



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades pre-científicas y promover la conciencia ecológica en los niños de 4 años de nivel inicial de una institución educativa privada de Surco, Lima

AUTORAS:

HUERTA CONDEZO, Brenda Verónica
LOPEZ ROJAS, Pilar Lucero
SANDOVAL ROJAS, María Vanessa

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:

Educación Inicial

DEDICATORIA

A Dios por darnos la oportunidad de seguir creciendo, a nuestros padres por su apoyo incondicional y a nuestros profesores que se esfuerzan día a día, para darnos lo mejor de ellos y enseñarnos a ser buenas personas y buenas profesionales.

Agradecimientos

Gracias a nuestras familias por darnos el soporte que necesitamos para seguir avanzando con nuestra tarea educativa.
A nuestros profesores, por acompañarnos en esta ardua labor e incentivarnos para culminar el presente trabajo.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT – 2020

Nombres:

Brenda Verónica

Apellidos:

Huerta Condezo

Ciclo:

Enero- Febrero 2020

Código UMCH:

2012173

N° DNI:

72103356

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:

Pilar Lucero

Apellidos:

López Rojas

Ciclo:

Enero- Febrero 2020

Código UMCH:

2012553

N° DNI:

74145924

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:

María Vanessa

Apellidos:

Sandoval Rojas

Ciclo:

Enero- Febrero 2020

Código UMCH:

2005719

N° DNI:

41729846

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 pre-científicas y promover la conciencia ecológica en los niños de 4 años de nivel inicial de una institución educativa privada de Surco, Lima . Para ello, después de explicar las bases de la teoría del paradigma Socio-Cognitivo Humanista: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia), se desarrolló la programación curricular, utilizando el modelo T, donde el objetivo es el logro de las competencias del área, empleando contenidos y técnicas metodológicas como medios y capacidades- destrezas y actitudes como fines.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal for the development of pre-scientific skills and promote ecological awareness in children of 4 years of initial level of a private educational institution in Surco, Lima To do this, after explaining the basis of the Humanist Socio-Cognitive paradigm theory: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence), curricular programming was developed, using the T model, where the objective is the achievement of area competencies, using methodological contents and techniques as means and abilities-skills and attitudes as ends.

ÍNDICE

Introducción.....	6
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional.....	7
1.1. Título y descripción del trabajo.....	7
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa.....	8
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	9
1.4. Justificación.....	9
Capítulo II: Marco teórico.....	11
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo.....	11
2.1.1. Paradigma cognitivo.....	11
2.1.1.1. Piaget.....	11
2.1.1.2. Ausubel.....	13
2.1.1.3. Bruner.....	15
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual.....	17
2.1.1.4. Vygostsky.....	17
2.1.1.5. Feuerstein.....	20
2.2. Teoría de la inteligencia.....	22
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	22
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia.....	24
2.2.3. Competencias (definición y componentes).....	27
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista.....	27
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma.....	27
2.3.2. Metodología.....	28
2.3.3. Evaluación.....	29
2.4. Definición de términos básicos.....	31
Capítulo III: Programación curricular.....	33
3.1. Programación general.....	33
3.1.1. Competencias del área.....	33
3.1.2. Estándares de aprendizaje.....	33
3.1.3. Desempeño del área	34
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas.....	34

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	35
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas.....	36
3.1.7. Métodos de aprendizaje.....	37
3.1.8. Panel de valores y actitudes.....	38
3.1.9. Definición de valores y actitudes.....	39
3.1.8. Evaluación de diagnóstico.....	41
3.1.9. Programación anual.....	42
3.1.10. Marco conceptual de los contenidos.....	43
3.2. Programación específica.....	44
3.2.1. Unidad de aprendizaje.....	44
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad.....	45
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje.....	46
3.2.1.3. Materiales de apoyo.....	59
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	78
3.2.2. Proyecto de aprendizaje.....	80
3.2.2.1. Programación de proyecto.....	84
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje.....	85
3.2.2.3. Materiales de apoyo.....	91
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	98
Conclusiones.....	99
Referencias.....	100

INTRODUCCIÓN

Se considera que la educación es un proceso complejo que permite la transmisión de conocimientos, herramientas, valores y costumbres. En este contexto, la escuela se ha adaptado con los avances tecnológicos que han ido surgiendo con el pasar del tiempo. Estas innovaciones juegan un espacio muy importante pues facilitan el aprendizaje de los niños y niñas logrando una formación integral que favorece el desarrollo de habilidades y actitudes.

Gracias a la globalización las personas tienen un rápido acceso a la información, por ello en la educación actual ya no es necesario que los estudiantes memoricen los contenidos, sino más bien que estos sepan procesarlos, comprenderlos y transformarlos. Para esto el paradigma socio-cognitivo humanista reúne características que engloban a la persona y permite que los estudiantes puedan profundizar en los temas y solucionar diversos conflictos cognitivos que se les presenta, sin dejar de lado los valores; siendo así, los protagonistas de su propio aprendizaje.

Se educa por competencias ya que es una manera clara y organizada que se espera desarrollen los estudiantes para lograr su formación integral. Los maestros deben estar preparados, no solo en base a conocimientos, sino que deben ser capaces de orientar a sus estudiantes para que logren sus objetivos a través de valores. Además se busca formar ciudadanos completos que sean capaces y modelos, ser un ser con valores que siga contribuyendo con la sociedad.

Por ello el presente trabajo de suficiencia tiene como finalidad formar buenos ciudadanos en base a valores y respetando así el medio que los rodea, con ideas de desarrollo eco sostenible y eco amigables con el medio ambiente basadas en sus conocimientos y saberes previos que ayude a concientizar a otras personas y generar un cambio en su comunidad.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Título:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades pre-científicas y promover la conciencia ecológica en los niños de 4 años de nivel inicial de una institución educativa privada de Surco, Lima.

Descripción del trabajo:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: El primero explica el diagnóstico y las características de la institución educativa. También se mencionan los objetivos del trabajo y la justificación. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

El segundo capítulo presenta con profundidad los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y socio - contextuales del aprendizaje, dando así un sustento válido para producir el tercer capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias, estándares y desempeños dados por el Ministerio de Educación para el área de Ciencia y Tecnología en el nivel inicial para 4 años, los que luego serán disgregados en sus elementos constitutivos y detallados en los diferentes documentos de programación.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa privada cuna – jardín “Corazón de María” en Surco; está en una zona urbana cerca de una iglesia, parques, nidos y colegios. Además, hay un área micro - comercial donde se encuentran tiendas, farmacias, restaurantes, librerías y bazares. La institución está localizada paralela a una avenida principal, lo que permite un rápido acceso y seguridad a los integrantes de esta comunidad. La construcción del nido es una casa de tres pisos que ha sido adaptada para su ejecución, siendo habilitada solo la primera planta y cuenta con los servicios básicos de luz, agua y desagüe. La infraestructura de la institución consta de un área verde, un patio de recreación y actividades para los niños.

La institución está a cargo de la promotora y la directora; además está conformada por cinco profesoras y auxiliares, también con una profesora para el taller de inglés y una psicóloga para el acompañamiento de los niños y padres de familia. La educación es inclusiva y personalizada. Está conformada con aulas de 1 a 5 años. La meta de atención es de 13 niños por aula. La población es de 50 estudiantes. Así mismo está implementada con: televisores, blue – ray, laptops para profesoras, equipos de sonido, módulos de psicomotricidad, juegos y materiales didácticos. También hay una refrigeradora y un microondas, ya que la cuna – jardín brinda con el servicio de guardería.

Los padres de familia, en su mayoría cuentan con una profesión por lo tanto, se dan el tiempo de estar presentes en las actividades de la institución, manifestando su compromiso en la educación y aprendizaje de sus menores hijos, no obstante, existe una minoría que no participa ni se involucra en el desarrollo de ellos y una de las razones de esta realidad es que son familias disfuncionales que no llegan a ponerse de acuerdo, afectando así el desarrollo integral de sus hijos.

Por otro lado, los niños poseen habilidades comunicativas y motrices adecuadas para su edad, se muestran exploradores e investigadores en cada una de las actividades que realizan en el área de Ciencia y Tecnología. Además en esta área los niños muestran interés en cada uno de los temas referentes a la naturaleza y en el ambiente que los rodea.

1.3. Objetivos:

Objetivo general:

Formular una propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades pre- científicas y promover la conciencia ecológica en los niños de 4 años de nivel inicial de una institución educativa privada de Surco, Lima.

Objetivos específicos:

- Proponer una unidad didáctica para el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos para el desarrollo de las habilidades pre- científicas y promover la conciencia ecológica en los niños de 4 años de nivel inicial de una institución educativa privada de Surco, Lima.

- Diseñar un proyecto de aprendizaje para el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos para el desarrollo de las habilidades pre- científicas y promover la conciencia ecológica en los niños de 4 años de nivel inicial de una institución educativa privada de Surco, Lima.

