



UNIVERSIDAD  
**MARCELINO CHAMPAGNAT**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

# TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes de tres años de educación inicial en una institución educativa privada de Santiago de Surco.

AUTORAS:

CÓRDOVA BLAS, Sharlene Inés  
CRUZ VILLAVICENCIO, Yomira Sabel  
GERALDES MUÑOZ, Lady Diana

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL  
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:

Educación Inicial

## Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de suficiencia profesional en primer lugar a Dios, al apoyo incondicional de nuestra familia, amigos y profesores que estuvieron en todo este de esfuerzo y dedicación.

## Agradecimientos

Agradecemos principalmente a Dios, María y a nuestra casa de estudios Universidad Marcelino Champagnat, por acogernos en valores, transmitiéndonos también los conocimientos necesarios para esta carrera y las diversas experiencias que enriquecieron en nosotras como futuras maestras de educación inicial, gracias a cada profesor que estuvieron en todo este proceso de formación, los llevaremos en nuestro corazón.

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2020

**Nombres:**

Sharlene Inés

**Apellidos:**

Córdova Blas

**Ciclo:**

ENERO- FEBRERO 2020

**Código UMCH:**

71618697

**N° DNI:**

71618697

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, \_\_ de febrero de 2020

---

Firma

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2020

**Nombres:**

Yomira Sabel

**Apellidos:**

Cruz Villavicencio

**Ciclo:**

ENERO-FEBRERO 2020

**Código UMCH:**

2013415

**N° DNI:**

74941157

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, \_\_ de febrero de 2020

---

Firma

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2020

**Nombres:**

Lady Diana

**Apellidos:**

Geraldes Muñoz

**Ciclo:**

ENERO-FEBRERO 2020

**Código UMCH:**

44887669

**N° DNI:**

44887669

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, \_\_ de febrero de 2020

---

Firma

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes de tres años del nivel inicial de una institución educativa privada en Surco. Se desarrolla bajo el paradigma Socio- cognitivo Humanista en la cual incluye una relación lógica de competencias, capacidades y destrezas para así los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino también aprenda valores que va permitir socializar sus conocimientos en esta sociedad cambiante. Así, esta propuesta contiene en el primer capítulo esta la planificación del trabajo de suficiencia profesional, el segundo el marco teórico y como último capítulo la programación curricular.

Se presenta así la propuesta curricular concreta y finalizada para el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de tres años del nivel inicial.

Palabras Claves: Propuesta didáctica y habilidades matemáticas.

## ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal for the development of mathematical skills in three-year-old students from the initial level of a private educational institution in Surco. It is developed under the Humanist Socio-cognitive paradigm in which it includes a logical relationship of competences, abilities and skills so that students not only acquire knowledge, but also learn values that will allow them to socialize their knowledge in this changing society. Thus, this proposal contains in the first chapter the planning of the work of professional sufficiency, the second the theoretical framework and as a last chapter the curricular programming.

The concrete and finalized curriculum proposal for the development of mathematical skills in three-year-old children of the initial level is presented.

Keywords: Didactic proposal and mathematical skills.





# Índice

Dedicatoria .....	II
Agradecimientos.....	III
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....</b>	<b>IV</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....</b>	<b>V</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....</b>	<b>VI</b>
RESUMEN.....	VII
INTRODUCCIÓN .....	6
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>7</b>
<b>Planificación del trabajo de suficiencia profesional .....</b>	<b>7</b>
1.1 Título y descripción del trabajo .....	7
1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa .....	7
1.3 Objetivos de trabajo de suficiencia profesional.....	8
1.4 Justificación: .....	9
<b>Capítulo II .....</b>	<b>10</b>
<b>Marco Teórico .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. Bases Teóricas del Paradigma Sociocognitivo .....</b>	<b>10</b>
2.1.1 Paradigma cognitivo .....	10
2.1.1.1 Piaget.....	10
2.1.1.2 Ausubel .....	12
2.1.1.3. Bruner.....	13
2.1.2 Paradigma Socio-Cultural- Contextual.....	15
2.1.1.4 Vygotsky .....	15
2.1.1.5. Feuerstein .....	17
2.2 La teoría de la inteligencia.....	18
2.2.1. Teoría Triárquica de la inteligencia de Sternberg .....	18
2.2.2. La teoría tridimensional de la inteligencia .....	19
2.3 Paradigma Sociocognitivo – humanista .....	21
2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma:.....	21
2.3.2 Competencia: Definición y componentes.....	21
2.3.3. Metodología .....	21
2.3.4. Evaluación.....	22
2.4 Definición de términos básicos.....	24
<b>Capítulo III .....</b>	<b>25</b>
<b>Programación Curricular .....</b>	<b>25</b>

3.1 Programación general .....	25
3.1.1. Competencia por área.....	25
3.1.2. Estándares de aprendizaje .....	26
3.1.3. Desempeños del área.....	26
3.1.4. Panel de Capacidades y Destrezas.....	28
3.2.5. Definición de capacidades y destrezas: .....	28
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas: .....	29
3.1.7. Métodos de aprendizaje.....	31
3.1.8. Panel de Valores y actitudes:.....	32
3.1.9. Definición de valores y actitudes .....	33
3.1.10. Evaluación diagnóstica.....	35
3.2.11. Programación anual.....	37
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos .....	38
3.3 Programación específica.....	39
3.3.1. Unidad de aprendizaje.....	39
3.3.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad .....	43
3.3.1.2. Actividades de aprendizaje.....	44
3.3.1.4. Evaluaciones de proceso y final de la Unidad.....	74
3.3.2. Proyecto de aprendizaje.....	76
3.3.2.1. Programación de Proyecto.....	79
3.3.2.2. Actividades de aprendizaje.....	80
3.3.2.3. Materiales de Apoyo .....	86
3.3.2.4. Evaluación Final del Proyecto.....	92
CONCLUSIONES: .....	93
RECOMENDACIONES .....	94
REFERENCIAS: .....	95

## INTRODUCCIÓN

El mundo actual está sometido a cambios, como por ejemplo la globalización y la innovación del uso frecuente de las TIC'S. Por tal motivo, los docentes deben estar preparados para estos cambios evitando una metodología tradicional la cual no responde a las necesidades actuales del ser humano. Antiguamente en la educación tradicional se daba importancia a desarrollar un conocimiento memorístico, la duración de este aprendizaje era a corto plazo ya que no era significativo para el alumno.

Es por eso, que se requiere un nuevo modelo de enseñanza – aprendizaje, en un desaprender para aprender. El paradigma sociocognitivo humanista se interesa por la integridad de la persona, así mismo se centra en los procesos del pensamiento que implica basarse en lo más valioso del humano y ejercerlo para contribuir el desarrollo de una sociedad constructora de paz y valores. De igual manera el paradigma socio contextual le da importancia al entorno, en donde el alumno iniciara su actividad intelectual gracias a la interacción con las personas que están en un escenario concreto; el de la vida social y el de la escuela.

Hoy en día el mundo nos propone retos en el cual debemos saber ser, saber pensar y saber hacer. Por lo tanto, los docentes tienen el compromiso de brindar metodologías innovadoras que promuevan el desarrollo de las competencias cognitivas y emocionales para que su aprendizaje sea significativo e integral en la cual sale de un aprendizaje de rutina a un aprendizaje esperado y esta le sirva para toda su vida.

En este trabajo de suficiencia profesional consideraremos innovaciones didácticas para desarrollar las habilidades matemáticas permitiendo la resolución de problemas de cantidad y la resolución de problemas de forma, movimiento y de localización a través de materiales estructurados y no estructurados a fin de proporcionar experiencias de manipulación sensorial, así como diversos juegos que faciliten el razonamiento lógico y el pensamiento de los estudiantes.

## CAPÍTULO I

### **Planificación del trabajo de suficiencia profesional**

#### 1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes de tres años de educación inicial en una institución educativa privada de Santiago de Surco.

#### **Descripción del trabajo**

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primer capítulo describe el diagnóstico y características de la institución educativa seleccionada. Así mismo se expone los objetivos organizados para responder a la realidad como estimular el aprendizaje de habilidades matemáticas y concluye con la justificación de lo propuesto en esta investigación.

El segundo capítulo profundiza el marco teórico que se fundamenta con autores más influyentes del paradigma socio cognitivo. Además, se exponen lo más relevante de la teoría de la inteligencia y del paradigma socio cognitivo – humanista.

Para finalizar el tercer capítulo se desarrolla sistemáticamente la programación curricular partiendo desde lo general a lo específico concluyendo con las competencias dadas por el Ministerio de Educación para el área de matemática en el nivel inicial para niños de 3 años, posteriormente serán detalladas en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Por último, se concretiza en la programación de una unidad con sus respectivas actividades y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

#### 1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa “John Alexander Mackay” está ubicada en la avenida Maximiliano Carranza en Santiago de Surco. En sus alrededores se encuentran un centro de salud, casa parroquial y una comisaría cercana. La zona carece de limpieza pública y de una loza deportiva.

La institución educativa pública pertenece al consorcio educativo evangélico, brinda su servicio a cincuenta estudiantes en el nivel inicial. El centro cuenta con un aula con 5 alumnos. Un salón de dos años con 10 niños. Un salón de tres años con 10 niños y un salón de cuatro años con 15 y el aula de cinco años con quince niños. La infraestructura de dicho centro educativo cuenta con el departamento psicopedagógico para los docentes y niños, aulas con las TIC'S para un buen desarrollo de las clases y un amplio espacio para la zona de recreación como un patio para poder desarrollar el área psicomotricidad, así mismo no cuenta con la cantidad necesaria de personal docente para cubrir las necesidades básicas de los niños que se encuentran en las aulas.

Por otro lado, los niños poseen una gran disposición para aprender en el aula siendo muy colaboradores, afectuosos y activos. Muy aparte, algunos padres de familia por cuestiones laborales no dedican el tiempo necesario a sus niños perjudicando su rendimiento académico así mismo existen también familias disfuncionales, lo que genera inestabilidad emocional en sus hijos. Sin embargo, muestran dificultad en el área de matemática; ya que no tienen una buena orientación espacio-temporal consigo mismo y con los objetos de su entorno. Además, presentan dificultades en la comprensión de número y cantidad, no obstante lo descrito anteriormente son parte de su proceso de evolución.

### 1.3 Objetivos de trabajo de suficiencia profesional

Formular una propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes de tres años de educación inicial de una institución educativa privada de Santiago de Surco.

#### Objetivos Específicos

Diseñar sesiones de aprendizaje para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes de tres años de educación inicial en una institución educativa privada de Santiago de Surco.

Diseñar sesiones de aprendizaje para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de tres años de educación inicial de una institución educativa privada de Santiago de Surco.

#### 1.4 Justificación:

En la institución educativa “John Alexander Mackay” se ha visualizado que la metodología que se emplea en el área de matemática es deficiente, en consecuencia, genera un aprendizaje pasivo, repetitivo y no se logra desarrollar eficazmente las competencias que nos propone el DCN, de ahí la necesidad de una nueva propuesta didáctica con el fin de mejorar las actividades y lograr los aprendizajes planteados en el área de lógico matemático.

Con el fin de dar una respuesta adecuada a la necesidad que se presenta en la institución educativa en el presente trabajo se utilizara una estrategia didáctica desde los aportes del Paradigma Socio- Cognitivo- humanista, en la cual sintetiza y desarrolla los elementos del currículo. Este paradigma contiene un documento y modelo de apoyo que permite tener un seguimiento del desarrollo de capacidades, destrezas y habilidades, llamado modelo T. Este formato posibilita la visión organizada de la construcción de un esquema de programación en la cual añade valores y actitudes para lograr sensibilizar en nuestros estudiantes a saber ser, saber hacer y saber estar.

El presente trabajo de suficiencia profesional contribuirá al desarrollo de habilidades cognitivas (capacidades-destrezas) y emocionales (valores-actitudes) que contribuirán al desarrollo de habilidades matemáticas en los niños de 3 años, mediante las sesiones de aprendizaje la cual se inicia con el recojo de saberes previos, siguiendo con los procesos mentales para el desarrollo de una destreza y finalizando con la metacognición.

## Capítulo II

### Marco Teórico

#### 2.1. Bases Teóricas del Paradigma Sociocognitivo

##### 2.1.1 Paradigma cognitivo

“El cognitivismo el aprendizaje es un proceso de modificación interno de la inteligencia, con cambios no sólo cuantitativos, sino también cualitativos y que se produce como resultado de otro proceso interactivo de carácter intencional, entre la información que procede del medio exterior y la acción del sujeto activo”. (Latorre, 2016, p.146).

El paradigma cognitivo se enfoca en descubrir la génesis, los factores que influyen y los procesos que suceden en la mente para que se logre un determinado aprendizaje.

##### 2.1.1.1 Piaget

Piaget (1896 -1980) fue psicólogo y epistemólogo. El interés por la biología empezó desde los once años publicando un artículo en una revista científica sobre moluscos en Neuchatel, luego estudió psicología para investigar sobre la epistemología y la biología. En Paris, junto a su amigo Simón realizan una validación de escala de inteligencia a través de entrevistas clínicas con niños de diferentes edades, para conocer la diferencia entre ellos. En base a ello, siguió publicando revistas y fue director en el instituto Jean Jacques Rousseau. Luego, para profundizar su teoría observó a sus tres hijos, creó más laboratorios y comenzó a trabajar con colaboradores. En la etapa final de su vida publicó más libros sobre las características del pensamiento y el desarrollo de aspectos infraglóticos. (Solano,2016, pp.265-266)

Según Latorre (2016, p.148) menciona que la “Construcción de los conocimientos desde sus formas más elementales --desde su génesis en los niños recién nacidos-- hasta lo más complejo --el pensamiento filosófico, científico.”

La epistemología genética de Piaget postula que el proceso de construcción de los saberes del ser humano hay que estudiarlo desde el conocimiento más simple al conocimiento más complejo.

Latorre,2016, pp.151-153 menciona que la teoría piagetiana su idea central es el desarrollo intelectual que se da a través de la formación continua de nuevos esquemas mentales, por el cual atraviesan por procesos para adquirir los conocimientos. Estos medios son:

- Asimilación: Es la incorporación del significado de la realidad unido con los propios saberes previos.
- Acomodación: Es la que modifica y permite una vez asimilado la información se construya a un aproximado de lo real y no en una fantasía.
- Equilibrio: Es un estado mental de acomodación definitiva entre los esquemas previos y nuevos.

La asimilación, acomodación y equilibrio intervienen de manera activa y dinámico, para que el individuo se adapte, organice y logre su aprendizaje.

Tabla 1

Estadios	Características
SENSORIO MOTOR (0 - 2 años)	El niño utiliza los sentidos y actitudes motoras para entender el mundo. Además, no utiliza el pensamiento reflexivo.
PREOPERATORIO (2 - 7 años)	El niño utiliza el pensamiento simbólico, incrementa su lenguaje y es egocéntrico.
LÓGICO CONCRETO (7 - 12 años)	El niño realiza actividades mentales con apoyos concretos y desarrolla la sociabilización,
LÓGICO FORMAL (12 a 15 años)	El niño adquiere la capacidad de usar funciones cognitivas abstractas.

Basado en Linares, 2007

Según Piaget (citado por Linares,2007, p.9) menciona que la etapa preoperacional corresponde a las operaciones concretas. Esta etapa se extiende de 2 a 7 años. Se caracteriza por emplear representaciones de personajes u objetos de su entorno y reflexiona sobre ello. Además, utiliza la palabra para poder comunicarse, el número para el conteo y el dibujo para expresar sentimientos. Sin embargo, carece de habilidades para obtener un razonamiento lógico y es egocéntrico.



Por esto, la propuesta didáctica que va dirigida al nivel inicial tiene en cuenta las características de los niños de tres años en su etapa cognitiva, brindándole experiencias propias en cada clase.

Así a través de situaciones de conflictos y la manipulación de materiales concretos desarrollan la comprensión del espacio, movimiento y noción del tiempo para el logro de las habilidades matemáticas.

#### 2.1.1.2 Ausubel

David Ausubel (1918- 2008) estudio en la Universidad de Nueva York fue psicólogo, pedagogo y director de un departamento de Psicología Educacional, miembro de una familia judía, estudio en la Universidad de Nueva York. En los años 60 publicó sus obras como Psicología del aprendizaje significativo verbal (1963) y Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo (1968). Su teoría es una de las más sólidas aportaciones a la pedagogía moderna. (Ruiza, Fernández y Tamaro,2004).