1.4. Justificación:

El presente trabajo se realiza debido a que se observó durante el periodo escolar en los niños de la institución educativa particular la necesidad de seguir profundizando temas relacionados con la naturaleza que son fundamentales para la formación integral del niño y para una convivencia amable con el entorno que le rodea. Esta observación fue de gran ayuda ya que se pudo percibir el gran interés que demandan los niños y de esta manera ayudarlos a desarrollar su capacidad de indagación. Es por este motivo que se requiere mejorar la propuesta didáctica en el área de Ciencia y Tecnología para lograr aprendizajes realmente significativos.

Los niños y niñas necesitan un modelo de educación donde verdaderamente aprendan a aprender, manteniéndose cerca de un ambiente natural donde disfruten de experiencias vivenciales y enriquecedoras. Es de suma importancia que a través de este trabajo los estudiantes logren desarrollar las habilidades esperadas y lo harán mediante el paradigma socio-cognitivo humanista donde el alumno aprende ya que es el protagonista del aprendizaje y el profesor es guía para poder llegar al aprendizaje. Además de fomentar en los niños y niñas a conocer su entorno, se busca que se relacionen e interactúen con este, con seguridad y sin temor, demostrando actitudes positivas.

Por lo tanto el trabajo ayudará a mejorar la actual situación en la que se encuentran los niños y niñas de esta institución, respondiendo así a sus necesidades, logrando una alternativa de cambio, con más oportunidades para desarrollarse como personas y como ciudadanos. De igual manera lograrán el desarrollo de las habilidades pre - científicas y promoverán la conciencia ecológica en base a valores como el respeto, responsabilidad y solidaridad.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Socio- cognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

Ruiz (citado por Rodríguez, 2017) asevera que el paradigma cognitivo se define como un “conjunto de principios teóricos y de programas de investigación relativos al funcionamiento de la mente en general y de la adquisición de conocimientos en particular”

El paradigma cognitivo propone una teoría sobre cómo se construye el conocimiento en la mente de una persona. Las teorías cognitivas han conseguido progresar en tres grandes líneas del aprendizaje: la primera es la identificación de la naturaleza y las características del aprendizaje; teniendo como base los saberes previos para llegar a la comprensión de dicho conocimiento. La segunda son las bases neuropsicológicas del proceso del aprendizaje; reconociendo las áreas de la corteza cerebral para aprender los conocimientos. La tercera son las variables del aprendizaje; aquí encontramos a la motivación del estudiante, el entorno socioeconómico, la influencia de la familia y medio ambiente. (Latorre, 2019)

2.1.1.1. Piaget

Jean Piaget (1896 – 1980) Nació en suiza 1896 y murió en 1980, mostro interés por la biología y el mundo natural. Desde muy temprana edad, estudio en la facultad de ciencias naturales en la universidad de Nauchatel. Se interesó por la psicopatología y aplico el test de inteligencia de Binet a niños. Se casó y tuvo 3 hijas, a las cuales les realizó estudios desde su infancia. Además Piaget creó el Centro Internacional por la Epistemología Genética de Geneva, fue autor de muchas obras y pionero del paradigma cognitivo.

La Epistemología genética consiste en la teoría del conocimiento, una teoría explicativa de la construcción de los conocimientos desde sus formas más elementales, desde su génesis en los niños recién nacidos, hasta lo más complejo, como el pensamiento filosófico, científico. Piaget (citado por Latorre, 2010). Esto quiere decir, que el conocimiento es la construcción sólida de nuevos esquemas mentales, estos los realiza a través de operaciones que hace dentro de su mente. Estas acciones son simbólicas y reversibles.

Según Piaget (1978), la inteligencia es una estructura cognitiva constituida por un conjunto de esquemas y sub-esquemas mentales que tienden al estado de equilibrio del pensamiento. A partir de algunos esquemas mentales previos los nuevos esquemas se adquieren a través de la asimilación y acomodación de los contenidos una vez que se ha resuelto el conflicto cognitivo; de esta forma el sujeto construye sus propios aprendizajes.

Siguiendo con lo antes mencionado, Piaget propuso que la formación de las estructuras mentales se realiza a través de un proceso de asimilación, acomodación y equilibrio. La asimilación; es el proceso en el cual el sujeto surge un cambio y aprende a cómo manejarlo mediante sus saberes o conocimientos previos, es el momento donde el cerebro recibe información de los sentidos. La acomodación; es el ajuste que hace el sujeto al instante de que surge el cambio, de tal manera que la asimilación ya está procesada. Por último, el equilibrio; en ella existe ciertas variables al cambio que surgió donde el sujeto tiene la posibilidad de aprender y adaptarse de nuevo.

A continuación se aprecia un cuadro sobre los estadios del desarrollo cognitivo:

Estadios	Edad	Descripción
Sensomotriz	0 – 2 años	No hay acciones mentales, solo acciones conductuales y ejecutivas.
Preoperatorio	2 – 7 años	Se realizan acciones mentales pero no son reversibles
Lógico – concreto	7 – 12 años	Primero se dan acciones mentales concretas, reversibles y luego aparecen las representaciones abstractas
Lógico – formal	12 – 15 años	Se piensa en forma abstracta, se considera situaciones hipotéticas y se entienden los problemas complejos que involucran procedimientos intelectuales

(Piaget, 1975)

El presente trabajo está diseñado para niños y niñas de cuatro años de edad, por esta razón detallaremos el segundo estadio, pre- operatorio de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, que es donde se encuentran nuestros alumnos. En este estadio los niños y niñas empiezan a realizar acciones mentales, aparece el lenguaje y gracias a ello, el niño modifica sus conductas, sus aspectos afectivos e intelectuales, de manera que puede expresar sus acciones mediante la representación verbal; del mismo modo empiezan a descubrir la sociabilización, como medio para relacionarse e interactuar con otros niños de su entorno mediante el juego, expresando sus sentimientos y emociones. Además la percepción y la motricidad como fin para construir experiencias con el medio que los rodea e ir avanzando hacia la etapa concreta donde va a utilizar el pensamiento lógico.

En conclusión, Piaget plantea como requisito para llegar a un conocimiento abstracto partir de experiencias concretas, para que los niños descubran y construyan su propio aprendizaje. De esta manera, se fundamenta la importancia que tiene el material concreto ya sea estructurado o no, que son dispuestos por las maestras de inicial para poder generar un conocimiento en los alumnos y por consiguiente puedan llegar al conocimiento abstracto.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel nació en Estados Unidos en el año 1918 y murió en el 2008, fue psicólogo y pedagogo, estudió en la Universidad de New York y desarrolló la teoría de aprendizaje significativo, trabajó en proyectos de investigación en la universidad de Illinois y fue director del Dpto. de Psicología educacional para post grado en la Universidad de Nueva York. Fue premiado por la Asociación Americana de Psicología. Además, llegó a convertirse en uno de los más grandes referentes de la psicología constructivista, ya que ponía énfasis en la enseñanza a partir de los conocimientos que tiene el alumno. (Fernández y Tamaro, 2004).

Para Ausubel, el aprendizaje significativo se da cuando el maestro presenta la información final o el estudiante la descubre por sí mismo y puede reordenar los conocimientos, dándoles coherencia, significado y funcionalidad; de manera que puede relacionarlos con los ya existentes. Es así como los aprendizajes pueden ser por descubrimiento y por recepción, ambos pueden ser significativos pero también puede que sean repetitivos (mecánico). El aprendizaje por recepción es cuando el estudiante recibe la

información final y el aprendizaje por descubrimiento se da de forma activa, el estudiante debe descubrir la información final, pero esto no asegura que el aprendizaje sea significativo.

El aprendizaje será significativo cuando la información posea significado en sí misma cuando la persona está motivada para aprender nuevos conocimientos y cuando tengan ideas en las que se puedan encajar los nuevos contenidos. Es por ello, que solo podrá aprender el estudiante que verdaderamente quiera hacerlo y tenga las condiciones adecuadas para lograrlo.

Siguiendo con lo antes mencionado, en la teoría del aprendizaje significativo se mencionan dos clases de aprendizaje, la primera es la significatividad lógica, se refiere que para aprender un conocimiento debe tener una estructura interna lógica, esto quiere decir que para aprender la información debe ser comprensible y tener sentido. La segunda es la significatividad psicológica (conocimientos previos), en la cual el desarrollo cognitivo del estudiante debe permitir establecer relaciones lógicas, y no arbitrarias, entre los conocimientos que ya se tienen y los nuevos. Por ende, si el cerebro no está desarrollado de acorde a la edad cronológica, no se puede aprender ni realizar determinadas acciones.

De este modo, para el autor existen tres condiciones que deben cumplirse para que un aprendizaje sea significativo:

- La primera es la motivación, es la disposición positiva, son las ganas de aprender que los estudiantes deben poseer, pero esta motivación debe ser propia, quiere decir que se debe dar voluntariamente en los niños y las niñas de forma intrínseca.
- La segunda es que el maestro debe conocer los conocimientos previos de sus estudiantes, con el fin de asegurar que los nuevos contenidos puedan encajar y relacionarse con los que ya existentes.
- La tercera es la significatividad lógica de los contenidos, la información debe tener lógica por sí misma. También, se debe ser claro y preciso, sin ambigüedades, con un lenguaje sencillo, así mismo se puede descubrir la significatividad con ayuda de organizadores gráficos.

En conclusión, la teoría de Ausubel aporta en la educación inicial la importancia de la motivación intrínseca, quiere decir que las maestras deben de generar una motivación permanente y alentadora; para que los niños y las niñas tengan el agrado y la disponibilidad de aprender con esa docente y puedan generar sus aprendizajes significativos. Además Ausubel promueve la enseñanza activa, que es primordial en este nivel y en el área de Ciencia y Tecnología, ya que los niños aprenden a partir de la exploración y la indagación.

2.1.1.3. Bruner

Jerónimo Bruner nació en Estados Unidos en 1915 y murió en el 2016, psicólogo, profesor universitario y pedagogo, empezó sus estudios en la universidad de Duke y continuó sus estudios en la universidad de Harvard donde se doctoró en psicología. Durante la segunda guerra mundial se unió al ejército trabajando en el área de psicología. Al terminar la guerra regresa a Harvard como profesor y funda el Centro de Estudios Cognitivos. Recibió muchos premios gracias a las investigaciones que realizó, autor de diversas obras y contribuyó realizando aportaciones sobre el paradigma cognitivo. (Abarca, 2017)

Este autor fue discípulo de Ausubel, quien se percató de la necesidad de que existan conocimientos previos en la mente del estudiante para que pueda interpretar y asimilar el nuevo conocimiento y que este sea significativo y funcional. De igual manera, menciona que los aprendizajes pueden ser por recepción, cuando los estudiantes reciben la información final y por descubrimiento, cuando los estudiantes descubren por sí mismos la información final. Es de esta manera que Bruner toma parte de los estudios de Ausubel y profundiza en el aprendizaje por descubrimiento.

Bruner define el aprendizaje como “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad”. (Latorre, 2016, pág.160). A su vez, menciona que el aprendizaje por descubrimiento fomenta que el estudiante alcance sus conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se quiere aprender no esté completo, si no que sea descubierto por el estudiante, que reconozca los conocimientos que sean útiles para aprender.

Para este psicólogo y pedagogo los principios pedagógicos son cuatro: (Latorre, 2016)

1. Motivación: que son las experiencias y curiosidades que tiene el sujeto con mayor predisposición para aprender. Si el estudiante no quiere aprender, no va a aprender porque no hay un estímulo propio.
2. El lenguaje y el aprendizaje: el dominio del lenguaje facilita el aprendizaje; por este motivo los conocimientos deben ser mostrados de una forma simple para que el alumno pueda comprenderlos. Es necesario que el conocimiento tenga significatividad lógica ajustada a la significatividad psicológica del estudiante.
3. Currículo en espiral: consiste en guiar al estudiante por medio de secuencias y con orden a fin de sumar su habilidad para comprender, transformar y transferir lo que está aprendiendo. Todos aprendemos progresivamente de lo más fácil a lo más difícil y complejo.
4. Reforzamiento: el aprendizaje depende de que el estudiante recuerde y practique de manera habitual lo aprendido con el fin de que la conducta se fije y se repita. Bruner propone los modos de representación:
 - Representación enactiva: se refiere a cómo se construye en la mente los primeros conocimientos. Debe ser evidente, visible y claro a través de una acción, así es como se puede conseguir un resultado. De esta manera, los niños y niñas aprenden y relacionan la palabra con la noción que tiene al frente.
 - Representación icónica: el conocimiento se va a presentar a través de un conjunto de gráficos o imágenes los cuales explican una idea, sin tener que definirlo en forma precisa.
 - Proposicional: un conocimiento definido puede ser representado en términos de proposiciones lógicas o simbólicas, lo que se denomina representación simbólica.

Por otro lado, Bruner formula la metáfora del andamiaje, donde dice que a menos nivel de competencia, mayor es la ayuda, y a más nivel de competencia, la ayuda es menor. El artífice verdadero del proceso de aprendizaje es el estudiante, por lo cual el profesor debe proporcionar la ayuda que este necesita, el profesor debe ser, crítico y reflexivo ya que el grupo con el que trabajará será quien determine qué tipo de ayuda requerirá. (Latorre, 2016, pág. 162).

La metáfora del andamio significa el soporte para atender a los alumnos que necesitan apoyo. De igual modo se refiere a una estructura provisional que se le brinda al estudiante y una vez que este ya no la necesite, se procede a retirarla, es por este motivo que mientras los niños y niñas van logrando los aprendizajes, el profesor va disminuyendo su apoyo.

En conclusión, Bruner aporta en la educación inicial proponiendo los modos de representación (enactiva, icónica y proposicional) que son una manera eficaz para que los alumnos puedan aprender, a su vez propone los principios pedagógicos, entre los cuales se encuentra la motivación extrínseca, que permite captar la atención de los estudiantes. Por lo tanto, todas las maestras del nivel inicial deben aplicar este principio en cada una de las sesiones de aprendizaje. Además la metáfora del andamio se puede aplicar dando soporte a la diversidad de estudiantes que necesitan acompañamiento.

2.1.2. Paradigma Socio Cultural-Socio Contextual

El paradigma sociocultural es un programa teórico que relaciona el aprendizaje, el desarrollo psicológico, la educación y la cultura para comprender y perfeccionar los procesos psicológicos y socioculturales en el aprendizaje. Describe la interacción del ser humano con los signos o herramientas, siendo ellas físicas o intelectuales, que producen una solución al problema planteado, generando un desarrollo de actividades superiores de conciencia, resaltando la más importante, el lenguaje.

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Semiónovich Vygotsky nació en Rusia en el año 1896 y murió en 1934, psicólogo brillante, estudio derecho en la universidad de Moscú. Vygotsky empezó a hacerse conocido tras impresionar con un discurso sobre neuropsicología a la comunidad experimental rusa. Gracias a ello empezó a trabajar como investigador y profesor en el Instituto de Psicología Experimental de Moscú. Los trabajos de Vygotsky sobre psicología y educación son contemporáneos de Piaget y a los de Gestalt. Hacia 1930 Vygotsky formuló la tesis que ha dado lugar a la corriente de psicología llamada escuela histórica cultural.

Vygotsky dice que la persona aprende a través de la sociedad en la que está viviendo, dándole importancia al entorno socio – cultural, siendo el aprendizaje el resultado de lo que se percibe del exterior, es por ello que el aprendizaje produce el desarrollo y es donde el niño va ir interactuando y socializando adquiriendo así nuevos saberes. Por consiguiente el punto de partida para que se produzca un aprendizaje, según Vygotsky, es la relación entre el sujeto y el objeto de aprendizaje, esto quiere decir que cada uno tiene un acercamiento diferente, en relación a sus conocimientos previos, condicionamientos histórico culturales en que vive, particularidades físicas y psicológicas del sujeto, etc. El aprendizaje es generado por la acción mediadora del maestro o por la persona que sabe más, que administra el proceso aprendizaje-enseñanza. Siendo así el aprendizaje un carácter activo; donde se aprende a través de la actividad mental y manual del sujeto (aprender haciendo).

Para realizar cualquier actividad el sujeto utiliza ciertos instrumentos diversos, que son las herramientas y los signos-símbolos. Son herramientas materiales o signos inmateriales, que brinda la cultura del medio en el que la persona vive y permite transformar el entorno, por un proceso dialéctico, también se transforma la mente del sujeto, siendo estos instrumentos de dos clases: Las herramientas y los signos.

Las herramientas actúan sobre el objeto material y lo transforman. No solo transformando el mundo exterior al hombre, sino que también transformando el mundo interior de la persona que las utiliza. De esa manera la vida nos enseña que los trabajos realizados, las experiencias anteriores las relaciones sociales transforman la mente y el modo de vida de las personas. Estos son los instrumentos de los que habla Engels cuando habla del trabajo como “instrumento de hominización”. Y Los signos – símbolos, son instrumentos no materiales--; mediadores en la adquisición de la cultura social. Son los conceptos y constructos mentales que permiten el aprendizaje y conducen a cambios en los procesos psíquicos de la persona.

Por ello, el sistema de signos que más usan es el lenguaje hablado y escrito, el lenguaje matemático, los símbolos de sistemas de mediciones, etc. Por esta razón, este caso modifica la psicología de la persona que los utiliza, posibilitando que ésta modifique el entorno. En el lenguaje se manifiesta muy bien el proceso de interiorización, pues al principio se utiliza para la comunicación interpersonal, (proceso inter-psicológico) y luego, se utiliza en el plano del lenguaje interno (proceso intra- psicológico). Por consiguiente, la cultura en la que estamos inmersos proporciona las herramientas y los signos, donde el sujeto debe interiorizarlos a lo largo de la vida de la persona.