El autor presento la teoría del aprendizaje significativo y funcional la cual se antepone al modelo expositivo tradicional, que se centra en la forma en que el niño organice sus conocimientos y le dé un sentido a lo que hace, para ello es elemental que el docente sea un medio para acompañar al estudiante en todo este proceso.

Según Latorre,2016, p.158 menciona que Ausubel propone para el logro de un aprendizaje significativo se debe cumplir tres condiciones:

1. El alumno tenga motivación intrínseca es decir muestre disposición emocional y actitudinal por aprender la clase para ello el docente debe estar en un lugar de conexión y empatía con el niño, si se está en un espacio como este puede acercarse al niño conectando emocionalmente con él.
2. El contenido lógico significativo ello refiere que los contenidos a presentar se deben relacionar de forma secuenciada, para esto el profesor debe ser el medio a fin de saber los conocimientos previos del niño para ayudarlo hacer conexión con el nuevo.
3. La organización del material de acuerdo al potencial con la que viene el niño, para conseguirlo, se debe propiciar diversos contenidos en las clases de forma lógica y ordenada para que este sea presentado al alumno.

Las clases para que se produzca el aprendizaje significativo son dos:

- Significatividad lógica, esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados.
- Significatividad psicológica, esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusivas en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo (Contexto educativo: revista digital de investigación y nuevas tecnologías,2000, p.6)

En nuestra propuesta educativa tomaremos en cuenta, la teoría sobre el desarrollo cognoscitivo de Ausubel la cual nos plantea que los niños deben construir su propio conocimiento de forma activa, esto se logra con diversos materiales para crear experiencias y resultados personalmente significativos y dialoguen con sus propias palabras acerca de sus experiencias. En este sentido el docente es un apoyo para el desarrollo y, como tal, su principal objetivo es estimular el aprendizaje activo en el niño.

#### 2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner (1915-2016), nació en New York, estudio Psicología y obtuvo el grado De PhD en su carrera. Gracias a sus aportes en el transcurso de su vida obtuvo varios premios como en 1963 por ser un científico distinguido de la asociación americana, el premio Balzan (1987), entre otros. Así mismo obtuvo varios puestos privilegiados en distintas universidades como también ayudo a la curricular educacional de su país con su proyecto Head Start Federal (1965). El libro con más impacto fue *The process of education*. A pocos de meses de cumplir 101 años fallece y sus amigos recopilaron su teoría en un libro. (Abarca,2017)

Bruner complementa la teoría de Ausubel, en la cual proponía las condiciones para un aprendizaje significativo, sin embargo, Bruner refiere que para que se visualice los aprendizajes esperados se requiere también de una persona que motive extrínsecamente y así poder a través de su propio descubrimiento construir sus conocimientos.

Por lo tanto, su teoría del descubrimiento es “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad” (Latorre,2016, p.160).

Bruner, afirma que el desarrollo cognitivo se puede definir como un aprendizaje que va de afuera hacia adentro y de adentro hacia afuera es por eso que el niño utiliza el lenguaje para comunicarse y expresarse. Afirma que el niño construye sus propios modelos de la realidad, lo interioriza y con posterioridad adquiere el lenguaje como habilidad superior y los utiliza para poner en orden sus ideas.

Así mismo indica que el reforzamiento brindado por los docentes a los estudiantes es esencial por que proporcionan ayuda en sus aprendizajes. Sin embargo, esta ayuda cuando se vuelve repetitiva puede ocasionar cierta dependencia en el niño. Según el autor el objetivo de este reforzamiento es que el niño sea autosuficiente en este proceso. Se sabe que en el medio educativo cualquier tipo de corrección conlleva a una cierta dependencia por lo contrario se puede desarrollar también la capacidad de que él mismo se autocorrija y así logre aprendizaje por sí mismo.

Por otro lado, en el nivel inicial la forma en que el niño representa sus conocimientos se debe a tres factores (Latorre,2016, p.161):

-Enactiva: Recopila la información de sus acciones y la almacena en su memoria. Por ejemplo, el uso de la memoria muscular cuando un bebe quiere sonar su sonaja.

-Icónica: Identifica a través de imágenes los conceptos sin tener la necesidad de definirlo detalladamente. Por ejemplo: Al niño cuando se le presenta la silueta de un perro y lo identifica.

- Simbólica: De los conocimientos abstractos a representaciones simbólicas principalmente en palabras o en símbolos matemáticos.

Además, Bruner propone construir currículos en espiral. Es decir, “modos de profundizar más y mejor en un determinado corpus de conocimiento en función del entendimiento que corresponda al desarrollo cognitivo del alumno” (Guilar,2009, p.237).

Es por ello que el currículo debe organizarse de forma espiral ya que se debe promover un aprendizaje apropiado a la edad de tal forma que cuando retornan a los temas en años posteriores con los mismos alumnos, agreguen profundidad y complejidad de conocimiento.

También en esta teoría considera un aspecto fundamental para que se dé el aprendizaje la motivación extrínseca, que consiste en que el mediador debe activar la conducta de explorar, por lo que hay más probabilidad en ayudar al niño a despertar la curiosidad de exploración.

Bruner profundizó la teoría del andamiaje a partir de la zona de desarrollo próximo (ZDP). Él refiere que “Cuando un adulto interactúa con un niño con la intención de enseñarle algo tiende a adecuar el grado de ayuda al nivel de competencia que percibe de él. A menor competencia, mayor será la ayuda que le proporcionará el adulto”. (Guilar, 2009, p.239).

El profesor debe brindar ayuda en los procesos de enseñanza – aprendizaje de acuerdo al nivel de competencia del alumno. A medida que el niño se apropia del instrumento, concepto, habilidad o conocimiento, el adulto según lo percibido tendrá la tarea de dar más responsabilidad y dominio.

Tomando las investigaciones realizadas por Bruner resulta interesante para nosotras y, puede llevarnos a hacer nuestro trabajo más atractivo. Por eso nuestra propuesta busca a través de las herramientas o instrumentos que el niño sea protagonista de su aprendizaje teniendo en cuenta que el rol de nosotros es orientarlos hacia el propósito que se tiene en cada clase. Además, es importante que el niño descubra sus propios conocimientos en base a un contexto que le brinde contenidos que lo ayude a indagar y que estos le sirva para toda la vida.

## 2.1.2 Paradigma Socio-Cultural- Contextual

### 2.1.1.4 Vygotsky

Lev S. Vygotsky (1868-1934) nació en Bielorrusia, se formó con un tutor privado, aprendió varios idiomas, fue docente y estudió Filosofía, Semiótica, literatura, Psicología y pedagogía. Sus trabajos construyen una Psicología unificada y crítica de su época partiendo de las teorías de Engel y Marx. Debido a su temprana muerte su teoría fue culminada y admitida años más tarde. (Sulle, Bur, Stasiejko, Celotto, 2004)

La teoría cognitiva nos planteaba que para el logro de un aprendizaje importa más el desarrollo cognitivo que las condiciones en que se desarrolla, en cambio este autor nos propone que existe una ley de doble aprendizaje que primero es interpersonal y luego intrapsicológica, esto quiere decir que los conocimientos se obtienen de los otros y luego uno mismo lo interioriza.

Según Latorre, 2016, p.165 “El entorno forma al hombre porque le permite adoptar instrumentos que transforman su psique, y una vez realizado este proceso la mente del hombre construye nuevos instrumentos que transforman el mundo”.

Para él la escuela es una formación artificial en la cual permite desarrollar en el ser humano las funciones psíquicas superiores (el pensamiento y lenguaje) a través de las interacciones que tiene con el otro.

Vygotsky, postula una teoría para la estructuración del aprendizaje donde considera que: "El ser humano no se limita a responder de manera refleja-condicionada- a estímulos, sino que actúa sobre ellos y los modifica, los transforma. De este modo la actividad- el trabajo- es un proceso de transformación del medio". (Latorre,2016, p.163)

Este autor trata de explicar como el estudiante aprende los contenidos ayudado por un mediador que llamamos el profesor el cual le proporciona situaciones de aprendizaje y materiales y para que se cumpla, el alumno se enfrenta a los contenidos en un contexto mediante la actividad y esa actividad transforma la inteligencia y la realidad del mundo en el que vive porque debido a su esfuerzo mental y emocional posibilita realizar nuevos descubrimientos.

Toda actividad humana utiliza mecanismos que forman parte de los mediadores que busca la transformación del entorno y no de imitarlas las cuales son de dos clases (Latorre,2016, p.165):

-Herramientas: Los objetos materiales no solo transforman el mundo exterior al hombre, sino que también transforman el mundo interior de la persona que las utiliza.

-Signos: Son los conceptos y constructos mentales que permiten el aprendizaje y conducen a cambios en los procesos psíquicos del sujeto.

Vygotsky afirma que el aprendizaje y el desarrollo biológico son dos procesos distintos pero que se complementan ya que el primero ayuda al desarrollo del segundo. Por lo contrario, la teoría de Piaget establece que el desarrollo de la maduración de la persona precede al aprendizaje.

El autor propone niveles de desarrollo las cuales son (citado por Latorre,2016, p.169):

-Zona de desarrollo Real: Es la zona en la cual el niño realiza funciones o tareas sin necesidad del apoyo llegando a un grado de desarrollo donde puede hacer relaciones mentales sin ayuda de nadie.

-Zona de desarrollo próximo: Es la zona en la cual el niño adquiere habilidades, pero estas están en proceso y necesita ayuda de otra persona.

-Zona de desarrollo Potencial: Es la zona en la cual el niño logra después de haber recibido la ayuda de un profesor o compañero.

El rol del docente según la teoría de Vygotsky es ser mediador de aprendizaje teniendo en cuenta diversas metodologías que incentive al alumno tanto dentro como fuera del aula a ser protagonista de sus aprendizajes y luego lo comparta con sus demás compañeros fomentando el dialogo y la interacción. El profesor debe indagar sobre los conocimientos previos de los alumnos y así introducir nuevos temas desarrollando una relación entre sus saberes previos y su medio cultural.

La teoría de Vygotsky podemos aplicarla dentro del aula de educación inicial motivando al niño a construir sus conocimientos en base a sus propias experiencias con los compañeros de forma lúdica respetando el estilo y forma de aprendizaje de cada niño. Nuestro objetivo como docentes es desarrollar las 4 áreas principales de la EBR teniendo en cuenta el contexto que le rodea al estudiante para que su aprendizaje sea más accesible. El acompañamiento de la tutora es esencial ya que el niño de 3 tres años aun no desarrolla algunas habilidades en el inicio del año escolar, por lo cual es estudiante tendrá más seguridad al realizar actividades.

#### 2.1.1.5. Feuerstein

Reuveren Feuerstein nació en Botosan en 1921, asistió a la escuela para profesores en Burarest, obtuvo el doctorado en psicología del desarrollo, se desempeñó como docente en varias escuelas de psicología y actualmente es director del instituto de Investigación de Hadassah- Wizo Canadá en la cual emplean su metodología del PEI en Jerusalén. Su programa actualmente es utilizado en varios países ya que orienta a un aprendizaje equitativo. (Noguez,2002, p.134).

Feuerstein propone que la inteligencia es “un set de habilidades y procesos cognitivos que permiten hacernos un sentido del mundo, y usar la información creativamente para enfrentar nuevos desafíos, es decir la habilidad para aprender de la experiencia.” (Valer, 2005, p.225). Esto quiere decir que el ser humano adquiere su propio aprendizaje mediante la interacción con el contexto en donde se desarrolla. Por consiguiente, también pasa por una etapa de adaptabilidad ya que logra modificar sus esquemas mentales al ver los cambios de realidades que el mismo contexto le proporciona.

Según Latorre,2016, p.173, Feuerstein propone cinco principios básicos para producir la modificabilidad cognitiva:

-La carencia del acompañamiento por parte del profesor ocasiona problemas en el funcionamiento cognitivo.

-Las capacidades que no se desarrollan a causas de deterioro orgánico suelen ser modificada con dificultad.

-Con los estudiantes llamados privados culturales se alcanza la modificabilidad cognitiva con ayuda de los docentes permanentemente.

-La modificabilidad cognitiva se puede adquirir en cualquier etapa del desarrollo del ser humano.

Así mismo el autor (como se cita en Valer,2005) propone un programa de rehabilitación para transformar la estructura cognitiva. El PEI está diseñado en base la teoría de la modificabilidad cognitiva, es un intento por mejorar los déficits y carencias de la experiencia de una mediación inadecuada por parte del profesor presentando al niño tareas-instrumento, situaciones y problemas contruidos para modificar los procesos mentales defectuosos.

La teoría nos ayuda a reflexionar en nuestra labor de docente ya que muchas veces en nuestras aulas pensamos que nuestros pequeños es producto de su contexto y por ende no se puede modificar la cual es erróneo porque como mediadoras, en nuestras clases debemos optar por tener una enseñanza adaptada a sus características particulares de nuestros niños para hacer más fácil el logro de los contenidos propuestos. Es por esto que en nuestra propuesta hemos realizado una evaluación diagnostica de entrada y, luego con los recursos matemáticos alcanzar las competencias que proponen en el área de 3 años.

## 2.2 La teoría de la inteligencia

### 2.2.1. Teoría Triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Jeffrey Sternberg es psicólogo cognitivo nació en 1949 en E.E.U.U, docente de la universidad de Yale y sus estudios se basan en la inteligencia y creatividad. Sus libros publicados son *Inteligencia exitosa* (1996), *Evolución y desarrollo de la inteligencia* (1989) o *El triángulo del amor* (1989). Ha obtenido numerosos premios como el *Outstanding Book Award* (American Educational Research Association,1987) o el *E.L Thorndike Award for Achievement in Educacional Psychology* (APA, 2003). (ICOT,2015)

Sternberg afirma que la inteligencia es un cúmulo de procesos mentales que se forman de acuerdo al contexto y a las experiencias vividas. La inteligencia se basa en procesos que deben ser activos para transformar la información recibida.

El autor (como se cita en Cabas, González y Hoyos, 2017) propone tres procesos mentales para el desarrollo de la inteligencia:

-Teoría contextual: Aprendizaje obtenido del entorno donde la persona puede adaptarse a diferentes contextos (inteligencia contextual) puede modificar el medio más próximo a la persona.

-Teoría experimental: El uso de la inteligencia para diferentes situaciones asociada con la creatividad e intuición está basada en la habilidad para aprender y pensar.

-Teoría de los procesos mentales: Son las relaciones entre la inteligencia y el mundo mental de la persona (capacidad analítica) se refiere al procesamiento de la información, solución de problemas y adquisición de nuevos conocimientos.

En modo de conclusión, el modelo que presenta el autor complementa nuestra labor educativa en la realización de sesiones de clases, siguiendo procesos y desarrollar las competencias que nos brinda el DCN. Esta propuesta integra el paradigma socio- cognitivo humanista dejando atrás el modelo tradicional, en la cual se busca un aprendizaje significativo integral o como menciona el autor desarrollar la metacognición que será una evidencia en el que niño ha logrado los aprendizajes esperados, teniendo en cuenta el rol de mediación del docente.

### 2.2.2. La teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez estudio doctorado en la rama de pedagogía, ha sido profesor en varias escuelas básicas y es catedrático en la Universidad Complutense en Madrid.

Sus trabajos plantean un nuevo diseño curricular para responder a las necesidades actuales en el sector educativo a través de una programación por competencias, capacidades, valores y actitudes. Entre algunos de sus libros están el “Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento”, “Diseño Curricular de Aula, Modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento” y entre otros. (Román y Diez,2009, p.268).

Eloísa Diez Pérez es doctora en Psicología y Licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid, se dedica a la docencia básica. Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y de capacidades. Redactó con su esposo varios libros como “Aprendizaje y Currículum: Didáctica



sociocognitiva”, “Conceptos básicos de las Reformas Educativas Iberoamericanas”, “Diseños Curriculares de Aula en el marco de la Sociedad del Conocimiento” y “La inteligencia escolar: Aplicaciones al aula” (Román y Diez, 2009, p.269).

“Nosotros hemos desarrollado un modelo que denominamos arquitectura del conocimiento, que afecta a contenidos (aprendizaje significativo) y métodos (aprendizaje constructivo) e impulsa el desarrollo de capacidades.” (Román, 2011, p.84).

Román y Diez desarrollaron un modelo de diseño curricular que pretende unir la estructura conceptual psicológica y razonable, desde la perspectiva del aprendizaje significativo y la arquitectura del conocimiento, posibilitando así el desarrollo de mente bien ordenadas la cual responde a las nuevas demandas y necesidades de la escuela en la sociedad del conocimiento, bajo esta premisa construyeron una teoría global de la inteligencia observada y elaborada desde las aulas.

La teoría tridimensional de la inteligencia escolar se ha desarrollado bajo tres dimensiones fundamentales (Román y Diez, p.184):

- a) Inteligencia escolar como conjunto de procesos cognitivos: capacidades, destrezas y habilidades.
- b) Inteligencia escolar como un conjunto de procesos afectivos: valores, actitudes y micro actitudes.
- c) inteligencia escolar como un conjunto de esquemas mentales (arquitectura mental o arquitectura del conocimiento): el substrato en el que se apoyan las capacidades en el aula son los contenidos y los métodos.

Los paradigmas descritos en este trabajo se enfocaban en una sola dimensión del ser humano es por ello que ambos autores nos proponen un modelo en la cual el niño aprenda de forma integral teniendo como guía una enseñanza basada en el paradigma socio – cognitivo humana en donde los contenidos, métodos, capacidades, destrezas vayan unido con el desarrollo afectivo del niño. En el nivel inicial lo que se va proponer es una enseñanza integral donde el niño sea activo y protagonista de su mismo desarrollo cognitivo así también se obtendrá los resultados de la evaluación diagnóstica.

## 2.3 Paradigma Sociocognitivo – humanista

### 2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma:

Un paradigma pedagógico es un modelo teórico y científico para hacer ciencia educativa e interpretar la teoría y la práctica educativa. El paradigma debe estar en concordancia con el modelo educación y de él emana el diseño curricular, la programación, la intervención pedagógica en el aula y la evaluación de las actividades y del currículum. (Latorre, 2016, p. 78).

Debido que en los últimos tiempos la sociedad se ha expuesto a cambios como la tecnología, conocimientos y la cultura, se ha fusionado dos paradigmas el cognitivo propuesto por Piaget, Bruner y Ausubel y el paradigma sociocultural-contextual propuesto por Vygotsky y Feuerstein para crear un nuevo basado en los requerimientos de esta nueva sociedad y ese es el paradigma socio- cognitivo humanista (citado por Latorre, 2016, p.177).

La naturaleza del paradigma se centra en el para qué del desarrollo de la competencias, destrezas, valores y actitudes porque son herramientas que nos permite el aprender a aprender y saber adaptarse a los nuevos cambios de sociedad.

### 2.3.2 Competencia: Definición y componentes

Las competencias son un conjunto de habilidades que pueden ser capacidades, destrezas, métodos, valores, actitudes, contenidos o conocimientos que son puestos en acción para solucionar un problema concreto. Los elementos que contiene las competencias tienen como fin saber pensar, saber hacer y saber ser. (Latorre, 2016, p.87)

### 2.3.3. Metodología

Según Latorre, 2016, pp.92 – 94 menciona que para lograr ese “aprender a aprender” tenemos que utilizar estrategias cognitivas que apuntan al aprendizaje, donde el eje de la educación no es la enseñanza sino el estudiante y los procesos que el realiza para aprender. Además, se incorpora las estrategias metacognitivas que es la reflexión del propio aprendizaje para adaptarlo a los cambios.

El rol del docente en el proceso de aprendizaje es ser mediador cultural porque transfiere al niño una variedad de conocimientos que el docente por su experiencia debe dosificar según el grado de dificultad en la cual aprende el estudiante.

Aprendizaje es científico porque es verificable, constructivo porque el niño construye su mismo conocimiento y significativo que tiene relevancia para que pueda recordar a largo plazo y llevarlo a la práctica.

#### 2.3.4. Evaluación

Stufflebeam define:

“La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas [...], con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados”. (citado por Latorre y Seco,2016, p.244)

Es un proceso completo integrado en la educación con el cual el docente obtiene información de los aprendizajes de los estudiantes para luego realizar una reflexión que le permita tomar decisiones pedagógicas y tiene como finalidad regular y mejorar el proceso aprendizaje - enseñanza.

La evaluación es importante en este proceso de aprendizaje ya que sin ella no podríamos reforzar los aprendizajes de los estudiantes, teniendo en cuenta que forma parte del desarrollo didáctico y sin ella sería imposible avanzar. Para evaluar por competencias es necesario utilizar estrategias o métodos donde le permita al alumno responder con facilidad siguiendo el paradigma socio - cognitivo humanista que va más allá que evaluar solo aprendizajes sino también a la persona en forma íntegra.

Según Latorre y Seco, 2016, p.251 menciona que la evaluación con enfoque por competencias “es reconocer la capacidad que un estudiante ha adquirido para dar respuesta eficiente en contextos determinados a situaciones reales, problemáticas o a situaciones futuras posibles con las que se va a encontrar, aunque no sean iguales al modo como las ha aprendido (significatividad y transferencia-funcionalidad del aprendizaje).

La evaluación se divide en tres clases (Latorre y Seco,2016, pp.249-250):

-Evaluación inicial: Es la evaluación diagnóstica realizada al inicio del año escolar que nos proporciona información sobre las necesidades del alumno a fin de tomar decisiones previas al desarrollo del aprendizaje-enseñanza.

-Evaluación procesual: Esta evaluación es formativa que se realiza a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y se utiliza para poder identificar el grado de logros y

dificultades que tienen los niños; el profesor funciona de mediador pues es un retroalimentador permitiendo la mejora del aprendizaje y de la enseñanza.

- Evaluación final: Se realiza al culmen de un aprendizaje para así estimar el producto conseguido del alumno para su beneficio.

En otras palabras, el Diseño Curricular Nacional 2009 (DCN) lo propone así:

“Esta evaluación se realiza al concluir cada periodo de acuerdo a la calendarización (bimestre o trimestre) y permite tener información sobre los avances y las dificultades del desarrollo y aprendizaje de los niños en el año. Una vez que ha concluido el último periodo del año, además de la información registrada en cada término de periodo, teniendo como información la evaluación de proceso, se coloca un análisis final descriptivo del niño” (p.110).

Elementos de la evaluación:

- a) Criterios de evaluación: Es un recurso para comprobar la veracidad o falsedad de tal o cual aseveración. Cuando se trabaja por competencias y capacidades los criterios de evaluación son las mismas competencias y capacidades. “Se evalúan a través de habilidades específicas o destrezas”. (Latorre y Seco,2016, p.253)
- b) Indicadores de logro: “Son habilidades específicas observables y cuantificables que permiten conocer el grado de desarrollo del criterio evaluación”. (Latorre y Seco,2016, p.253)
- c) Técnicas de evaluación: Es el medio que se utiliza para obtener la información que se va a evaluar. La técnica que se emplea en cada caso está en función de la información que se desee obtener. (Latorre y Seco,2016, p.253)
- d) Instrumentos de evaluación: “Es la herramienta o el aparato concreto que se utiliza para recoger la información “(Latorre y Seco,2016, p.254), como cualquier instrumento científico tienen que ser válidos y confiables.
- e) Estándares: “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas”. (Minedu, 2016, p.251)

#### 2.4 Definición de términos básicos

- a) Propuesta didáctica: Programación curricular desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, considerando unidad y proyecto, con los materiales y evaluaciones respectivas desde el enfoque por competencias.
- b) Habilidades Matemáticas: Acciones inherentes a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, emplear estrategias de trabajo, realizar razonamientos, emitir juicios y resolver problemas matemáticos. (Vicente, 2010)
- c) Competencia: Facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes (Minedu, 2015, p.5)
- d) Capacidad: Hablamos de “capacidad” en el sentido amplio de “capacidades humanas” así las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes con un campo más delimitado, y su incremento genera desarrollo competente. (Minedu, 2015, p.6)
- e) Destreza: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. (Latorre y Seco, 2016, p.92)
- f) Valor: Es una cualidad de los objetos o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. (Latorre y Seco, 2016, p.135)
- g) Método de aprendizaje: es la forma personal y concreta de recorrer el camino en función de las características del alumno, de los contenidos estudiados y la de mediación del profesor. (Latorre y Seco, 2010, p.11)
- h) Actitud: Son indicadores de la asunción de un valor por parte de un sujeto. (Latorre y Seco, 2010, p.11)
- i) Evaluar: Es un instrumento educativo de tal importancia que no se puede avanzar en el proceso aprendizaje-enseñanza sin contar con él. Se realiza de forma paralela a la intervención didáctica. (Latorre y Seco, 2010, p. 11)

## Capítulo III

### Programación Curricular

#### 3.1 Programación general

##### 3.1.1. Competencia por área

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad	[...] Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. [...]
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	[...] Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. [...]

(Tomado de MINEDU 2016, p. 171 - 177)

## 3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.
Resuelve problema de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

(Tomado de MINEDU 2016, p. 174 - 180)

## 3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	<p>-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Al llegar a su aula, un niño elige ir al sector del hogar y busca entre los objetos lo que le servirá para cocinar y servir la comida a sus hijitos. Selecciona las verduras, frutas, platos, cubiertos y ollas; sin embargo, deja de lado un peluche y un peine, que no le son de utilidad para su juego.</p> <p>-Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño trata de cargar una caja grande llena de juguetes y dice: “Uhhh... no puedo, pesa mucho”</p>

	<p>-Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”.</p>
<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.</p> <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Un niño quiere alcanzar un juguete que está fuera de su alcance Intenta primero alcanzarlo por sus propios medios y se da cuenta de que no puede. Luego, jala una silla, se sube y puede coger el juguete.</p>

(Tomado de MINEDU 2016, p. 174 - 180)



## 3.1.4. Panel de Capacidades y Destrezas

<b>CAPACIDADES</b>	<b>COMPRENSIÓN</b>	<b>ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</b>
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Comparar</li> <li>• Agrupar</li> <li>• Ordenar / secuenciar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar</li> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>

(Basado en Latorre,2016, p.108)

## 3.2.5. Definición de capacidades y destrezas:

<b>ACERCANDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS</b>	
<b>COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES</b>	<b>COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS</b>
<b>I. Comprensión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Identificar:</b> Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. Identificar = reconocer Para identificar hay que conocer previamente.</li> <li>• <b>Comparar:</b> confrontar dos o más objetos, para establecer las similitudes y diferencias existentes entre ellos.</li> <li>• <b>Agrupar /Clasificar:</b> Agrupar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</li> <li>• <b>Ordenar / secuenciar:</b> Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.</li> </ul>
<b>II. Orientación Espacio Temporal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ubicar:</b> Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hechos y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.</li> <li>• <b>Mostrar sentido de orientación:</b> Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</li> </ul>

(Tomado en Latorre 2016, pp.327 - 338 )

## 3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas:

<b>ACERCANDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS</b>		
<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>PROCESOS MENTALES</b>
<b>I. Comprensión</b>	<b>1. Identificar</b>	1. Percibir la información de forma clara. 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido.
	<b>2. Comparar</b>	1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar los elementos de conexión. 3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido
	<b>3. Agrupar/Clasificar</b>	1. Percibir de forma clara e identificar los elementos y sus características 2. Seleccionar el criterio/s de clasificación 3. Relacionar-comparar las características de los objetos con el criterio elegido. 4. Agrupar por clases.
	<b>4. Ordenar/Secuenciar</b>	1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar el criterio/s de ordenación 3. Aplicar el/el criterio/os elegido/os.

<b>II. Orientación Espacio Temporal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Identificar variables de localización (espacio o tiempo)</li> <li>3. Aplicar convenciones en el instrumento de ubicación elegido.</li> <li>4. ubicar en algún medio.</li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información claramente.</li> <li>2. Identificar elementos de orientación</li> <li>3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido</li> </ol>

(Tomado de Latorre, M., Challco, M. y Bringas, V. S. f, pp.5-6)

## 3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.</li> <li>-Identificación y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otros mediante diversos criterios de comparación.</li> <li>-Comparación de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto y actividades lúdicas individuales y grupales.</li> <li>-Comparación de cantidades mediante el uso de material gráfico.</li> <li>-Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” – “es más pequeño que”, “es más alto que” – “es más bajo que”, “pesa menos que” – “pesa más que”.</li> <li>-Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales concreto.</li> <li>-Agrupación de objetos según su diferencia o semejanza verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.</li> <li>-Agrupación de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de clasificación adecuada.</li> <li>-Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante el uso de material estructurado.</li> <li>-Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.</li> <li>-Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.</li> <li>-Ubicación de objetos en el espacio aspectos como: delante, detrás, arriba, abajo, encima, debajo derecha, izquierda, etc. Mediante material concreto.</li> <li>-ubicación de objetos en el espacio aspectos como: delante, detrás, arriba, abajo, encima, debajo derecha, izquierda, etc. a través de actividades lúdicas.</li> <li>-Ubicación de objetos en el espacio aspectos como: delante, detrás, arriba, abajo, derecha, encima-debajo, derecha, izquierda, etc.</li> <li>-Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba- abajo, dentro – fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto.</li> <li>-Muestra del sentido de orientación en el espacio a través de acciones como: caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar mediante el desplazamiento en juegos libres.</li> <li>-Muestra del sentido de orientación en las relaciones espaciales, detrás o delante de él, encima o debajo de él, al lado de él, entre, cerca o lejos de él, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio físico.</li> </ul>

(Basado en Latorre 2016, pp. 341 - 355 )

## 3.1.8. Panel de Valores y actitudes:

<b>PANEL DE VALORES Y ACTITUDES DE LA I. E.</b>			
<b>VALORES COLEGIO</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>RESPECTO</b>	<b>SOLIDARIDAD</b>
<b>ACTITUDES COLEGIO</b>	-Mostrar constancia en el trabajo. -Ser puntual. -Asumir las consecuencias de los propios actos. -Cumplir con los trabajos asignados.	-Asumir las normas de convivencia. -Aceptar distintos puntos de vista. -Aceptar a la persona tal como es. -Escuchar con atención.	- Demostrar valoración de uno mismo. - Ayudar a los demás. - Compartir lo que se tiene. - Mostrar aprecio e interés por los demás.
<b>ENFOQUES TRANSVERSALE del Currículo Nacional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inclusivo a de atención a la diversidad</li> <li>▪ Intercultural</li> <li>▪ Igualdad de genero</li> <li>▪ Ambiental</li> <li>▪ Búsqueda de la excelencia</li> <li>▪ Orientación al bien común</li> <li>▪ De derechos</li> </ul>		

(Tomado de Latorre, M., Challco, M. y Bringas, V. S.f, p.4), (Tomado de MINEDU 2016, p. 26)

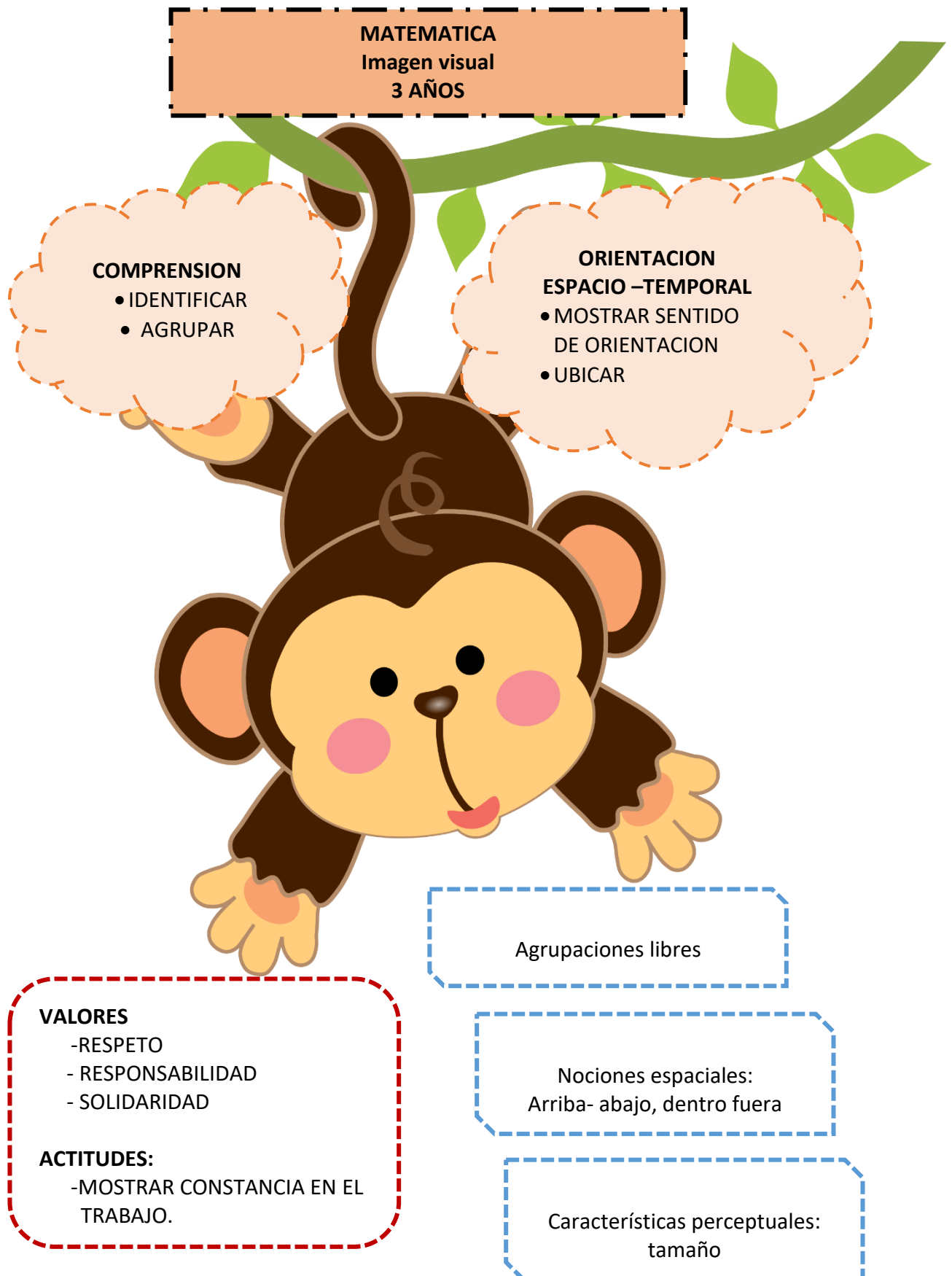
## 3.1.9. Definición de valores y actitudes