Vygotsky menciona que el aprendizaje antecede al desarrollo y la asociación antecede a la reestructuración. Esta antecendencia se puede diferenciar en los tres niveles de desarrollo:

1. Zona de desarrollo real (ZDR): que muestra los conocimientos y técnicas interiorizadas y fijadas en sus esquemas mentales por el sujeto, no necesita ayuda de nadie.
2. Zona de desarrollo próximo (ZDPróx): son las acciones que el sujeto solamente puede realizar con la ayuda de otras personas, gracias a esta interrelación el sujeto aprende a desarrollarse independientemente.
3. Zona de desarrollo potenciales (ZDP): se da cuando el sujeto ya logró los objetivos del aprendizaje con el apoyo de otros compañeros o maestros.

Para este autor, el profesor mediador es el que determina las metas y objetivos del aprendizaje y lo orienta, organiza y dirige, con lo que genera responsabilidad y disciplina. Propone estrategias basadas en la interacción-interactividad, con el fin de lograr que todos los estudiantes participen en el proceso formativo. El maestro es el intermediario entre la información y el sujeto, dando su apoyo para que los niños y niñas descubran conocimientos mediante dicha información.

A continuación se detallan algunas funciones que debe atender el profesor mediador, tomando como referencia las características del docente mediador según León (2014).

Propiciar espacios de colaboración para que tanto el profesor como los estudiantes participen activamente de los procesos didácticos, trabajen en equipo, intercambien experiencias y conocimientos en una relación dialogante entre pares donde todos tienen algo que aportar.

Fomentar el desarrollo de la autonomía de los estudiantes con acciones encaminadas a descubrir métodos eficientes de estudio que les permitan aprender a aprender.

Facilitar el aprendizaje significativo con estrategias guiadas que apunten al desarrollo de habilidades y a la solución de problemas en la vida real.

Fomentar la creatividad ofreciendo espacios para que los estudiantes enfrenten y resuelvan situaciones problema, y que se aventuren a proponer ideas originales en un ambiente de respeto por las ideas divergentes.

Incentivar el desarrollo de valores humanos como la responsabilidad y disciplina, la solidaridad, el respeto, la tolerancia, y la humildad ante el conocimiento; todo con el fin de formar sujetos útiles a la sociedad.

Desarrollar habilidades comunicativas que le permitan por un lado hacer la representación simbólica de los contenidos, y por otro, relacionarse con los estudiantes en forma cercana y afectuosa, para conocer las dificultades y demandas de cada estudiante en particular, y poder ofrecerle asesoría personalizada que genere seguridad, motivación y confianza en los estudiantes.

Promover mediante procesos de evaluación de los aprendizajes habilidades metacognitivas en el estudiante, con el fin, de que este reflexione sobre la eficacia de sus métodos de aprendizaje, para que autoevalúe sus logros, busque mejorar sus esquemas internos de comprensión de significados y atribución de sentido y, para que construya conocimientos autorregulados acorde sus capacidades y habilidades de aprendizaje.

En conclusión, Vygotsky aporta en la educación inicial dándole la debida importancia al entorno socio – cultural, siendo el aprendizaje el resultado de lo que se recibe del exterior, trabajando en equipo, intercambiando experiencias y conocimientos, donde los niños puedan interactuar y socializar. Por lo tanto, todas las maestras del nivel inicial deben aplicar este método en cada una de las sesiones de aprendizaje del área de ciencia y tecnología, donde toda la información recibida sea bien procesada y aprendida por el niño, siendo la maestra la mediadora de nuevos aprendizajes.

2.1.2.2. Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en Rumania en el año de 1921 y murió en el año 2014, psicólogo y discípulo de Piaget y Yung, estudió en la Escuela para Profesores y a la Universidad de Onesco, sin embargo, tuvo que huir de la invasión Nazi antes de obtener su grado en psicología. Cuando se resuelve el Mandato Palestino, enseñó a niños supervivientes del Holocausto hasta 1948. Al darse cuenta que estos niños que fueron afectados por el

Holocausto necesitaban atención, empieza su carrera de atender las necesidades psicológicas y educativas de niños inmigrantes refugiados. Fue profesor de psicología educativa en la Escuela de Educación de la Universidad de Ilan.

Desarrolló la teoría de la modificabilidad cognitiva que ha evolucionado con los años y ha permitido el desarrollo de una variedad de instrumentos cognoscitivos que sirven como los pilares de la teoría. Por lo tanto, la inteligencia está en constante transformación y esos cambios provocan el aprendizaje. Feuerstein menciona que los docentes deben encontrar la estrategia adecuada para cada alumno, ya que todos avanzan de diferentes maneras. A su vez destacó la importancia de detectar a tiempo los diversos problemas que atraviesan los alumnos que los llevan al fracaso escolar.

De esta manera Feuerstein considera importante las funciones cognitivas básicas para que los estudiantes puedan aprender académicamente y contextualmente. No obstante, sostiene que los niños y niñas a veces tienen “funciones cognitivas deficientes” y es por ese motivo que ellos no llegan a aprender. En consecuencia, Reuven plantea cinco principios básicos para que se produzca la “modificabilidad estructural cognitiva”: los seres humanos son modificables, el individuo con el cual se trabaja es modificable, el mediador es capaz de modificar al individuo, yo mismo soy una persona que tiene y puede ser modificada y la sociedad es modificable y tiene que ser modificada.

Feuerstein hace una comparación entre la modificación y la modificabilidad. Señalando que lo primero está dado por los procesos de maduración y del desarrollo; mientras que lo segundo, hace referencia al cambio que sucede en las estructuras que se alejan de la curva normal del desarrollo normal de la persona.

Para Reuven la inteligencia es modificable, se puede desarrollar y es producto del aprendizaje. Este “potencial de aprendizaje es la capacidad del individuo para ser modificado significativamente por el aprendizaje” (Latorre, 2016, p.174). Si los estudiantes aprenden a través de un mediador, se verá beneficiado en sus fases de entrada, elaboración y salida. La fase de entrada es cuando el estudiante reúne la información, la elaboración es cuando este la procesa y la salida es cuando el sujeto expresa los resultados del proceso una vez terminado el procesamiento.

Este psicólogo pensó en el desarrollo del potencial de aprendizaje para mejorar la inteligencia y consecuentemente diseñó el Programa de Enriquecimiento Instrumental, que se basa en un concepto de inteligencia que consta de tres aspectos fundamentales: un conjunto de funciones cognitivas potencialmente deficientes, un mapa cognitivo y una teoría del desarrollo cognitivo. El primero son las funciones cognitivas se desarrollan a través de dos modalidades de interacción entre el organismo y el ambiente; uno es lo que él llama aprendizaje directo por la exposición directa del organismo a los estímulos, y el otro es la experiencia del "aprendizaje mediado". El segundo es el mapa cognitivo, es una forma de organizar y clasificar los componentes mentales y sirve para analizar la conducta cognitiva deficiente. Este aspecto permite saber la relación entre las características de una tarea y el rendimiento del estudiante (metacognición). Y por último la teoría de desarrollo cognitivo, donde el cerebro debe estar desarrollado para poder aprender determinados conocimientos. (Latorre, 2016)

En conclusión, Feuerstein aporta en la educación inicial revalorizando la labor mediadora del docente, gracias a este rol que cumplen las maestras de inicial los alumnos pasan por tres fases para lograr el aprendizaje. Estas, se deben aplicar en todas las sesiones de aprendizaje y son: la entrada, cuando los alumnos reciben la información, la elaboración cuando los alumnos procesan la información y la salida cuando los alumnos comunican la información.

2.2. Teoría de la Inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Stenberg

Robert D. Sternberg nació en Estados Unidos en el año 1949 es decano de la facultad de artes y ciencias, profesor de psicología y profesor adjunto de educación en la Tufts University. Asimismo, es profesor honorario de psicología en la universidad de Heidelberg, y durante muchos años presidió la APA (American Psychological Association). Es autor de numerosas obras, entre las que se cuentan: Inteligencia humana, Investigar en Psicología, Evaluación dinámica, La experiencia del amor, El amor es como una historia, Estilos de pensamiento, El triángulo del amor, La creatividad en una cultura conformista e Inteligencia exitosa.

Sternberg menciona a la teoría triárquica de la inteligencia (que comprende a la inteligencia) como un conjunto de procesos mentales, que se han ido generando de acuerdo al entorno y también a las experiencias por las que ha pasado la persona, siendo capaz de procesar y transformar la información que decepciona. Además, plantea tres principios en que se sostiene la inteligencia: el contexto, la experiencia del sujeto y los procesos mentales del mismo. (Latorre, 2016)

Para este autor el componente, que son los procesos elementales de la información que permite la representación intelectual de objetos y símbolos, es la unidad fundamental de la inteligencia. El componente transforma la representación perceptiva en una representación conceptual y permite realizar conductas inteligentes. Cada componente es diferente de los demás ya que cumplen roles diversos de acuerdo a su función y nivel de generalidad. Estos componentes son las destrezas.