<b>COMPRENDIENDO LOS VALORES Y ACTITUDES</b>	
<b>COMPRENDIENDO LOS VALORES</b>	<b>COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES</b>
<p><b>I. RESPONSABILIDAD</b></p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona se compromete a hacer lo que tiene que hacer libremente.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	<p><b>1. Mostrar constancia en el trabajo</b></p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.</p>
	<p><b>2. Ser puntual</b></p> <p>Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado.</p>
	<p><b>3. Asumir las consecuencias de los propios actos</b></p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p>
	<p><b>3. Cumplir con los trabajos asignados</b></p> <p>Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</p> <p><b>4. Asumir las consecuencias de los propios actos</b></p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p>
<p><b>II. RESPETO</b></p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<p><b>1. Asumir las normas de convivencia</b></p> <p>Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p>
	<p><b>2. Aceptar distintos puntos de vista</b></p> <p>Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.</p>
	<p><b>3. Aceptar a la persona tal como es</b></p>

	<p>Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</p> <p><b>4. Escuchar con atención</b></p> <p>Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p>
<p><b>III. SOLIDARIDAD</b></p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada deseando y haciendo posible el bien para los demás.</p> <p>Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	<p><b>1. Demostrar valoración de uno mismo</b></p> <p>Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p><b>2. Ayudar a sus compañeros</b></p> <p>Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.</p> <p><b>3. Compartir lo que tiene con los compañeros</b></p> <p>Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</p> <p><b>4. Mostrar aprecio e interés por los demás</b></p> <p>Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.</p>

(Tomado de Latorre, M., Challco, M. y Bringas, V. S.f, pp.5 - 6)

## 3.1.10. Evaluación diagnóstica



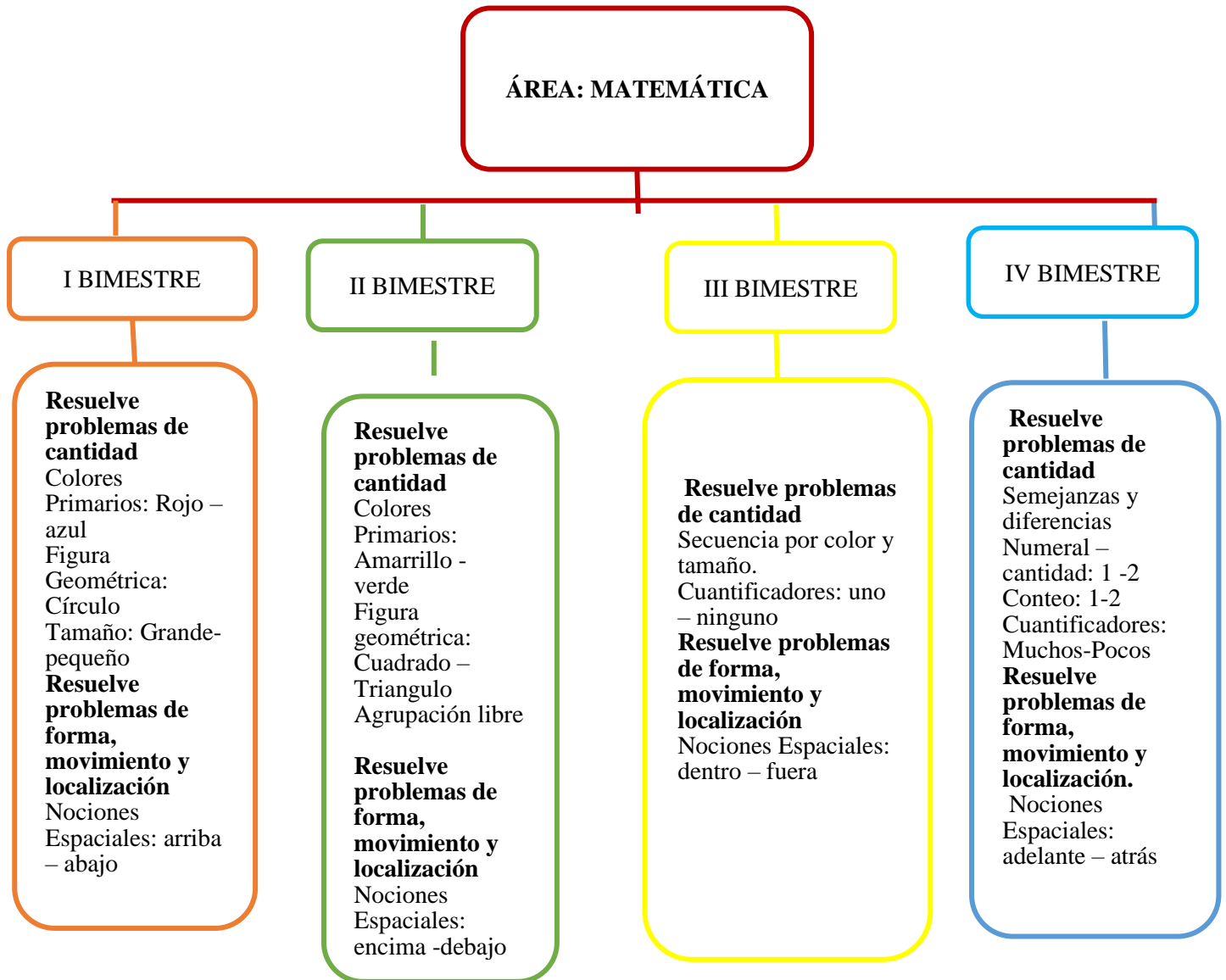


Ítems	Actividad	Lo logra	No lo logra
Agrupa libremente diversos materiales.	Los niños se ubican en el centro del aula. -Percibirán diversos materiales (peluches, bloques lógicos, etc.) -Agruparan libremente según sus gustos. -Se les ira observando desde una distancia permitiéndoles la manipulación libre.		
Muestra sentido de orientación al ubicarse arriba y abajo en juegos (tobogán) en el patio del colegio.	Los niños se trasladan al patio de juegos. -Percibirán el juego del tobogán y juegan libremente. -Se les hará la pregunta ¿Tú estás arriba o abajo del tobogán?		
Ubica material concreto dentro y fuera de una caja.	-Los estudiantes reciben una caja mediana. - Escucharán el sonido de la canción mientras pasan juegan a lanzar pelotas a las cajas. - Cuando el sonido de la canción se detenga, se le hará la pregunta ¿las pelotas están dentro o fuera de la caja?		
Identifica el tamaño grande señalando el indicado entre diversos objetos.	- Los niños traerán un juguete grande y pequeño de casa. -Observan sus características de cada uno. - Se le hará la pregunta, ¿cuáles son los juguetes grandes?		

## 3.2.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL		
<b>Institución Educativa:</b> “John Alexander Mackay” <b>Nivel:</b> Inicial <b>Año:</b> 3 años <b>Secciones:</b> A <b>Área:</b> Matemática <b>Profesores:</b> Córdova, Cruz y Geraldés		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<b>I BIMESTRE: I</b> <b>Resuelve problemas de cantidad</b> Colores Primarios: Rojo – azul Figura Geométrica: Círculo Tamaño: Grande- pequeño <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b> Nociones Espaciales: arriba – abajo  <b>II BIMESTRE :</b> <b>Resuelve problemas de cantidad</b> Colores Primarios: Amarillo - verde Figura geométrica: Cuadrado – Triangulo Secuencia por color Agrupación libre.  <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b> Nociones Espaciales: encima -debajo  <b>III BIMESTRE</b> <b>Resuelve problemas de cantidad</b> Secuencia por color y tamaño. Cuantificadores: uno – ninguno <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b> Nociones Espaciales: dentro – fuera  <b>IV BIMESTRE</b> <b>Resuelve problemas de cantidad</b> Semejanzas y diferencias Numeral – cantidad: 1 -2 Conteo: 1-2 Cuantificadores: Muchos-Pocos <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b> Nociones Espaciales: adelante – atrás	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificación de los colores primarios mediante la percepción atenta y manipulación de objetos, utilizando material concreto, evocando los conocimientos previos.</li> <li>➤ Comparación de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto y actividades lúdicas individuales y grupales.</li> <li>➤ Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales concreto.</li> <li>➤ Ordenación de objetos utilizando criterios de secuenciación, como color, forma, tamaño mediante el uso de material no estructurado.</li> <li>➤ Secuenciación de seriaciones de objetos utilizando criterios de ordenación, como color, forma, tamaño mediante juegos lúdicos.</li> <li>➤ Ubicación de objetos en el espacio aspectos como: delante, detrás, arriba, abajo, encima, debajo derecha, izquierda, etc. Mediante material concreto.</li> <li>➤ Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba- abajo, dentro – fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto.</li> </ul>	
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Comparar</li> <li>• Agrupar /Clasificar</li> <li>• Ordenar / secuenciar</li> </ul> 2.CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar</li> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>	1.VALOR: Responsabilidad Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>• Cumplir con los trabajos asignados</li> </ul> 2.VALOR: Respeto Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> <li>• Escuchar con atención.</li> </ul> 3.VALOR: SOLIDARIDAD Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar valoración de uno mismo.</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> <li>• Mostrar aprecio e interés por los demás.</li> </ul>	

## 3.1.12. Marco conceptual de los contenidos

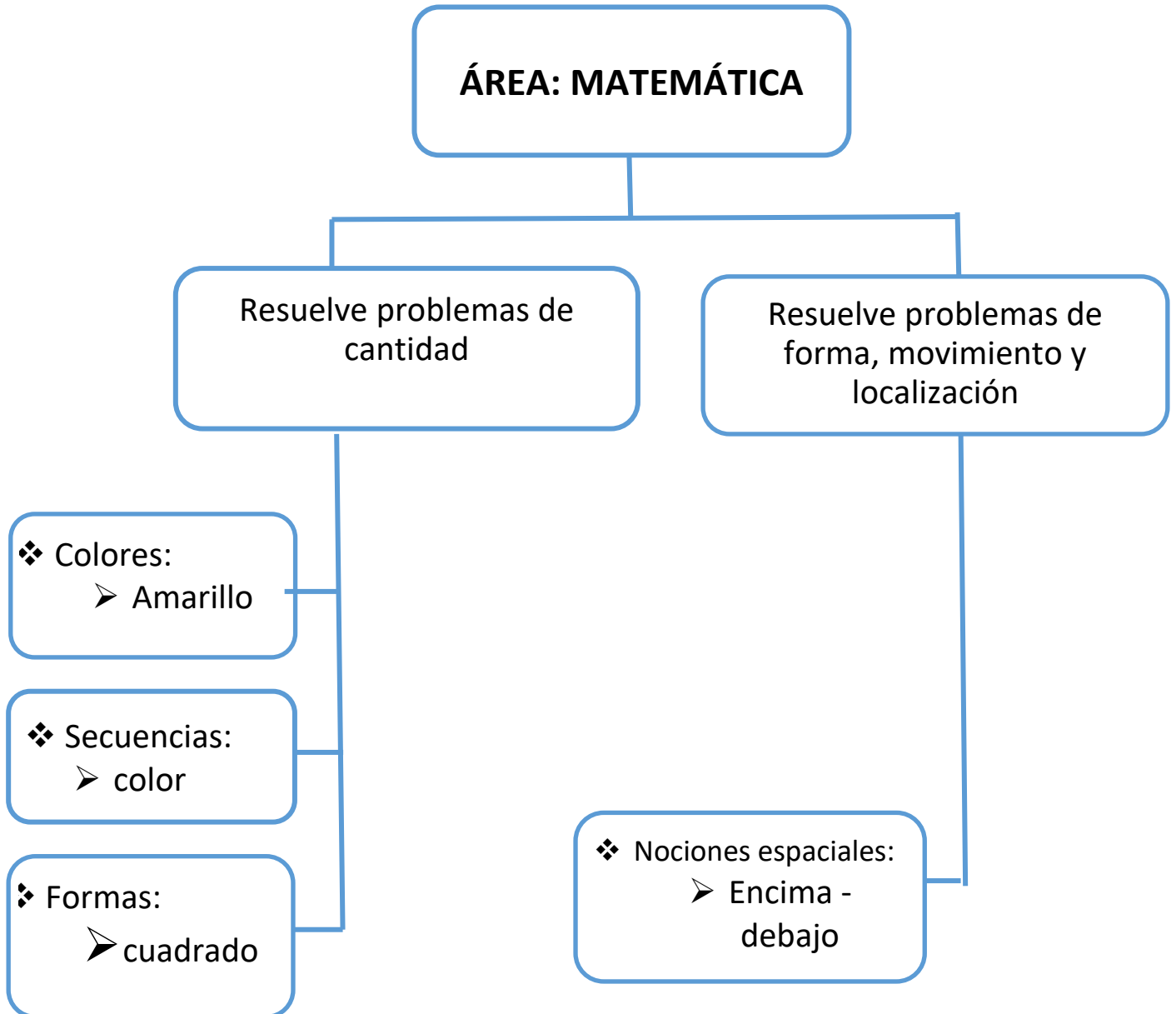


## 3.3 Programación específica

## 3.3.1. Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE		
<b>Institución Educativa:</b> “John Alexander Mackay” <b>Nivel:</b> Inicial <b>Año:</b> 3 años <b>Secciones:</b> A <b>Área:</b> Matemática <b>Profesores:</b> Córdova, Cruz y Geraldés		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p> <p>Colores primarios: 1. Amarillo.</p> <p>Figura geométrica: 1. Cuadrado</p> <p>Secuencia por color: 1. Rojo 2. Azul 3. Amarillo 4. Verde</p> <p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b></p> <p>Noción espacial con objetos: 1. Encima - Debajo</p>		<p>-Identificación del color: Amarillo mediante la manipulación de material concreto.</p> <p>-Identificación de la figura geométrica: El cuadrado mediante la manipulación de material concreto.</p> <p>-Secuenciación de objetos en función a sus características perceptuales: color, a través de la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.</p> <p>-Ubicación de la posición de objetos en función a las nociones espaciales encima - debajo mediante la manipulación de material.</p>
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Secuenciar</li> </ul> <p>2.CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar</li> </ul>		<p>1.VALOR: Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar constancia en el trabajo</li> <li>• Cumplir con los trabajos asignados</li> </ul> <p>2.VALOR: Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención</li> </ul> <p>3.VALOR: SOLIDARIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar aprecio e interés por los demás.</li> </ul>

## 3.3.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad



## 3.3.1.2. Actividades de aprendizaje

<p>ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)</p>
<p><b><u>Actividad 1 : (35 min.)</u></b></p> <p><b>Identificar el color: amarillo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados.</b></p> <p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan los cuatro aros de diferentes colores que están en el piso del patio, al ritmo de una canción “La patita Lulú” (anexo 1), caminan y cuando se para la música, corren y se ubican dentro del aro según su preferencia (anexo 2). Luego responden las siguientes preguntas:</li> <li>- ¿De qué color es el aro que elegiste? ¿Qué colores conoces?</li> <li>- ¿Para qué sirven los colores? ¿Qué pasaría si no existieran los colores?</li> </ul> <p><b>Proceso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Percibe</b> los materiales a utilizar (Témpera amarilla y polos)</li> <li>-<b>Reconoce</b> las características de los materiales que van a utilizar, respondiendo a las preguntas: ¿Qué materiales observas? ¿Qué colores tienen los materiales? ¿para qué sirven estos materiales?</li> <li>-<b>Relaciona</b> el color amarillo al mancharse las manos con tempera y estamparlas en los polos de color blanco(anexo 3) que tienen puestos sus compañeros para luego comparar las manchas del polo con imágenes que están pegadas en toda el aula, mencionándolas. (anexo 4)</li> </ul> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Evaluación: <b>Identifica</b> el color amarillo al elegirlo entre los diversos bloques lógicos que se encuentran encima de su mesa.</li> <li>-<b>Metacognición:</b> ¿Qué dificultades has encontrado para identificar el color amarillo?, ¿Cómo has logrado identificar el color amarillo?</li> <li>-<b>Transferencia:</b> Cuando el niño señala y verbaliza sus prendas de color amarillo al doblarlas en casa.</li> </ul> <p><b><u>Actividad 2 : (35 min.)</u></b></p> <p><b>Identificar el color: amarillo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados.</b></p>

**Inicio:**

- Observan tres botellas descartables transparente con agua. Luego mencionan las palabras mágicas “1, 2, 3” (sin que se den cuenta se coloca tres tintes vegetales de color amarillo, rojo y azul para teñir el agua de las botellas) y responden las pregunta: ¿Qué colores percibiste en las botellas? ¿Qué ocurrió con el agua?