Siguiendo con lo antes mencionando, Sternberg presenta otro término que son los meta-componentes, estos son procesos mentales generales que permiten planificar la solución de problemas, búsqueda de alternativas, entre otros. Los meta-componentes son habilidades generales, es decir las capacidades. (Latorre, 2016)

Por lo tanto la teoría del procesamiento de la información busca demostrar la relación que existe entre la utilización y desarrollo de los componentes (procesos mentales) y la conducta inteligente. Por este motivo la teoría de Sternberg propone:

- ✓ Identificar los componentes implicados en la ejecución de una tarea determinada.
- ✓ Orden de ejecución de los componentes o procesos mentales.

El modelo de Sternberg se ocupa más en conocer el cómo -- los procesos que tienen lugar en cualquier acción de la inteligencia -- que en el qué -- el resultado obtenido --. Esta teoría sustenta el principio de la modificabilidad cognitiva y su aplicación a los programas de desarrollo de capacidades y mejora cognitiva. (Latorre, 2016)

En conclusión la teoría triárquica de Sternberg aporta en la educación inicial dando conocer a los docentes que existen unos procesos mentales por los cuales todo estudiante debe generar, mientras piensa. El profesor será el mediador que brinde la ayuda necesaria para que sus alumnos puedan desarrollar estos procesos de forma organizada y secuenciada, para que las capacidades puedan darse de manera adecuada. Además aporta en las sesiones de aprendizaje con la metacognición, que responde a cómo aprendió el alumno y qué hizo para poder lograr un aprendizaje.

2.2.2. Teoría Tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez Doctor en Pedagogía y Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía: Universidad Complutense. Catedrático de E.U. de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte los cursos de Doctorado: El Currículum como intervención en procesos cognitivos y afectivos y El Currículum como Arquitectura del Conocimiento. Director del Postgrado: Currículum y Evaluación: Diseños Curriculares Aplicados. Por otro lado, su esposa, Eloísa Díez López Doctora en Psicología y Licenciada en Pedagogía y Psicología: Universidad Complutense. Profesora Titular de Psicología del Pensamiento en la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte además el curso de Doctorado. Lenguaje y modelos conceptuales. (Román y Díez, 2017)

Se entiende por inteligencia escolar el tipo de pensamiento que utilizan los aprendices en el aula, considerando que ésta es tridimensional, en cuanto a que posee tres dimensiones fundamentales: cognitiva (procesos cognitivos), afectiva (procesos afectivos) y arquitectura mental (conjunto de esquemas relacionados que implican cómo se construye el pensamiento y cómo se almacena lo aprendido en la memoria a largo plazo). Esta teoría la hemos construido a partir de la observación sistemática de cómo aprenden los aprendices en las aulas. Es por ello que la inteligencia escolar como un conjunto de capacidades cognitivas (también como conjunto de capacidades, destrezas y habilidades). Y ello desde una perspectiva más funcional que estructural (ambas son complementarias). Pero también existe “una inteligencia afectiva “que posee tonalidades actitudinales y valorativas. Además, la inteligencia escolar se construye y reelabora continuamente en forma de esquemas y ello constituye la arquitectura mental. De este modo hablamos de una inteligencia escolar tridimensional: cognitiva, afectiva y arquitectónica.

Inteligencia escolar como un conjunto de procesos cognitivos: Son capacidades, destrezas y habilidades. Estos procesos cognitivos los organizamos en forma de capacidades pre- básicas, capacidades básicas y capacidades superiores. Identificamos este tipo de inteligencia, en el diseño curricular, en los objetivos objetivo por destrezas y objetivo por habilidades.

Según (Latorre y Seco, 2010, p.32) la inteligencia escolar tiene tres dimensiones fundamentales:

a) **Inteligencia escolar cognitiva:** El conjunto de procesos cognitivos se concretan en capacidades, destrezas y habilidades. Las capacidades son prebásicas, básicas y superiores o fundamentales. Consideramos la inteligencia escolar cognitiva como un conjunto de capacidades en tres niveles:

- **Capacidades pre- básicas:** Son la atención, la percepción y la memoria, entendidas como condiciones previas o capacidades previas a las capacidades básicas y superiores. Sin ellas no es posible desarrollar (o es muy difícil hacerlo) las demás capacidades.
- **Capacidades básicas:** Son el razonamiento lógico (comprensión), la expresión (oral, escrita, gráfica, mímica, sonora, matemática, corporal, etc.), la orientación espacio-temporal y la socialización. Son las más utilizadas a nivel escolar.
- **Capacidades superiores o fundamentales:** Pero además, en la actualidad, la sociedad del conocimiento demanda el desarrollo de capacidades superiores, entre otras las siguientes: pensamiento creativo, pensamiento crítico, resolución de problemas (pensamiento resolutivo) y toma de decisiones (pensamiento ejecutivo).

En todo caso, las capacidades superiores están presuponiendo un adecuado desarrollo de las capacidades básicas y de las capacidades prebásicas. El talento surge del desarrollo de las capacidades antes citadas. Recordemos que el talento es una de las aspiraciones fundamentales de una escuela de calidad. Los contenidos, para ser aprendidos y luego almacenados en la memoria a largo plazo, han de ser presentados de una manera sistémica, sintética y holística, asimilados en forma de “esquemas mentales”, que posibiliten una estructura mental organizada y arquitectónica.

- b) **Inteligencia escolar afectiva:** Es el conjunto de valores, actitudes y microactitudes. La inteligencia posee tonalidades afectivas y estos procesos afectivos se concretan en valores, actitudes y microactitudes. Para posibilitar el desarrollo y evaluación de los valores en el aula, desde una perspectiva didáctica, han de descomponerse en actitudes y microactitudes. El desarrollo de las actitudes identifica si un valor es asumido y en qué grado lo es por el alumno.

Los valores se desarrollan, sobre todo, por la tonalidad afectiva de la metodología, aunque también por algunos contenidos, por unidades de aprendizaje cuando se trabaja en grupo, por normas, por medio del clima institucional. (Latorre y Seco, 2010, p.33)

- c) **Inteligencia como arquitectura mental:** La arquitectura del conocimiento es un conjunto de esquemas mentales adecuadamente almacenados y disponibles para ser utilizados. Permite ordenar la mente y para ello los contenidos deben ser presentados de manera sistémica, sintética y global, en forma de esquemas de mayor o menor generalidad. En este sentido, tan importante es la forma de adquisición de estos esquemas (proceso) como la manera de almacenarlos en la memoria a largo plazo (producto). En todo este proceso la mediación adecuada del profesor es indispensable. La teoría de los esquemas mentales de Norman (1985) postula que la organización del conocimiento en bloques interrelacionados es un factor que posibilita la adquisición de nuevos aprendizajes.

La arquitectura del conocimiento estructura los conceptos en forma de marcos conceptuales, redes conceptuales y esquemas conceptuales con diferentes niveles de generalidad según se apliquen a la asignatura, al bloque de contenidos o al tema de la unidad de aprendizaje. (Latorre y Seco, 2010, p.34)

2.3. Paradigma socio-cognitivo humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

Para entender este paradigma Socio- Cognitivo Humanista que permite estudiar el fenómeno educativo se necesita definir las palabras que lo componen. La primera es socio, que hace referencia al contexto y cultura social donde vive, aprende e interactúa el estudiante a través del lenguaje y su pensamiento. Para Vygotsky la inteligencia se construye como un proceso histórico de la actividad que produce la interacción con otros. Por ende, el sujeto transforma la realidad y al transformarla se desarrolla. La segunda palabra es cognitivo; la cual se refiere al conocimiento. Para explicar este paradigma, se hablará sobre algunos autores como Piaget, que habla sobre el aprendizaje constructivista; Ausubel, sobre aprendizaje significativo y Bruner, sobre el aprendizaje por descubrimiento. La tercera palabra es Humanista; hace referencia a las actitudes y valores cristianos para poder formar una persona íntegra. Para el psicólogo estadounidense Maslow, el objetivo era desarrollar en la persona experiencias más humanas y con valores. Él se basa en conceptos como la autorrealización, los niveles superiores de conciencia y la trascendencia.

Por consiguiente se puede entender que el paradigma socio-cognitivo humanista es un modelo de aprendizaje – enseñanza, que sirve para explicar la realidad a través de la ciencia. Además pretende dar respuestas distintas a preguntas y necesidades de los alumnos y la sociedad hoy, fundamentada en teorías cognitivas, teorías del procesamiento de la información y en las teorías Socio-Contextuales y Socio-Culturales (Latorre y Seco, 2010)

Por otro lado la naturaleza del paradigma está centrada en el para qué aprendo, desarrollando capacidades, destrezas, valores y actitudes. Dado que estas son las herramientas mentales que permiten aprender a aprender, es decir, aprender a largo de toda la vida para adaptarnos a los cambios sociales. Por ende lo esencial no es el conocimiento en sí, sino más bien, ser autónomo teniendo la capacidad de poder adquirirlo, procesarlo y saberlo utilizar.