¿Todos los objetos tienen color?

**Proceso:**

-**Percibe** diversas prendas de vestir en bateas.

-**Reconoce** las características de las prendas de vestir al responder: ¿Qué prendas observas? ¿Qué colores tienen las prendas? ¿De qué color es esta prenda?

-**Relaciona** el color amarillo de las prendas, al buscarlas por el salón llevando en su mano una figura del mismo color, las encuentra y lo comunica.

**Salida:**

--Evaluación: **Identifica** el color amarillo al elegir entre diversos objetos de diferentes colores dentro de una batea con papel periódico picado.

-**Metacognición:** ¿Qué estrategia has usado para identificar el color amarillo en las prendas?, ¿Se te difícil reconocer el amarillo en la batea con papel picado?

-**Transferencia:** Busca algo de color amarillo que se encuentre en su dormitorio.

**Actividad 3 : (35 min.)**

**Identificar la figura geométrica: El cuadrado mediante la manipulación de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

**Inicio**

-Los niños miran cuadros translúcidos de papel celofán colgados en el techo, (anexo 5) y contestan a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que observas? ¿Qué formas tienen las ventanas? ¿Tiene lados?

¿Qué juguetes de diferentes sectores tienen forma de cuadrado?

**Proceso**

-**Percibe** nuevamente los cuadros translúcidos de papel celofán colgados en el techo y las manipulan libremente.

-**Reconoce** las características de la figura geométrica: el cuadrado en los cuadros mencionando sus características.

-**Relaciona** la figura geométrica: el cuadrado en los cuadros al observar a través de el y busca alrededor del aula algún objeto que se asemeje a la figura.

### Salida

-Evaluación: **Identifica** la figura geométrica: el cuadrado buscando entre diversos materiales no estructurados escondidos en una caja de arena, escoge solo las que tienen forma cuadrada y lo pega en un mural de papel craft. (Anexo 6)

-**Metacognición:** ¿Cómo lograste identificar el cuadrado? ¿Cómo has hecho para identificar el cuadrado?

-**Transferencia:** cuando vaya a casa deberá buscar en revistas 2 figuras cuadradas para compartirlas con sus amigos.

### Actividad 4 : (35 min.)

**Ubicar la posición de objetos en función a las nociones espaciales encima - debajo mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.**

### Inicio

-Los niños participan del juego del tobogán en el patio. (Anexo 7) Donde se les permiten subir a la plataforma para deslizarse el tobogán y esconderse en ella. Luego responde a las interrogantes: ¿En dónde te colocaste para deslizarte?, ¿En dónde te escondiste?, ¿En este momento que hay debajo de ti?

### Proceso

-**Percibe** un circuito hecho con sillas y mesas.

-**Identifica** la nociones espaciales encima - debajo con su cuerpo al recorrer el circuito de tal manera que los niños pasan por encima de las sillas y debajo de las mesas. (Anexo 8)

-**Aplica** las nociones espaciales encima - debajo al jugar con material concreto (carritos de juguete) en el circuito y lo desplaza cuando se le indica.

### Salida:

-Evaluación: Ubica la posición de objetos en función a las nociones espaciales encima - debajo al coger los objetos que están encima o debajo del estante según se le va indicando. (Anexo 9)

-**Metacognición:** ¿Cómo has hecho para ubicar los objetos?, ¿Se te fue difícil ubicar los objetos?

-**Transferencia:** Al levantarse de su cama el niño comenta con sus padres sobre su ubicación “Yo estoy encima de mi cama” y “Mis zapatos están debajo de mi cama”.

### Actividad 5 : (35 min.)



**Secuenciar objetos por color, a través de la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.**

**Inicio:**

-Los niños cantan una canción “Los colores” (Anexo10) <https://youtu.be/625UT3pCPeU> utilizando instrumentos musicales de colores libremente. Luego responden a las siguientes preguntas:

-¿Qué colores se nombran en la canción? ¿De qué colores son los instrumentos musicales?

-¿En qué orden se mencionan los colores en la canción?

**Proceso:**

-**Percibe** las pelotas de plástico que se encuentran dentro de cajas.

-**Elige** el patrón: color para ordenar las pelotas mediante el juego “La caja mágica” (anexo 11). en la cual, saca dos pelotas por un agujero de la caja cerrada obteniendo los colores al azar y verbaliza su secuencia.

-**Establece** la secuencia por color usando las pelotas teniendo en cuenta el patrón: amarillo – rojo pegando las pelotas en tiras de cinta de embalaje continuando la secuencia. (Anexo12 )

**Salida:**

-Evaluación: **Secuencia** por color al insertar pelotas una al lado de la otra en una lana, siguiendo el patrón: rojo – amarillo. (Anexo13)

-**Metacognición:** ¿Qué estrategias has usado para secuenciar? ¿Qué dificultad has encontrado para secuenciar?

-**Transferencia:** El niño juega con sus juguetes y los ordena teniendo en cuenta un patrón: color.

**Actividad 6 : (35 min.)**

**Identificar el color: Amarillo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados.**

**Inicio:**

-Los niños reciben una caja de regalo grande, lo abren y observa lo que sale de ella (globos amarillos inflados con helio) (Anexo 14). Luego responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué salió de la caja de regalo? ¿De qué colores son?

- ¿Hay objetos de ese color amarillo en el aula?

**Proceso:**

-**Percibe** una piscina con pelotas (anexo 15).

-**Reconoce** las características las pelotas respondiendo a las preguntas: ¿Cómo son? ¿De qué color son?

-**Relaciona** el color amarillo de las pelotas con objetos del aula mediante el juego “veo – veo”. Para ello escucha las indicaciones para realizar el juego. Por ejemplo: Veo veo, que ves, una cosita y que cosita es: es de color amarillo, tiene forma cuadrado, etc.

**Salida:**

-Evaluación: Identifica el color amarillo al elegir un juguete del mismo color entre los diversos juguetes de varios colores que se encuentran colocados en el piso. (Anexo 16)

-Metacognición: ¿Qué estrategia has usado para identificar el color amarillo? ¿Se te fue difícil identificar el color amarillo?

-Transferencia: busca algo de color amarillo que se encuentre en su dormitorio.

**Actividad 7 : (35 min.)**

**Identificar la figura geométrica: el cuadrado a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

**Inicio**

-Los niños observan con atención una obra de teatro “Por cuatro esquinitas de nada” (Anexo 17). Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Qué personajes aparecen en la obra de teatro?, ¿Qué formas tienen? ¿Qué características tiene un cuadrado?

**Proceso**

-Percibe esponjas cuadrangulares y cuatro tiras iguales de papel pegadas en el piso formando un cuadrado.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el cuadrado al caminar en punta de pies sobre los lados mencionando cuantos lados tiene.

-Relaciona la figura geométrica: el cuadrado a través de una caja sorpresa llenas de bloques lógicos en la cual solo sacará los cuadrados y los comparan con un objeto que está dentro de una bolsa mágica (Tapas, libros, hojas, esponjas)

-Identifica la figura geométrica: el cuadrado en los objetos que se encuentran en el salón.

**Salida**

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado a través del juego “alimentando a monstruos hambrientos”, la cual deberá buscar solo fichas cuadradas e introducirlas por la boca del monstruo. (Anexo 18)

-**Metacognición:** ¿Cómo has hecho para identificar la figura geométrica el cuadrado? ¿Has tenido alguna dificultad para reconocerla?

-**Transferencia:** Busca en casa diversos objetos o juguetes que tenga forma cuadrada

**Actividad 8 : (35 min.)**

**Ubicar la posición de un objeto en función a las nociones espacial encima - debajo mediante la manipulación de material concreto, escuchando con atención.**

**Inicio:**

-Los niños bailan y cantan “5 monitos saltando en la cama”(Anexo 19) <https://youtu.be/esrnTgF5dbI>. Y responden a las siguientes preguntas: ¿De qué nos habla la canción?, ¿Dónde saltaban los monitos?

- ¿En este momento encima de que estas?

**Proceso:**

-**Percibe** los materiales que se van a utilizar para el circuito (mesas).

-**Identifica** la noción espacial encima - debajo con su cuerpo al realizar el circuito, por el que debe pasar, en la primera vuelta, agachado debajo de una mesa y reptando debajo la mesa. Luego, en la segunda vuelta, pasará caminando encima de la mesa y marchará por encima de la mesa.

-**Aplica** las nociones espaciales encima - debajo con objetos al lanzar pelotas de plástico por debajo de la mesa y rodar pelotas por encima de la mesa.

**Salida:**

-Evaluación: Ubica la posición de objetos en función a las nociones espaciales encima - debajo siguiendo indicaciones “coloca tus alimentos encima de la mesa”, “Coloca tu lonchera debajo de la mesa”

-**Metacognición:** ¿Qué estrategia has utilizado para ubicar los objetos?, ¿Cómo lo has ubicado?

-**Transferencia:** El niño ayuda a su mamá a arreglar la mesa para almorzar y pone las cucharas encima de las servilletas y verbaliza “Las cucharas están encima de las servilletas” y “Las servilletas están debajo de las cucharas”.

**Actividad 9 : (35 min.)**

**Secuenciar objetos por color, a través de la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.**

**Inicio:**

-Los niños visualizan un video “Barney el camión: Los colores”(Anexo 20) <https://youtu.be/zKtooRummUI> con atención. Luego responden a las siguientes preguntas:

-¿Qué colores se nombran en el video?

-¿Los colores tienen un orden?

**Proceso:**

-**Percibe** los objetos que necesita para trabajar (ropa de fieltro).

-**Elige** el patrón: color para ordenar los polos de colores azul y verde a través del juego “La magia de los colores”, en la cual saca dos ropas de fieltro del sombrero de mago y verbaliza como es la secuencia.

-**Establece** la secuencia por color usando las ropas de fieltro teniendo en cuenta el patrón: azul - verde. Poniendo las ropas en el tendedero, según corresponda. (Anexo 21)

**Salida:**

-Evaluación: **Secuencia** por color al colocar círculos de un mismo tamaño una al lado de la otra a manera de gusanito sobre su mesa, siguiendo un patrón: azul – verde. (anexo 22)

-**Metacognición:** ¿Qué dificultades has encontrado para secuenciar? ¿Cómo lo has hecho?

-**Transferencia:** El niño ordena sus prendas en casa utilizando un patrón: color.

**Actividad 10 : (35 min.)**

**- Secuenciar objetos por color, a través de la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.**

**Inicio:**

-Los niños participan de la canción “soy una serpiente” (Anexo 23). Para ello se ponen polos de color rojo o azul y cuando se le apunte con el dedo índice se colocará detrás de su compañero formando un trencito, luego responde las preguntas: ¿Qué color son los polos de tus amigos? ¿En qué orden se colocaron tus compañeros?

**Proceso:**

-**Percibe** una manta que tiene círculos en forma de gusano y una caja con círculos de cartulina de rojo y azul.

- **Elige** el patrón: color para ordenar los círculos de colores rojo y azul a través del juego con el dado de colores, (tres lados de color rojo y tres lados de color azul). Lanza el dado obteniendo los colores al azar y verbaliza su secuencia.

- **Establece** la secuencia por color teniendo en cuenta el patrón: rojo - azul. colocando los círculos de cartulina sobre la manta guiándose de la secuencia. (Anexo 24)

**Salida:**

-Evaluación: Secuenciar objetos en función a sus características perceptuales: color, al colocar los círculos de pega- pega encima de los recortes de pega- pega que se encuentran en una serpiente de tela siguiendo un patrón: rojo – azul. (anexo 25)

Metacognición: ¿Cómo has hecho para secuenciar los objetos? ¿Qué dificultad has encontrado para secuenciar?

Transferencia: El niño al llegar a casa ordena sus útiles escolares utilizando un patrón: color.

**Actividad 11 : (35 min.)**

**Identificar** figura geométrica: el cuadrado utilizando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

**Inicio**

-Los niños visualizan un video cuento llamada “Las figuras geométricas” <https://www.youtube.com/watch?v=G2IR69dV7R0> con atención. Y responde a las preguntas:

- ¿Qué figuras geométricas has visto en el video cuento? ¿Conoces la figura geométrica el cuadrado?

- ¿Todos los lados del cuadrado son iguales?

**Proceso**

**-Percibe** varias bandas elásticas de todos los colores que están en el piso del patio. (Anexo 26)

**-Reconoce** las características de la figura geométrica: el cuadrado formándola con una banda elástica (los niños forman grupos de cuatro y arman el cuadrado donde cada niño se coloca en una esquina) (Anexo 27) y responden a la pregunta ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? ¿Cuántos niños necesitamos para realizar el cuadrado? ¿Cuántas esquinas tiene el cuadrado?

**-Relaciona** la figura geométrica: el cuadrado al desplazarse por el aula y busca algún objeto que se asemeje al cuadrado y lo verbaliza.

**-Identifica** la figura geométrica al armar el cuadrado con sorbetes de igual tamaño y lo comentan (Anexo 28)

**Salida**

**-Evaluación: Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al elegirlo entre los diversos bloques lógicos que están en el sector matemático. (Anexo 29)

**-Metacognición:** ¿Qué dificultades has encontrado al identificar el cuadrado?, ¿Cómo has hecho para identificar el cuadrado?

**-Transferencia:** El niño arma el cuadrado con sus carritos en casa.

**Actividad 12 : (35 min.)**

**Identificar el color: Amarillo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados.**

**Inicio:**

- Los niños participan de una fiesta infantil, donde visualizan el aula decorada de color amarillo, se disfrazan con bolsas del mismo color y una vincha de cartulina en forma de sol (anexo 30). Juegan con globos inflados libremente, de fondo escuchan música instrumental, luego responde las siguientes interrogantes: ¿Qué observaste? ¿Todos los objetos del aula decorada tienen el mismo color? ¿Qué otros objetos son del mismo color?

¿conoces algún objeto que no tenga color?

**Proceso:**

**-Percibe** observando en una olla los fideos tallarín sancochados fríos.

**-Reconoce** las características de los fideos al responder las preguntas ¿cómo son? ¿de qué color son? ¿te gustan los tallarines? ¿Qué texturas tienen?

**-Relaciona** el color amarillo al pintar con sus manos los fideos utilizando tempera del mismo color y luego compara el color de los fideos buscando en los objetos del aula y los traslada a una caja amarilla.

**Salida:**

-Evaluación: **Identifica** el color amarillo eligiendo entre diversas bolitas de gel y las inserta por el pico de la botella transparente. (anexo 31)

-Meta cognición: ¿Qué estrategia has usado para identificar el color amarillo de los fideos? ¿Te fue fácil identificar el color amarillo de los objetos?

-Transferencia: Menciona el color amarillo en objetos que observan en su casa.

**Actividad 13 : (35 min.)**

**Ubicar la posición de los objetos en función de las nociones espaciales: encima – debajo, mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.**

**Inicio:-**

-Los niños juegan con pelotas de trapo y una manta que tiene agujeros (anexo 32) y responden a las preguntas:

¿Con qué objetos has jugado?, ¿Dónde estaban las pelotas?, ¿Dónde caían las pelotas? ¿En este momento debajo de que estas?