2.3.2. Competencia, definición y componente

Se entiende por competencia una adecuada integración de los siguientes elementos: capacidades-destrezas (habilidades o herramientas mentales), valores-actitudes (tonalidades afectivas de la persona), dominio de contenidos sistémicos y sintéticos (formas de saber,

episteme) y manejo de métodos de aprendizaje (formas de saber hacer, episteme), donde los contenidos y métodos son medios para desarrollar capacidades y valores, -- fines -- tanto educativos como profesionales. Todo ello aplicado de forma práctica en la vida y en el trabajo de cada día (Latorre Y Seco, 2010; pág. 66)

Según lo antes mencionado, las competencias son un conjunto de habilidades que implica conocimientos, capacidades, destrezas, valores y actitudes puestos en acción para solucionar un problema en concreto. Así mismo, se busca formar individuos que puedan desenvolverse de manera eficiente para tener mejores oportunidades, es por eso que para lograr ser competente se debe cumplir con las siguientes características: Saber pensar (conocimiento teórico de la actividad que se va a realizar), saber hacer (actividades y destrezas requeridas para realizar una actividad), saber ser (actitud o forma de actuar ante cualquier situación) y los valores (convicciones que orientan a nuestra conducta). De igual manera se puede decir que la competencia es una macro- habilidad, la cual permite a los estudiantes aprender de una manera eficiente y aplicar lo aprendido en una situación real.

2.3.3. Metodología

Se define como el conjunto de criterios y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica en el aula, determinando el papel que juegan los profesores, los alumnos, la utilización de recursos y materiales educativos, las actividades que se realizan para aprender, la utilización del tiempo y del espacio, los agrupamiento de los alumnos, la secuenciación de los contenidos y los tipos de actividades, etc. Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE (citado por Latorre, 2016)

En los siglos XIX y XX, la metodología que se debe estar aplicando es la activa, esta consiste en aprender haciendo y está alerta a las necesidades e intereses de los estudiantes. Además es la que se emplea en los paradigmas cognitivo de Piaget, socio-cultural de Vygotsky y socio-contextual de Feuerstein.

Por consiguiente, para lograr aprender – aprender, tenemos que utilizar estrategias cognitivas que son las que apuntan al desarrollo del pensamiento y estas estrategias deben estar siempre centradas en el aprendizaje del estudiante, en este sentido, el profesor ya no es el eje de la enseñanza , sino el estudiante y los procesos que realiza para obtener su propio

aprendizaje. Así mismo, este aprendizaje debe tener cuatro características. El primero es el científico, porque es un proceso sistemático, el segundo es el constructivo, porque construye su propio conocimiento, el tercero es el significativo, porque tiene relevancia y resulta de interés para el estudiante y el último es el funcional, porque se aplica a otras situaciones en la vida real.

2.3.4. Evaluación

Es una habilidad específica para estimar y emitir juicios de valor sobre algo a partir de información diversa y criterios establecidos. El objetivo de la evaluación es mejorar como docente; ver si las estrategias que se está utilizando son las adecuadas, posteriormente replantear las estrategias metodológicas para poder cubrir las necesidades de cada estudiante y para los estudiantes la evaluación es un medio que permite reconocer sus debilidades y fortalezas y así reforzar y nivelarse.

Tipos de evaluación

Evaluación inicial o diagnóstica

Es un análisis antes de comenzar o al inicio del proceso aprendizaje – enseñanza, es la evaluación que proporciona la información sobre las destrezas, capacidades, las necesidades y las carencias de los estudiantes. A partir de este conocimiento, el docente toma el propósito de aplicar métodos más adecuados que permita desarrollar el proceso de aprendizaje de una manera eficaz. Así mismo, deben ser evaluados, para que el docente programe el aprendizaje - enseñanza de una manera integral, para construir el aprendizaje debe haber una base sólida o realizando retroalimentación para lograr un aprendizaje eficaz (Latorre y Seco, 2010, p. 265).

Evaluación formativa o de proceso

Es la evaluación continua que se realiza para reajustar la intervención y optimizar los logros durante el proceso de aprendizaje – enseñanza, posibilitando al docente a convertirse en el mediador que modifica y mejora el aprendizaje, aplicando los métodos más eficaces que le permiten alcanzar los logros esperados (Latorre y Seco, 2010, p.266).

Evaluación sumativa o final

Se realiza después de todas las evaluaciones de proceso o al finalizar de una unidad para constatar los productos de los programas, proyectos y recursos, etc. Busca garantizar la calidad del producto y del proceso; determinando así el éxito alcanzado por el alumno a partir de las metas propuestas después del diagnóstico (Latorre y Seco, 2010, p.266).

Evaluación en el enfoque por competencias:

Para poder evaluar por competencias involucra: programar por capacidades-competencias, trabajar por capacidades y competencias y evaluar situaciones con dificultades. Los principios para evaluar por competencias son:

- Se evalúa según se actúa en clase.
- Estudiante debe conocer las destrezas y capacidades (definiciones-procesos).
- Conocer en qué grado de desarrollo está la destreza evaluada.

Los elementos para la evolución son:

1. Criterios y características: se evalúan indirectamente a través de las destrezas (indicadores).
2. Indicadores y características: son los ítems que se van a evaluar.
3. Técnicas de evaluación: es el medio utilizado para obtener la información.
4. Instrumentos de evaluación: son las herramientas donde se recoge la información.

Los estándares son descripciones del nivel de desarrollo de una competencia en un momento determinado.

2.4. Definición de términos básicos

- a. **Propuesta didáctica:** Programación educativa desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje considerando unidad y proyecto, con los materiales y evaluaciones respectiva desde el enfoque por competencias.
- b. **Habilidades pre- científicas:** “Cuando el niño comienza a adquirir un lenguaje e inicia su formación de conceptos, se pregunta sobre el significado de los mismos. En estos ordenamientos se produce ya una reflexión sobre los conceptos”. (Wartofsky, 1986, p. 66)
- c. **Competencia:** “Una competencia es una capacidad en acción, que se compone de una habilidad más o menos general, un contenido, un método -forma de hacer- y una actitud, que se pone en manifiesto en la eficiencia que se manifiesta al resolver la situación problemática de que se trate”. (Latorre y Seco, 2016, p.43).
- d. **Capacidad:** “Es un potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz [...] La capacidad es el núcleo de la competencia” (Latorre y Seco, 2016, p. 87 - 88).
- e. **Destreza:** “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido” (Latorre y Seco, 2016, p. 88).
- f. **Método:** “Es el camino que sigue el alumno para desarrollar habilidades. Es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un modo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer un camino” (Latorre, 2016, p. 90)
- g. **Valor:** “Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su

componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo” (Latorre y Seco, 2016, p. 135).

- h. Actitud:** “La actitud viene a ser la predisposición que se tiene para ser motivado en relación con una persona o un objeto. Su componente principal es el afectivo”. (Latorre y Seco, 2016, p. 135)

- i. Procesos cognitivos:** “Son los que permiten el conocimiento y la interacción con lo que nos rodea. Comprenden la memoria, el lenguaje, la percepción, el pensamiento y la atención”. (Sternberg, R.J. 1982)

- j. Conciencia ecológica:** “Es la aprehensión real y profunda de actitudes consientes en beneficio propio, de los otros y del planeta, la conciencia ecológica se forma en la familia y el papel de la educación” (Apaza, 2014, p. 10)

Capítulo III

Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias

3.1.1.1. Competencias del área

Competencia	Definición
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> Parte de la curiosidad natural de los niños y niñas, del deseo por conocer y comprender el ambiente que los rodea. Su propósito es promover experiencias que los motive a cuestionar los hechos son de su interés.
	<ul style="list-style-type: none"> Supone la exploración que el niño y la niña realiza para conocer su entorno y construir de manera progresiva su propio conocimiento acerca del funcionamiento y estructura del mundo que le rodea.

(Minedu 2016, pág. 100, 104).

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas, en base a su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular, describir, compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma gráfica lo que hizo y aprendió.

(Minedu 2016, pág. 105).

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ello. • Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes. • Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados). • Compara su respuesta inicial con respecto al objeto, ser vivo o hecho de interés, con la información obtenida posteriormente.

(Minedu 2017, pág. 191).

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

COMPETENCIA DEL ÁREA	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
Capacidades	Destrezas
Expresión	Describir
Comprensión	Identificar
	Relacionar
Experimentación	Experimentar
	Comprobar

(Tomado de Minedu, 2016)

(Tomado de Latorre y Seco, 2016)

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

Capacidades	Definición	Destrezas	Definición
Expresión	En una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.	Describir	Es una habilidad específica para explicar de forma detallada las partes, cualidades, características o circunstancias de un fenómeno u objeto, mediante la observación de sus elementos, atributos y/o propiedades esenciales.
Comprensión	Es el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento del que se dispone. Se entiende habitualmente el razonamiento (comprensión) como el eje central de la inteligencia o el pensamiento.	Identificar	Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. Que hacen que sean lo que son. Para identificar hay que reconocer previamente
		Relacionar	Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a lo que es común o diferente entre ellos.
Experimentación	Es realizar operaciones destinadas a descubrir comprobar determinados fenómenos o principios científicos.	Experimentar	Implica realizar ciertos procesos secuenciados, controlando las variables que intervienen, para obtener información sobre el fenómeno que se investiga, a fin de explicarlo y comprenderlo.
		Comprobar	Confirmar la veracidad o exactitud de algo en función de un resultado obtenido, mediante la sustitución de variables, la aplicación de algoritmos, u otros medios.