**Proceso:**

-**Percibe** diferentes cubos de psicomotricidad de colores. (Anexo 33)

- **Identifica** las nociones espaciales: encima – debajo armando torres libremente con los cubos de colores y responde a: ¿Cuál está encima del cubo de color rojo? ¿Cuál esta debajo del color rojo?

- **Aplica** las nociones espaciales: encima – debajo siguiendo la indicación: coloca el cubo amarillo encima de la roja y el verde debajo de la roja.

**Salida:**

-Evaluación: **Ubica** la posición de los objetos en función de las nociones espaciales: encima – debajo al armar torres con bloques de construcción de madera que se encontraran sobre su mesa y se le pide que lo coloque según las indicaciones que se le dan: Bloque rojo encima del bloque azul, bloque verde debajo del bloque amarillo, etc. (anexo 34)

-**Metacognición:** ¿Te fue fácil ubicar los materiales utilizados en la clase ?, ¿Cómo has ubicado los cubos de colores?

-**Transferencia:** Los niños observan diferentes objetos que están encima o debajo de la cocina.

**Actividad 14: (35 min.)**

**Identificar** la figura geométrica el cuadrado utilizando material concreto mostrando aprecio e interés por los demás.

**Inicio**

- Los niños escuchan con atención el cuento:” La historia de un cuadrado” (Anexo 42). Luego responden a las preguntas:
- ¿En qué se convirtió el cuadrado primero? ¿En qué objeto se convirtió el cuadrado con la ayuda de su amigo?
- ¿Para qué nos servirá la figura geométrica: El cuadrado?

**Proceso**

- Percibe cuadrados hechos de lija que están pegadas en el piso del patio.
- Reconoce las características de la figura geométrica: el cuadrado al repasar con su dedo sobre los cuatro lados de los cuadrados de lija que está pegado en el piso (Anexo 43) y responden a las siguientes preguntas ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? ¿Sus lados son iguales? ¿Cuántas esquinas tiene el cuadrado?
- Relaciona la figura geométrica: el cuadrado al desplazarse agarrando un títere plano cuadrado (anexo 44) por el aula y encuentra algún objeto que se asemeje a la figura.
- Identifica la figura geométrica: el cuadrado al formarlo con plastelina y señala verbalizando las características del cuadrado.

**Salida**

- Evaluación: **Identifica** la figura geométrica el cuadrado al elegirlo entre los diversos objetos que está sobre el piso. (45)
- Metacognición:** ¿Qué dificultades has tenido al identificar el cuadrado? ¿Cómo lo has hecho?
- Transferencia:** El niño al almorzar con su familia se da cuenta que los platos son de diferentes formas entre ellos hay platos cuadrados y lo verbaliza.

**Actividad 15: (35 min.)**

**- Secuenciar objetos por color, a través de la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.**

**Inicio:**

- Los niños juegan con pañuelos amarillos y verdes. Se agrupan por el color de pañuelo seleccionado para mover los pañuelos libremente según el color que se les indiquen.
- ¿Todos los pañuelos eran del mismo color? ¿De qué colores eran los pañuelos?



- ¿En qué orden se movieron los pañuelos según el color?

**Proceso:**

-**Percibe** los objetos que necesita para trabajar (pañuelos).

-**Elige** el patrón: color para ordenar los pañuelos de colores amarillo y verde mediante el juego “machitas de colores”, presenta una serie de color con las manchas que saquen dentro de una cesta y verbaliza como es su secuencia.

-**Establece** la secuencia por color teniendo en cuenta el patrón: amarillo - verde al colgar los pañuelos uno al lado del otro, siguiendo la serie de color puesta en la pizarra.

**Salida:**

-Evaluación: **Secuencia** por color al colocar los pompones encima de círculos en cartones con la figura de gusano, siguiendo un patrón: amarillo – verde.

-Metacognición: ¿Cómo has hecho para secuenciar los pompones de colores? ¿Qué dificultad has encontrado para secuenciar los pompones de colores?

-Transferencia: En su casa ayuda a su mamá a ordenar la ropa de su cuarto utilizando un patrón: color.

**Actividad 16 : (35 min.)**

- **Ubicar la posición de un objeto en función de las nociones espaciales: encima-debajo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados.**

**Inicio:**

-Los niños juegan a pasar por obstáculos hecho con conos y varilla de psicomotricidad (anexo 40) en la cual se desplazan por debajo y encima de él.

- ¿Qué acción realizaste? ¿Qué hiciste cuando pasaste por los conos?

- ¿Qué otros objetos se pueden colocar debajo de la mesa?

**Proceso:**

-**Percibe** un circuito de psicomotricidad (1 Cilindro con 2 bases, Escalera, Rampa para motricidad) (anexo 41).

-**Identifica** las nociones espaciales: encima- debajo al realizar movimientos corporales como subir por las escaleras para colocarse encima del cilindro y gatear para colocarse debajo del cilindro.

-**Aplica** las nociones espaciales encima – debajo colocando pequeños libros encima y debajo del cilindro.

**Salida:**

- Evaluación: Ubica la posición de un objeto en función de las nociones espaciales: encima- debajo colocando una almohada según las indicaciones: “coloca la

almohada encima de la mesa”, “debajo de la mesa”, “encima de la cabeza”, “debajo de las pompis”.

**-Meta cognición:** ¿Qué dificultades has encontrado al ubicar los objetos en el circuito?, ¿Qué hiciste para ubicar la almohada?

**-Transferencia:** En su casa observan los objetos que están encima o debajo de su cama

### **Actividad 17: (35 min.)**

**Identificar** la figura geométrica el cuadrado utilizando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

#### **Inicio**

-Los niños escuchan y bailan libremente la canción “Las figuras geométricas”. (Anexo 35). Luego responden a las preguntas:

- ¿Qué nombres de las figuras geométricas has escuchado en la canción?
- ¿Conoces otras figuras geométricas?

#### **Proceso**

**-Percibe** los cuadrados que están dibujados en el piso del patio.

**-Reconoce** las características de la figura geométrica: el cuadrado desplazándose (caminando, saltando, gateando, etc.) por las líneas del cuadrado que está dibujado en el piso del patio (Anexo 36) y responden a las preguntas: ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? ¿Sus lados son iguales? ¿Cuántas esquinas tiene el cuadrado?

**-Relaciona** la figura geométrica: el cuadrado con otros objetos al desplazarse por el aula con su lupa en forma de cuadrado (anexo37) y busca uno o varios objetos que tengan la misma forma y lo menciona.

**-Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al armarlo con bajalenguas del mismo tamaño en su mesa y menciona sus características. (ANEXO 38)

#### **Salida**

**-Evaluación: Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al elegirlo entre los diversos objetos que están sobre el piso. (Anexo 39)

**-Metacognición:** ¿Cómo has identificado el cuadrado? ¿Qué dificultades has encontrado?

**-Transferencia:** Juega buscando algún objeto que tenga la forma cuadrada.

### **Actividad 18: (35 min.)**

**Ubicar la posición de los objetos en función de las nociones espaciales: encima – debajo mediante la manipulación de material concreto, escuchando con atención.**

#### **Inicio:**

-Juega a balancearse en las pelotas gigantes hasta llegar a la pared del salón. Luego responden a las preguntas: ¿En qué objeto nos balanceamos? ¿Quién de tus amigos llegó más rápido estando en la pelota? ¿Las pelotas se encontraban debajo de la mesa o encima del stand de las loncheras?

**Proceso:**

- **Percibe** diferentes prendas de vestir y se escogen a dos niños de la clase.
- **Identifica** las nociones espaciales: encima – debajo vistiendo a sus compañeros ayudados por un adulto y verbaliza la ubicación de cada prenda “la chompa esta debajo del polo rojo”
- **Aplica** la ubicación de cada prenda al colocarlo en sus compañeros siguiendo las indicaciones (ejemplo coge una chompa y le debe colocar encima del polo)

**Salida:**

- Evaluación: **Ubica** la posición de los objetos en función de las nociones espaciales: encima – debajo siguiendo las indicaciones que se le dan colocando la ropa a un muñeco encima o debajo.

-**Metacognición:** ¿Qué difícil vestir a tu compañero? ¿Cómo ubicaste las prendas de vestir en el muñeco?

-**Transferencia:** En invierno los niños observan las prendas de vestir que le colocan encima o debajo de su polo.

## 3.3.1.3. Materiales de apoyo:

## Anexo 1

## LA PATITA LULÚ

Lulú es una patita que es muy divertida  
todo el día se ríe a carcajadas.  
Con su cua, por aquí, por allá,  
porque hoy es un día especial.

¿A dónde vas Lulú corriendo tan deprisa,  
con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas?  
El baile va a empezar y no quiero llegar tarde  
y bailar hasta que salga el sol.

Lulú menea la patita, menea la colita,  
mueve las alitas y se da una vueltecita.  
Se agacha despacito, se levanta bien prontito  
y sigue así hasta que salga el sol. (Repite)



## Anexo 2



## Anexo 4

## Anexo 3



Anexo 5



Anexo 6



<https://images.app.goo.gl/gh7B9xD7JekJk>



Anexo 7



<https://images.app.goo.gl/PBiTY8jbAT1FQ>

Anexo 8



<https://laclasedevanec>

Anexo 9



<https://i.pinimg.com/originals/35/5d>

### Anexo 10

## CANCIÓN DE LOS COLORES

Verde, verde son los arbolitos  
verde, verde sus hojitas son.  
Por eso yo quiero todo lo que es verde  
verde, verde, verde es mi color.

Amarillo es el color del trigo  
amarillos mis patitos son.  
Por eso yo quiero todo lo amarillo  
como el tibio rayito de sol.

Rosa, rosa son todas mis cosas  
rosa, rosa mis vestidos son.  
Por eso yo quiero todo lo que es rosa  
como ramas de durazno en flor.

Rojo, rojo es mi sombrero  
rojo, rojo el botón en flor.  
Por eso yo quiero todo lo que es rojo  
rojo, rojo es mi corazón.

El azul es el color del cielo  
azulitos tus ojitos son.  
Por eso yo quiero todo lo azul  
por que es el color de la ilusión.

<https://youtu.be/625UT3pCPe>

### Anexo 11

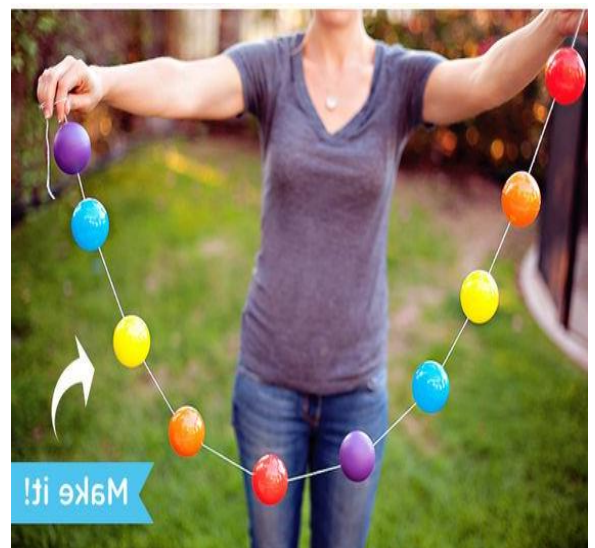


<https://www.maestrosdeaudicion>

### Anexo 12



### Anexo 13





Anexo 14



<https://images.app.goo.gl/dcqD>

Anexo 15



<https://images.app.goo.gl/jx>

Anexo 16





## Anexo 17



<https://www.youtube.com/watch?v>

### “Por cuatro esquinitas de nada”

Cuadradito juega con sus amigos Redonditos.

¡Ring! Es la hora de entrar en la casa grande.

¡Pero Cuadradito no puede entrar! No es redondo como la puerta.

Cuadradito está triste.

Le gustaría mucho entrar en la casa grande.

Entonces, se alarga, se tuerce, se pone cabeza abajo, se dobla. Pero sigue sin poder entrar.

-¡Sé redondo! - Le dicen los Redonditos.

Cuadradito lo intenta con todas sus fuerzas.

-¡Te lo tienes que creer!- dicen los Redonditos.

-Soy redondo, soy redondo, soy redondo...- repite Cuadradito. ¡Pero no hay nada que hacer.

-¡Pues te tendremos que cortar las esquinas! – dicen los Redonditos.

¡Oh, no! – dice Redondito. ¡Me dolería mucho!

¿Qué podemos hacer?

Los Redonditos se reúnen en la sala grande. Hablan durante mucho, mucho tiempo. Hasta que comprenden que no es Cuadradito el que tiene que cambiar.

¡Es la puerta!

Entonces, recortan cuatro esquinitas, cuatro esquinitas de nada...que permiten a Cuadradito entrar en la casa grande...junto a todos los Redonditos.

Anexo 18



Anexo 19

**Saltaban en la cama**

Cinco monitos saltando sobre la cama,  
Uno cayó y se dio un golpe en la cabeza  
(¡ay!)

Mamá llamó al doctor y el doctor dijo,  
¡No más monitos saltando sobre la cama!

Cuatro monitos saltando sobre la cama,  
Uno cayó y se dio un golpe en la cabeza  
(¡ay!)

Mamá llamó al doctor y el doctor dijo,  
¡No más monitos saltando sobre la cama!

Tres monitos saltando sobre la cama,  
Uno cayó y se dio un golpe en la cabeza  
(¡ay!)

Mamá llamó al doctor y el doctor dijo,  
¡No más monitos saltando sobre la cama!

Dos monitos saltando sobre la cama,  
Uno cayó y se dio un golpe en la cabeza  
(¡ay!)

Mamá llamó al doctor y el doctor dijo,  
¡No más monitos saltando sobre la cama!

Un monito saltando sobre la cama,  
Uno cayó y se dio un golpe en la cabeza  
(¡ay!)

Mamá llamó al doctor y el doctor dijo,  
¡No más monitos saltando sobre la cama!

Mamá mona dijo  
"¡Todos los monitos, en seguida a la cama!"

Anexo 20





Anexo 21



<https://images.app.goo.gl/qYDG>

Anexo 22



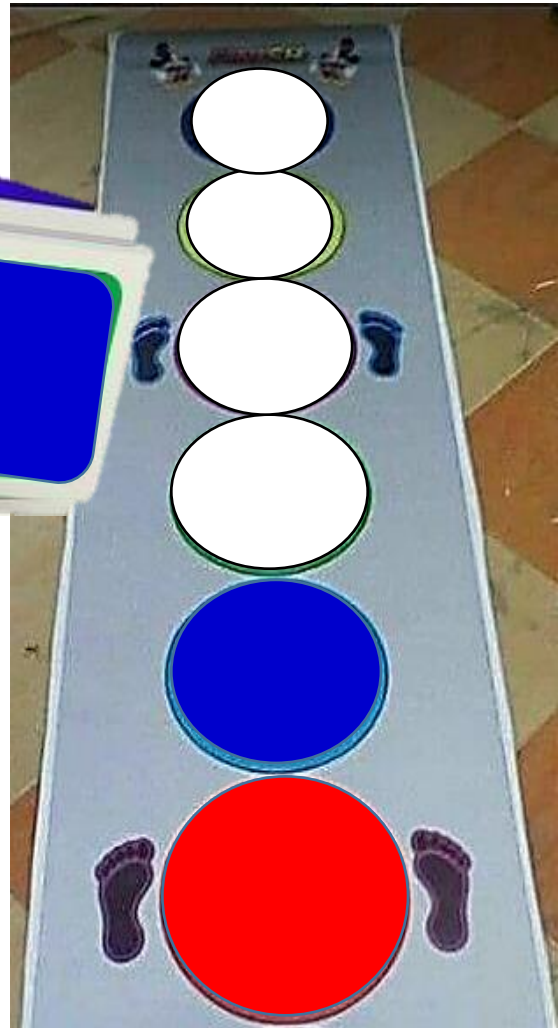
Anexo 23

## SOY UNA SERPIENTE

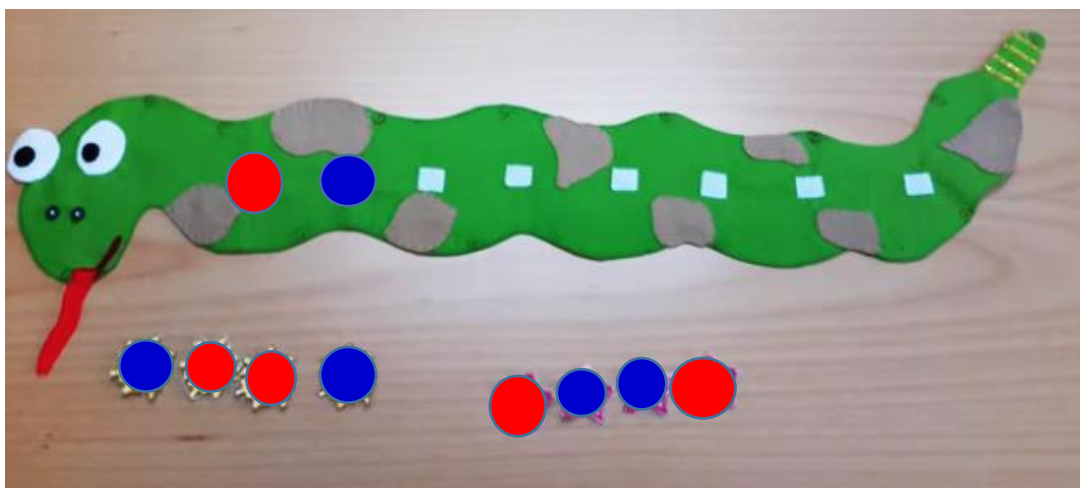


SOY UNA SERPIENTE  
 QUE ANDA POR EL BOSQUE  
 BUSCANDO UNA PARTE DE SU  
 COLA:  
 ¿QUIERE SER USTED UNA  
 PARTE DE MI COLA?

Anexo 24

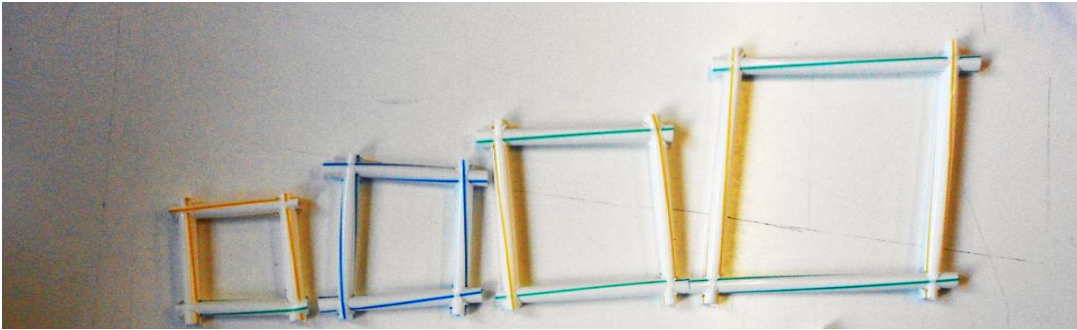


Anexo 25





Anexo 28



<https://martapaulorell.files.wordpress.com/2013/04/>

Anexo 29



<http://3.bp.blogspot.com/->

Anexo 30



Anexo 31



<https://images.app.goo.gl/>

Anexo 32





### Anexo 33



<https://images.app.goo.gl/ifW>

### Anexo 34



<https://images.app.goo.gl/Be4>

### Anexo 35

#### Canción: "LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS"

Letra y Música: Rosi Estremadoyro Meza  
El círculo es redondo, no tiene ni una esquina es como una pelota o como la luna llena.

Y ¿cómo es un cuadrado? pues tiene 4 lados tiene 4 esquinas, sus lados son iguales.

Y ahora el triángulo que solo tiene 3 lados tiene 3 esquinas, es como una pirámide

### Anexo 36



<http://infantilbobadillaestac>

Anexo 37



<http://www.pequefelicidad.com/201>

Anexo 38



<https://www.pinterest.es/pin/>

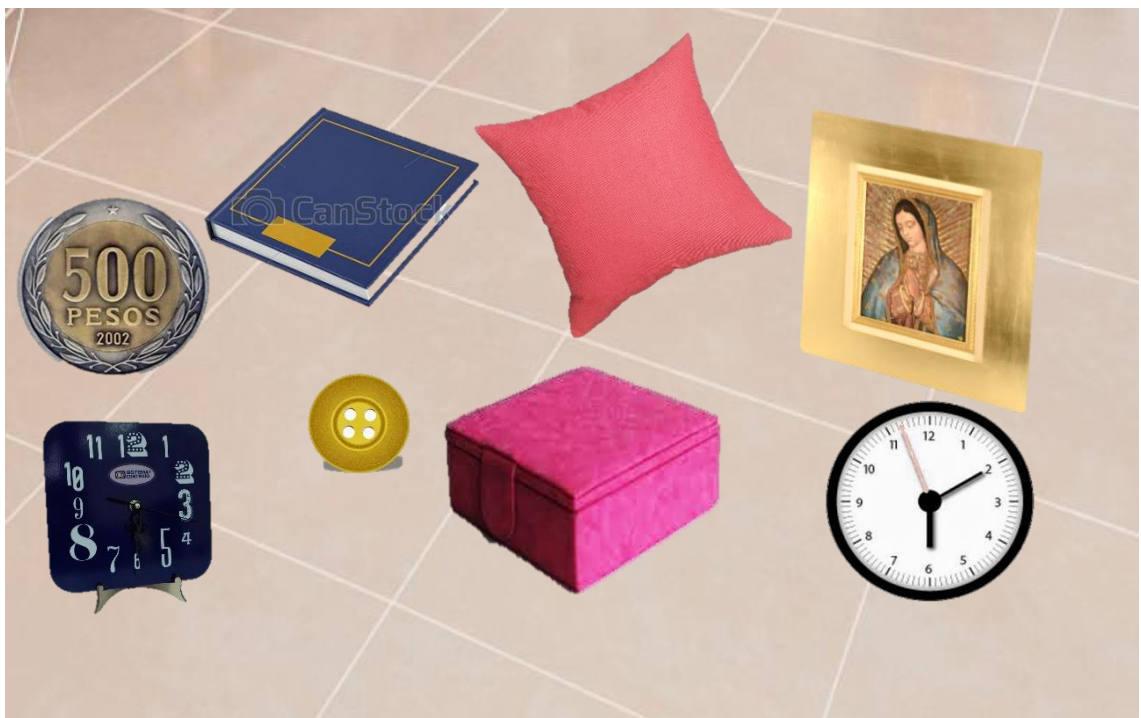


Anexo 38



<https://www.pinterest.com>

Anexo 39



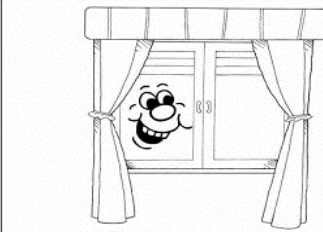
Anexo 40



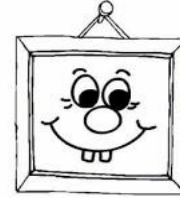
Anexo 41



## Anexo 42



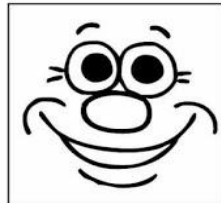
UN DÍA DECIDIÓ SER UNA VENTANA.  
PERO SE ABURRÍA PORQUE SÓLO  
JUGABA CUANDO LOS NIÑOS Y  
NIÑAS SE ASOMABAN POR ELLA.



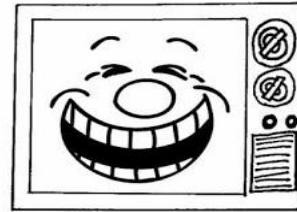
DECIDIÓ ENTRAR EN LA CASA Y  
CONVERTIRSE EN CUADRO. AL  
PRINCIPIO ESTABA CONTENTO PORQUE  
TODOS LE MIRABAN, PERO AL POCO  
TIEMPO TAMBIÉN SE ABURRÓ.



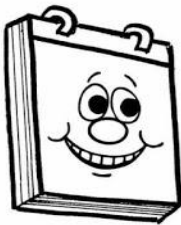
PENSÓ EN CONVERTIRSE EN LIBRO Y  
CONTAR MUCHOS CUENTOS. PERO AL  
POCO TIEMPO TAMBIÉN SE ABURRÓ.



HABÍA UNA VEZ UN CUADRADO  
MUY TRAVIESO Y JUGUETÓN.



SE DISFRAZÓ DE TELEVISIÓN PARA  
DIVERSIR A LOS NIÑOS Y NIÑAS, PERO  
ENSEGUIDA LA APAGABAN.



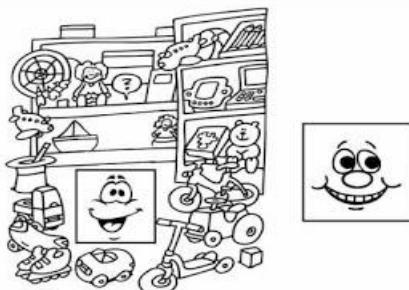
DECIDIÓ SER UNA LIBRETA PERO LE  
MOLESTABA QUE LE ARRANCARAN  
LAS HOJAS.



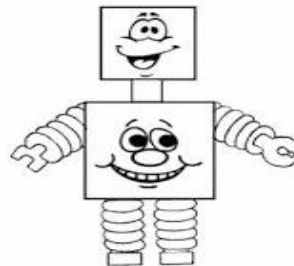
"¿Y POR QUÉ NO SER UNA SILLA?",  
PENSÓ. PERO LE DOLÍA LA CABEZA  
CADA VEZ QUE SE SENTABAN  
SOBRE ÉL.



PENSÓ EN SER LA CAJA PARA  
GUARDAR LOS CD's Y PONER MÚSICA.  
PERO TAMBIÉN SE ABURRÓ  
ENSEGUIDA.



SE LE OCURRIÓ ENTRAR EN LA  
HABITACIÓN DE LOS JUGUETES. ALLÍ  
SE ENCONTRÓ CON OTRO CUADRADO  
Y, ¿SABÉIS QUÉ HICIERON?...



...JUNTOS FORMARON UN ROBOT CON  
EL QUE A LOS NIÑOS Y NIÑAS LES  
ENCANTABA JUGAR. Y DESDE  
AQUEL DÍA LOS DOS FUERON MUY  
FELICES.

## 3.3.1.4. Evaluaciones de proceso y final de la Unidad.

EVALUACIÓN DE PROCESO – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: comprensión	Destreza: identificar
<b>Identificar el color: amarillo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados.</b>	

+	
<b>Identifica el color amarillo al elegir un objeto del mismo color en una diversidad de objetos de varios colores.</b>	A
<b>Identifica el color amarillo al elegir un objeto del color en una diversidad de objetos de varios colores con ayuda.</b>	B
<b>Muestra dificultad al identificar el color amarillo al elegir un objeto en una diversidad de objetos de varios colores.</b>	C

EVALUACIÓN DE PROCESO – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: orientación Espacio –temporal	Destreza: ubicar
<b>Ubicar la posición de un objeto en función de las nociones espaciales: encima- debajo mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo los trabajos asignados</b>	

<b>MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO</b>	
<b>Ubica un objeto según la noción: encima – debajo, al colocarla según las indicaciones.</b>	A
<b>Ubica un objeto según la noción: encima – debajo, al colocarla según las indicaciones con ayuda.</b>	B
<b>Muestra dificultad al ubicar un objeto según la noción: encima – debajo, al colocarla según las indicaciones.</b>	C

EVALUACIÓN FINAL – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: comprensión	Destreza: identificar
<b>Identificar</b> figura geométrica: el cuadrado utilizando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.	

MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
<b>Identifica la figura geométrica: el cuadrado al elegir un objeto de la misma forma en una diversidad de objetos y menciona sus características.</b>	A
<b>Identifica la figura geométrica: el cuadrado al elegir un objeto de la misma forma en una diversidad de objetos y menciona sus características con ayuda.</b>	B
<b>Muestra dificultad al Identificar la figura geométrica: el cuadrado en una diversidad de objetos y no menciona sus características.</b>	c

### 3.3.2. Proyecto de aprendizaje

#### **PROYECTO DE APRENDIZAJE**

##### **1. Datos informativos**

**Institución Educativa:** “John Alexander Mackay”

**Nivel:** Inicial

**Año:** 3

**Área:** Matemáticas

**Título del proyecto:** JUGANDO Y APRENDIENDO CON MATERIALES NO ESTRUCTURADOS.

**Temporización:** 6 sesiones

**Profesoras:** Córdova, Cruz y Geraldés

##### **2. Situación problemática (¿Participan los estudiantes?)**

Un día mientras los niños se desplazaban por el colegio observaron desperdicios como botellas, tapas, etc. tirados en el piso. Esto, ponía en evidencia una necesidad de limpiar y reciclar aquellos objetos para un fin determinado. A partir de esta problemática, se propone a los niños implementar nuevos materiales para las clases de matemáticas haciendo uso de los materiales reciclados encontrados alrededor del colegio y así facilitar el desarrollo de las habilidades matemáticas.

### 3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Competencias	Capacidades	Desempeños
Resuelve problemas de Cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>✓ Comunica sus comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> <li>✓ Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.</li> </ul>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Modela objetos con formas geométricas y transformaciones</li> <li>✓ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</li> <li>✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓ Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</li> </ul>
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Problematiza situaciones para hacer indagaciones.</li> <li>✓ Diseña estrategias para hacer indagación</li> <li>✓ Genera y registra datos o información.</li> <li>✓ Analiza datos e información.</li> <li>✓ Evalúa y comunica el proceso y resultado de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos</li> <li>✓ Usa algunos objetos y herramientas en exploración.</li> </ul>

#### 4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Realizaremos diversas actividades con los materiales no estructurados	<p>Por medio del juego espontáneo y recogiendo materiales encontrados en el patio.</p> <p>Los niños participan mediante el diálogo para solucionar la problemática.</p>	<p>Material Reciclables:</p> <p>chapitas</p> <p>papel periódico</p> <p>botellas descartables</p> <p>gomas</p> <p>temperas</p> <p>conos de papel higiénico</p>



## 3.3.2.1. Programación de Proyecto

<b>PROGRAMACIÓN DE PROYECTO</b>		
<b>Institución Educativa:</b> “John Alexander Mackay”		<b>Nivel:</b> Inicial <b>Año:</b> 3 años
<b>Sección:</b> A	<b>Área:</b> Matemática	<b>Profesores:</b> Córdova, Cruz y Gerales
<b>CONTENIDOS</b>	<b>MEDIOS</b>	<b>MÉTODOS DE APRENDIZAJE</b>
<p>Colores Primarios: Rojo – azul - amarillo - verde.</p> <p>Figuras Geométricas: Círculo-cuadrado - triángulo.</p> <p>Secuencia por color y tamaño.</p> <p>Clasificar</p>		<p><b>Identificación</b> de la problemática del proyecto” Jugando y aprendiendo con materiales no estructurados” mediante la percepción auditiva y visual.</p> <p><b>Identificación</b> de la importancia del uso del material no estructurado mediante la percepción auditiva y visual.</p> <p><b>Identificación</b> de los colores primarios de los materiales del sector “Juegos tranquilos” mediante la percepción atenta y manipulación de objetos</p> <p><b>Clasificación</b> de los colores: rojo, azul, amarillo y verde mediante el uso de material concreto.</p> <p><b>Secuenciación</b> por color utilizando patrón de ordenación mediante la manipulación de material concreto.</p>
<b>CAPACIDADES – DESTREZA</b>	<b>FINES</b>	<b>VALORES – ACTITUDES</b>
<p><b>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</b></p> <p>Destrezas :</p> <p>Identificar</p> <p>Clasificar</p> <p>Secuenciar</p>		<p><b>VALOR:</b> Responsabilidad</p> <p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•       Mostrar constancia en el trabajo</li> <li>•       Cumplir con los trabajos asignados</li> </ul> <p><b>2.VALOR:</b> Respeto</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•       Asumir las normas de convivencia.</li> </ul>

## 3.3.2.2. Actividades de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE
<p><b><u>Actividad 1 (35 min.)</u></b></p> <p>Desempeño precisado:</p> <p><b>Identificar</b> la problemática del proyecto” Jugando y aprendiendo con materiales no estructurados” mediante la percepción auditiva y visual cumpliendo con los trabajos asignados.</p> <p><b>Inicio :</b> Los niños visualizan un video - cuento llamado “Enredados” <a href="https://youtu.be/QxvUq0RoxT0">https://youtu.be/QxvUq0RoxT0</a> y responden a las preguntas ¿Qué arroja, Carmen al mar? ¿Qué tenía la tortuga en su cuerpo? ¿Para qué llamó Carmen a sus amigos?, ¿Qué podemos hacer con la basura que se puede encontrar en la calle o en el mar?</p> <p><b>Proceso:</b></p> <p><b>Percibe</b> los tachos llamativos de basura que contienen botellas y tapitas situados en el salón. (Anexo1)</p> <p><b>Reconoce</b> las características de los tachos de basura al responder las preguntas: ¿Qué contiene? ¿Qué puedes hacer con las tapitas que hay dentro del tacho? ¿Como son? ¿De qué color son? ¿Qué hay dentro de cada uno?</p> <p><b>Relaciona</b> los tachos de basura del salón con los elementos que se deben colocar en cada uno.</p> <p><b>Identifica</b> la problemática a través de un diálogo (Anexo2) recogiendo sus ideas sobre necesidad de implementar el stand de juegos y la experiencia con los nuevos materiales.</p> <p><b>Salida:</b></p> <p><b>Evaluación:</b> Identifica la problemática del proyecto” Jugando y aprendiendo con materiales no estructurados” mediante el registro de las ideas sobre qué materiales podemos usar para juegos.</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué dificultades has encontrado dentro del aula? ¿Como lo has hecho?</p> <p><b>Transferencia:</b> Al dialogar con sus padres comenta sobre la problemática dentro de su aula y busca una solución.</p>

**Actividad 2 (35 min.)****Desempeño precisado:**

**Identificar** la importancia del uso del material no estructurado mediante la percepción auditiva y visual, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio:** Los niños visualizan un video llamado “Reciclaje para niños” <https://youtu.be/cUyR9EoOY8> y responden a las preguntas ¿Qué viste en el video? ¿Qué materiales encontró Panchito? ¿Qué idea tuvo Panchito? ¿Qué objetos encontraste en la caja la clase pasada?