(Latorre, 2018)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

Capacidades	Destrezas	Procesos metales
Expresión	Describir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir con claridad el objeto o fenómeno 2. Seleccionar sus partes y características esenciales 3. Ordenar las ideas 4. Describir el objeto o fenómeno, utilizando el lenguaje apropiado.
Comprensión	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto. 4. Señalar, nombrar, etc.
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos de relación 3. Establecer las conexiones.
Experimentación	Experimentar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar el tema de experimentación. 2. Relacionar el tema con una teoría 3. Identificar las variables. 4. Diseñar un plan. 5. Aplicar el plan diseñado
	Comprobar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Analizar la información. 3. Elegir el método de verificación 4. Verificar el resultado aplicando el método elegido.

(Tomado de Latorre y Seco)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

Capacidades	Destrezas	Métodos de aprendizaje
Expresión	Describir	✓ Descripción de características de seres vivos, alimentos y fenómenos de la naturaleza mediante la observación, fotos y material gráfico.
Comprensión	Identificar	✓ Identificación de la comida saludable y no saludable, seres vivos y fenómenos naturales a través de situaciones cotidianas, material concreto, canciones, actividades lúdicas, material gráfico, y fichas de aplicación.
	Relacionar	✓ Relación de seres vivos mediante material concreto, gráfico y actividades lúdicas.
Experimentación	Experimentar	✓ Experimentación con sus sentidos y de sus hipótesis mediante material concreto.
	Comprobar	✓ Comprobación de sus experimentos mediante la observación directa y material concreto.

(Tomado de Latorre y Seco, 2016)

3.1.8. Panel de valores y actitudes

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES DE LA I. E.			
VALORES COLEGIO	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> -Mostrar constancia en el trabajo. -Ser puntual. -Asumir las consecuencias de los propios actos. -Cumplir con los trabajos asignados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Asumir las normas de convivencia. -Aceptar distintos puntos de vista. -Aceptar a la persona tal como es. -Escuchar con atención. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar valoración de uno mismo. - Ayudar a los demás. - Compartir lo que se tiene. - Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque transversal intercultural - Enfoque transversal de igualdad de género - Enfoque transversal ambiental - Enfoque transversal de búsqueda de la excelencia - Enfoque transversal de orientación al bien común - Enfoque transversal de derechos - Enfoque transversal inclusivo o de atención a la diversidad 		

(Tomado de Minedu, 2017)

(Tomado de Latorre, Challco y Bringas, 2017, p. 4)

3.1.9. Definición de valores y actitudes

COMPRENDIENDO LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>I. RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos, etc.</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>1. Mostrar constancia en el trabajo</p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.</p> <p>2. Ser puntual</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>3. Asumir las consecuencias de los propios actos</p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p> <p>4. Cumplir con los trabajos asignados</p> <p>Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</p>
<p>II. RESPETO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<p>1. Asumir las normas de convivencia</p> <p>Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p> <p>2. Aceptar distintos puntos de vista</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>3. Aceptar a la persona tal como es</p> <p>Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es</p> <p>4. Escuchar con atención</p> <p>Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.</p> <p>Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p>

<p>III. SOLIDARIDAD</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>1. Demostrar valoración de uno mismo</p> <p>Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p>2. Ayudar a sus compañeros</p> <p>Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona</p> <p>·</p> <p>3. Compartir lo que tiene con los compañeros</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>4. Mostrar aprecio e interés por los demás</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, Chalco y Bringas, 2017, pp. 5- 6)

3.1.10. Evaluación diagnóstica

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Nombre:

Edad: 4 Años

Profesora:

Fecha de evaluación: Marzo de 2020

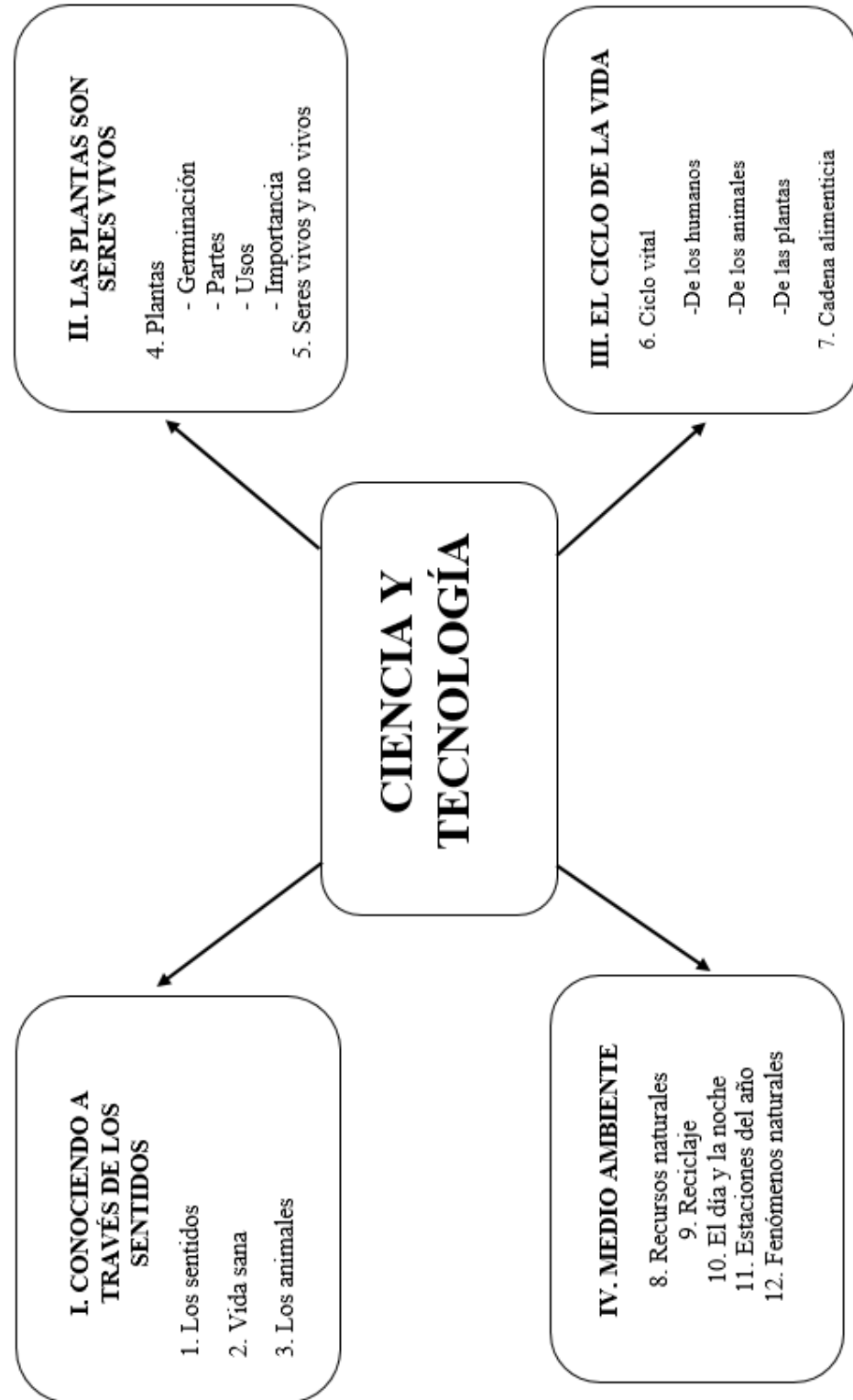
ACTIVIDAD	ITEM	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> Identifica los 5 sentidos: gusto, tacto, oído, olfato y vista. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los órganos de los sentidos, observando y señalando su cuerpo. 		
<ul style="list-style-type: none"> Identifica mencionando los insectos que habitan en el parque mediante una lupa. 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona las características de los objetos y materiales que exploran a través de sus sentidos. 		
<ul style="list-style-type: none"> Describe las características de los animales mediante la observación de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> Describe las características de los animales. 		
<ul style="list-style-type: none"> Expresa de forma oral preguntas sobre las plantas mediante la observación del video. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza preguntas sobre los seres vivos. 		