¿Porque es importante el material no estructurado?

**Proceso:**

**Percibe** los materiales que encontraron en los tachos mostrados en la clase anterior y se les pondrá un nombre “Material no estructurado” (Botellas, tapas, cajas de cartón, conos de papel higiénico, papel periódico, témperas de colores y papeles).

**Reconoce** la importancia del material no estructurado al visualizar imágenes (Anexo 3) donde los niños puedan ver la diferencia entre la contaminación del medio ambiente y la no contaminación por aquellos objetos encontrados, la importancia del material no estructurado y que materiales didácticos pueden realizar con aquel material para la implementación del sector juegos tranquilos.

**Relaciona** la necesidad del sector con el video presentado al inicio “Reciclaje para niños” y la idea de “Panchito”. Luego agrupan los materiales que necesitarán para realizar los materiales necesarios para el sector (Tapas)..

**Salida:**

**Evaluación:** Identifica la importancia del uso del material no estructurado al señalar la imagen donde se muestre la no contaminación del medio ambiente.

**Metacognición:** ¿Te pareció difícil identificar la importancia del material no estructurado? ¿Qué has aprendido?

**Transferencia:** Al dialogar con sus padres sobre la contaminación del medio ambiente decide recolectar tapas para realizar juegos para su aula.

## SESIONES DE APRENDIZAJE

**Actividad 3 (35 min.)****Desempeño:**

**Clasificar** los colores: rojo, azul, amarillo y verde mediante el uso de material concreto para realizar el material didáctico “Cajas clasificadoras” mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio:** Los niños visualizan una función de títeres “Mira lo que me encontré” (Anexo 4) y responden a las preguntas ¿De qué colores eran los globos de la monita? ¿Qué materiales encontró Monito?  
¿Qué otros colores conoces?

**Proceso:**

**Percibe** los materiales que encontraron en los tachos mostrados en la clase anterior (Botellas, tapas, cajas de cartón, conos de papel higiénico, papel periódico, témperas de colores y papeles).

**Selecciona** los colores: rojo, azul, amarillo y verde en los materiales que ha visto especialmente en las tapas de plástico ya que estas son las únicas que tienen color y las separa para realizar sus cajas clasificadoras (Anexo 5). Luego pintan las cajas con témpera según el color de las tapitas por consiguiente las ubican en su lugar.

**Relaciona** los colores: rojo, azul, amarillo y verde con la función de títeres y buscando que objetos del aula se parecen al color de las tapas.

**Salida:**

**Evaluación: Clasifica** los colores: Rojo, azul, amarillo y verde al ubicar las tapitas en su caja del mismo color y verbaliza. (Anexo 6)

**Metacognición:** ¿Qué estrategia has usado para identificar los colores? ¿Como lo has hecho?

**Transferencia:** En casa nombra los colores de sus prendas al ayudar a mamá a doblarlas.

## SESIONES DE APRENDIZAJE

**Actividad 4 (35 min.)****Desempeño precisado:**

**Secuenciar** por color utilizando patrón de ordenación para realizar el material didáctico “El gusano colorido” asumiendo las normas de convivencia.

**Inicio:** Los niños visualizan en el patio aros de diferentes colores (anexo 7) y figuras de colores pegados en el piso. Al ritmo de una canción “Baile del sapito” <https://youtu.be/mrxTQZW9b08> caminan y al cortarla arman grupos según el color de las figuras y responden a las preguntas ¿De qué color es tu aro? ¿De qué color debe de ser tu figura?  
¿Existen objetos que no tenga color?

**Proceso:**

**Percibe** los materiales que encontraron en los tachos mostrados en la clase anterior (Botellas, tapas, cajas de cartón, conos de papel higiénico, papel periódico, témperas de colores y papeles).

**Elige** el criterio (color) 1° rojo, 2° azul, 3° amarillo y 4° verde para secuenciar los materiales no estructurados que se van a utilizar para armar el material didáctico “El gusano colorido” (conos de papel higiénico y témperas de colores). Luego realizan los pasos de armado: Se arman grupos de 3 niños y pintan los conos de papel higiénico con diferentes colores. (Anexo 8)

**Salida:**

**Evaluación: Secuencia** por color los conos de papel higiénico para realizar el material didáctico “El gusano colorido”. (Anexo 9)

**Metacognición:** ¿Qué dificultades has encontrado al secuenciar los conos de colores? ¿Como lo has hecho?

**Transferencia:** El niño al llegar a casa secuencia las frutas teniendo un patrón (color)

## SESIONES DE APRENDIZAJE

**Actividad 5 (35 min.)****Desempeño precisado:**

**Clasificar** por forma utilizando criterios de clasificación para realizar el material didáctico “Bolos caseros” asumiendo las normas de convivencia.

**Inicio:** Los niños visualizan dentro del aula manchas de diferentes colores que están pegadas en las paredes. Al ritmo de una canción ”La mané” [https://youtu.be/jU\\_82WUdbaA](https://youtu.be/jU_82WUdbaA) caminan y sacan las manchas de la pared y responden a las preguntas ¿Qué despegaste de la pared ? ¿Todas las manchas tienen la misma forma?  
¿Todas los objetos se pueden agrupar?

**Proceso:**

**Percibe** los materiales que encontraron en los tachos mostrados en la clase anterior (Botellas, tapas, cajas de cartón, conos de papel higiénico, papel periódico, témperas de colores y papeles).

**Selecciona** el criterio de clasificación (por forma) al visualizar la imagen del material que va a realizar y responde ¿Qué materiales no estructurados vas a utilizar y cuáles no? y los separa (botellas y papel). Luego pinta las botellas con témpera a su gusto y las decora con pegatinas de colores, cintas etc. . Para realiza la pelota de papel periódico, arruga papeles y los va pegando con goma formando una pelota. (Anexo 10)

**Relaciona** el trabajo realizado con la motivación y con otros objetos buscando al desplazarse (por el aula) objetos que tengan la misma función que el trabajo realizado.

**Salida:**

**Evaluación: Clasifica** por forma material didáctico que está sobre su mesa.

**Metacognición:** ¿Te pareció difícil clasificar o agrupar los materiales? ¿Como has hecho para clasificar?

**Transferencia:** Al ayudar a mamá al ordenar por forma los utensilios clasifica cucharas y tenedores.

## SESIONES DE APRENDIZAJE

**Actividad 6 (35 min.)****Desempeño precisado:**

**Identificar** los colores primarios de los materiales del sector “Juegos tranquilos” mediante la percepción atenta y manipulación de objetos mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio:** Los niños participan del juego “Mi juguete favorito” en media luna (anexo 11). Cada niño traerá su juguete favorito de casa y describen su funcionamiento en el aula respondiendo a las preguntas ¿Qué juguete has traído? ¿De qué color es tu juguete? ¿A qué programa pertenece?

¿Todos los juguetes serán del mismo color? ¿Por qué crees eso?

**Proceso:**

**Percibe** los materiales didácticos realizados con material no estructurado (Cajas clasificadoras”, “El gusano colorido” y “Bolos caseros”)

**Reconoce** los colores de los materiales del sector “Juegos tranquilos” al verbalizar los colores que utilizaron para pintar. Luego ubica los materiales en el sector de “Juegos tranquilos” y comparte el material didáctico con sus compañeros verbalizando el funcionamiento de cada material en una mini exposición en el aula.

**Relaciona** los colores de los materiales del sector “Juegos tranquilos” con el juego que realizó en la motivación “Mi juguete favorito” y con algunos objetos del aula.

**Salida:**

**Evaluación: Identifica** los colores primarios de los materiales del sector “Juegos tranquilos” al señalar el color de cada material y verbaliza.

**Metacognición:** ¿Te pareció difícil identificar los colores de los materiales del sector “Juegos tranquilos”? ¿Qué estrategia has utilizado para identificar aquellos colores?

**Transferencia:** El niño participa de una exposición delante de sus amigos y demás compañeros del colegio. (Anexo 12)

### 3.3.2.3. Materiales de Apoyo

Anexo



<https://images.app.goo.gl/PNHcTpCvngH>

Anexo



<https://images.app.goo.>



Anexo 3



<https://images.app.goo.gl>

Anexo 4

Cuento: “Mira lo que me encontré”  
 Había una vez un par de parejas de monitos paseando por la jungla y visualizaron una fiesta por el cumpleaños del león David , cuando se acercaron estaban a punto de jugar a “globos de colores” en la cual consistían en que colocar el globo según el color el que digan ,entonces cuando sonó el pito comenzaron a jugar con los globos de color primero rojo luego azul y amarillo al culmen del juego prosiguieron a jugar al “tesoro perdido” en la cual encontraron chapitas, botellas y conos. Al finalizar la fiesta el rey León reparte entre sus amigos un pedazo de torta.



<https://images.app.goo.gl/2ZLhUA>

Anexo 5



<https://i.pinimg.com/originals/65/ea/3d/6>

Anexo 6



<https://2.bp.blogspot.com/->



Anexo 7



<https://guarderiapasoapaso.weebly.com>

Anexo 8



<https://images.app.goo.gl/EzCHHDu>



Anexo 9



<https://i.pining.com/originals/e2>

Anexo 10



<http://3.bp.blogspot.com/>



<http://educacionfisica->



Anexo 11



<https://images.app.goo.gl/JBi>

Anexo 12



<http://4.bp.blogspot.com/-4R->

## 3.3.2.4. Evaluación Final del Proyecto

Capacidad: Comprensión.	Destreza: Identificar
<b>Identifica</b> los colores primarios de los materiales del sector “Juegos tranquilos” al señalar el color de cada material y verbaliza.	

RUBRICA DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
Identifica los colores primarios: rojo, azul, amarillo y verde al señalar un material en una diversidad de materiales no estructurados y los mencionan.	A
Identifica algunos de los colores: rojo, azul, amarillo y verde al señalar un material en una diversidad de materiales no estructurados y los mencionan.	B
Identifica uno o ningún color al señalar un material en una diversidad de materiales no estructurados y no los mencionan.	C

### CONCLUSIONES:

-El paradigma socio- cognitivo humanista es un modelo que se adapta a todo tipo de contexto y responde a las necesidades de nuestros estudiantes en el país, porque tiene en cuenta el desarrollo integro de la persona, incluyendo valores y actitudes que el mundo actual demanda.

-El paradigma socio-cognitivo humanista está basada en diversas teorías que sustentan este modelo para que esta sea suscitada en las instituciones educativas. Estas teorías tienen autores que estudiaron el desarrollo cognitivo como Piaget, Ausubel y Brunner completando con la importancia del desarrollo social de Vygotsky y Feuerstein en las cuales se convierten el logro de los aprendizajes y desarrollo de nuestros estudiantes.

-Este modelo educativo nos orientan a que el estudiante sea participe de su propio aprendizaje, convirtiéndose en protagonista de su mismo desarrollo. Es así que el docente cumple el rol de un mediador en cual brinda un acompañamiento en diferentes actividades dejando que el alumno se comprometa consigno mismo.

-El modelo T es un tipo de programación curricular en la cual sintetiza de manera coherente y especifica los elementos del currículo nacional como medios contenidos y métodos y sus fines las capacidades, destrezas, valores y actitudes.

- En el trabajo de suficiencia profesional se ha desarrollado el área de matemática teniendo en cuenta las características de los niños de tres años del nivel inicial, por tal motivo se desarrollaron sesiones lúdicas con materiales concretos cubriendo así las necesidades de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

-Se sugiere al docente brindar la ayuda justa y necesaria al estudiante en el proceso de su formación integral y sea protagonista de su aprendizaje.

-Se recomienda a los docentes continuar con el uso de las tics en la educación ya que resulta gran apoyo para la ejecución de las sesiones, pero hay que resaltar que no se debe exceder del uso de este medio.

- Se recomienda trabajar con el modelo T ya que es una programación curricular que desarrolla integralmente a los estudiantes.

-Se sugiere que para lograr el desarrollo integral de nuestros estudiantes se debe trabajar en conjunto con la institución educativa, padres y estudiantes.

- Como docentes se aconseja estar siempre capacitándonos para poder seguir respondiendo a las necesidades de nuestros estudiantes, optando por nuevas metodologías para incitarlos a que tengan motivación para el aprender.

- Cabe resaltar la importancia del desarrollo de evaluaciones en nuestros estudiantes, ya que nos va permitir saber si los aprendizajes esperados se han logrado o si debemos mejorar la metodología que se aplicó.



## REFERENCIAS:

- Abarca, J. (2017). Jerome Seymour Bruner: 1915-2016. *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(2), 773781. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/18802/19023>
- Cabas-Hoyos, K., González-Bracamonte, Y., & Hoyos-Regino, P. (2017). Teorías de la inteligencia y su aplicación en las organizaciones en el siglo XXI: una revisión. *Clío América*, 11(22). <https://doi.org/10.21676/23897848.2445>
- Dávila,S.(2000). El aprendizaje significativo: esa extraña expresión. *Contexto educativo: revista digital de investigación y nuevas tecnologías*. Volumen(9) Recuperado de : <https://es.slideshare.net/sdavila/dvila-2000-el-aprendizaje-significativo-ausubel>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 13(44),235-241 ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35614571028>
- ICOT (2015). Ponentes Principales Robert Sternberg. Disponible en: <http://www.icot2015.com/es/ponentes/219-ponentes-principales/787-robert-sternberg-esp.html>
- Latorre,M. Y Seco. (2010). Evaluación por competencias,capacidades y valores.Lima-Perú
- Latorre, M., Challco, M. y Bringas, V. (s.f.) Enfoque por competencias y sus implicancias. Lima – Perú
- Latorre M. y Seco C. (2016) “Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad – I Teoría” Lima: Santillana.

Latorre M. (2016) “Teorías y Paradigmas de la educación” Lima- Universidad Marcelino Champagnat.

Linares, A. (2007). Teoría del desarrollo cognitivo. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

Ministerio de Educación del Perú (2009) Diseño Curricular Básica Regular. Lima  
 Ministerio de Educación del Perú (2015). Rutas del aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?

Ministerio de Educación del Perú (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.  
 Noguez Casados, S. (2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje Entrevista a Reuven Feuerstein. *Revista electrónica de investigación educativa*, 4(2), 01-15. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412002000200009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412002000200009&lng=es&tlng=es).

Román,M.(2011). Aprender a Aprender al conocimiento. Santiago de Chile: Editorial Conocimiento

Román, M. y Díez, E. (2009) La inteligencia escolar, aplicaciones al aula. Una nueva teoría para una nueva sociedad. Santiago de Chile: Editorial conocimiento

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de David Ausubel. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>

Solano, E. (2016). El enfoque constructivista de Piaget. *Perspectiva constructivista de Piaget*, pp. 263-305 Recuperado de: <https://es.slideshare.net/EnriqueSolano6/enfoque-constructivista-de-piaget>

Sulle,A., Bur,. R., Stasiejko,.H y Celotto,I.(2014). Lev Vigotsky, narrativas y construcción de interpretaciones acerca de su biografía y su legado *Anuario de Investigaciones*, vol. XXI, 2014, pp. 193-199 Universidad de Buenos Aires Buenos Aires, Argentina Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139994065>

Valer,L.(2005). Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Lima : UNMSM

Ferrer Vicente, M.: (2010) "La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela media cubana", Edición electrónica gratuita. Texto completo en [www.eumed.net/tesis/2010/mfv/](http://www.eumed.net/tesis/2010/mfv/)