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL		
Institución Educativa: Corazón de María	Nivel: Inicial	Año: 4 años
Sección: única	Área: Ciencia y Tecnología	Profesores: Huerta, López, Sandoval
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I BIMESTRE Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos:</p> <p>1. Los sentidos 2. Vida sana - Alimentos: Saludables y no saludables 3. Los animales: - Clasificación - Características - Hábitat</p> <p>II BIMESTRE Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos:</p> <p>4. Plantas - Germinación - Partes - Usos - Importancia de las plantas 5. Seres vivos y seres no vivos</p> <p>III BIMESTRE Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos:</p> <p>6. Ciclo vital - De los humanos - De los animales - De las plantas 7. Cadena alimenticia</p> <p>IV BIMESTRE Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos:</p> <p>8. Recursos naturales: agua, tierra y aire 9. Reciclaje 10. Estaciones 11. Día y noche 12. Fenómenos naturales</p>		<p>✓ Descripción de características de seres vivos y fenómenos de la naturaleza mediante la observación, fotos, visitas, material gráfico y material concreto</p> <p>✓ Identificación de los alimentos saludables y no saludables, seres vivos, estaciones, fenómenos naturales a través de situaciones cotidianas, material concreto, canciones, actividades lúdicas, material gráfico, observación de su cuerpo y de sus compañeros y fichas de aplicación.</p> <p>✓ Relación de seres vivos mediante material concreto, gráfico y actividades lúdicas.</p> <p>✓ Experimentación con sus sentidos y de sus hipótesis mediante material concreto.</p> <p>✓ Comprobación de sus experimentos mediante la observación directa y material concreto.</p>
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. Capacidad: Expresión - Describir</p> <p>2. Capacidad: Comprensión - Identificar - Relacionar</p> <p>3. Capacidad: Indagación - Experimentar - Comprobar</p>		<p>1. Valor: Respeto Actitudes: - Asumir las normas de convivencia - Aceptar distintos puntos de vista - Aceptar a la persona tal como es - Escuchar con atención</p> <p>2. Valor: Responsabilidad Actitudes: - Mostrar constancia en el trabajo - Ser puntual - Asumir las consecuencias de los propios actos - Cumplir con los trabajos asignados</p> <p>3. Valor: Solidaridad Actitudes: - Demostrar valoración de uno mismo - Ayudar a los demás - Compartir lo que se tiene - Mostrar aprecio e interés por los demás</p>

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos

MARCO CONCEPTUAL DEL ÁREA CIENCIA Y TECNOLOGÍA- INICIAL 4 AÑOS

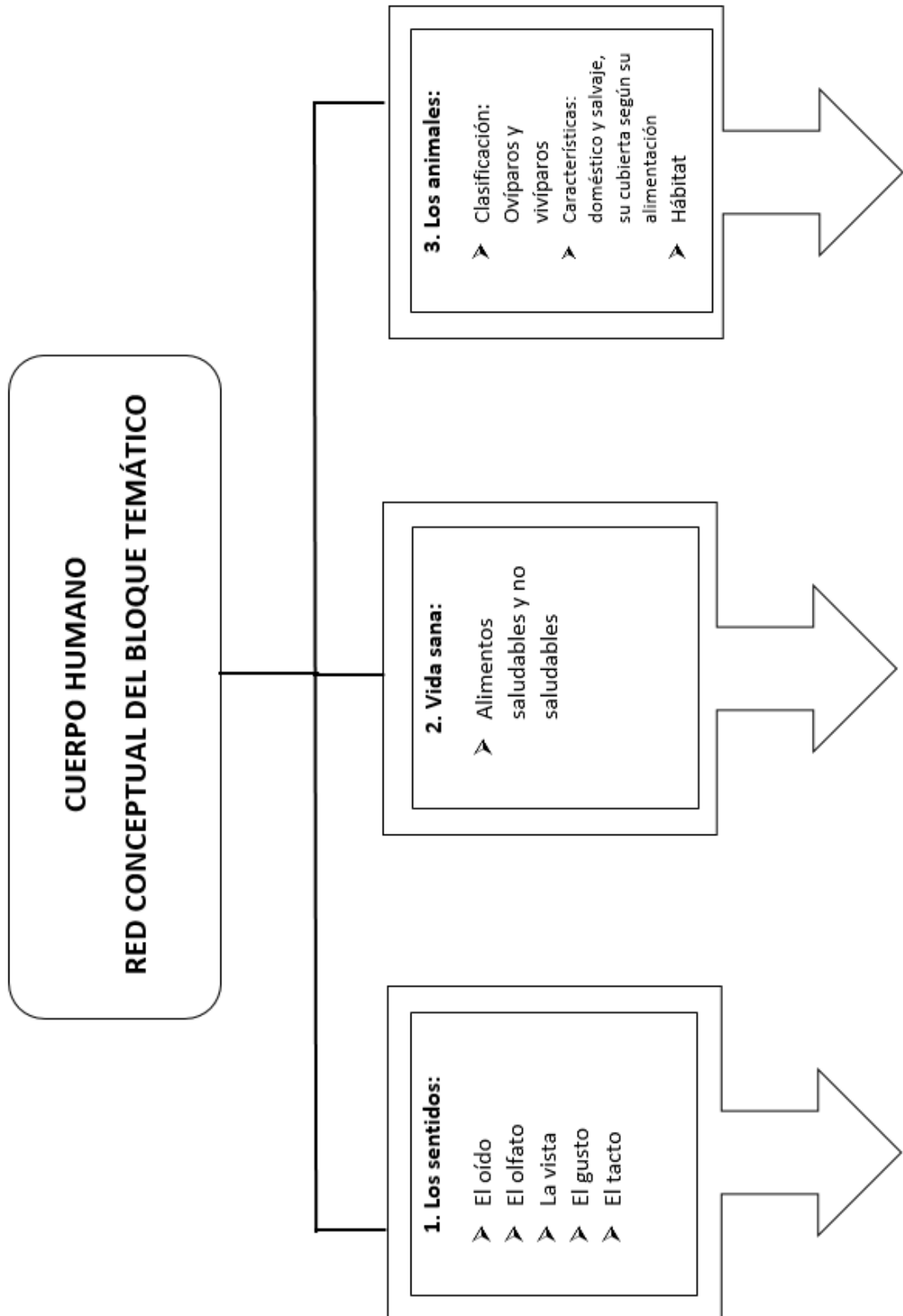


3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
Institución Educativa: Corazón de María Nivel: Inicial Año: 4 años Secciones: única Área: Ciencia y Tecnología Título de la unidad: Cuido mi cuerpo Temporización: 9 semanas Profesora: Huerta, López, Sandoval		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I BIMESTRE Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos: 1. Los sentidos *Oído *Olfato *Vista, *Gusto *Tacto 2. Vida sana *Alimentos: Saludables y no saludables 3. Los animales: *Clasificación: -Ovíparos y vivíparos *Características -Domésticos y salvajes -Tipos de cubierta: pelos, plumas, escamas y piel -Tipo de alimentación *Hábitat -Tierra, agua, aire		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción de las características de los animales según cómo nacen: ovíparos y vivíparos mediante material gráfico, cumpliendo con el trabajo asignado. ✓ Descripción de las características de los animales domésticos y salvajes mediante imágenes, escuchando con atención. ✓ Descripción de las características de los animales según su tipo de cubierta, mediante una visita al zoológico, asumiendo las normas de convivencia. ✓ Descripción de las características de los animales según su tipo de alimentación: Carnívoros, herbívoros y omnívoros mediante material concreto, escuchando con atención. ✓ Descripción de las características de los animales y sus distintos hábitats mediante material gráfico, asumiendo las normas de convivencia. ✓ Descripción de las características de los animales a través de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia ✓ Identificación de alimentos saludables y no saludables mediante material concreto ✓ Identificación de alimentos saludables y no saludables mediante material gráfico ✓ Experimentación de sonidos a través del sentido de la vista mediante material concreto ✓ Experimentación de los olores a través del sentido del olfato mediante material concreto ✓ Experimentación de la función del sentido de la vista mediante el uso de material concreto ✓ Experimentación de sabores a través del sentido del gusto mediante material concreto ✓ Experimentación de texturas a través del sentido del tacto mediante material concreto
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1. Capacidad: Comprensión -Identificar 2. Capacidad: Indagación -Experimentar	<ul style="list-style-type: none"> - Valor: Respeto Actitudes: -Asumirlas normas de convivencia -Escuchar con atención - Valor: Responsabilidad Actitudes: -Cumplir con los trabajos asignados 	

2.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad



2.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + Contenido + Técnica Metodológica + ¿Actitud?)
<p><u>ACTIVIDAD 1 (70 min.)</u></p> <p>Experimentar los sonidos a través del sentido del oído mediante material concreto, escuchando con atención.</p> <p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños escuchan la canción: “Los cinco sentidos”. (https://www.youtube.com/watch?v=-uRGISSQBfY). - Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué nos dice la canción? ¿Qué pasaría si nos tapamos las orejas? - ¿Qué parte de tu cuerpo necesitas para poder escuchar? <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe escuchando los diversos sonidos de su medio ambiente al desplazarse por los alrededores de la Institución Educativa. Ejemplo: profesoras dando clases, pajaritos cantando, niños hablando, como cae el agua de un caño abierto, puertas cerrándose - Identifica los sonidos que ha escuchado y al retornar al aula mencionarlo. - Sigue las indicaciones para experimentar con el sentido del oído, escuchándolas y observando un papelógrafo: (Anexo 1) (Anexo 2) <p>1) Observa los materiales en la mesa: Conos de papel higiénico, plantillas de mándalas, colores, goma, arroz, fideos coditos y maíz pop corn 2) Elige 2 hojas de la mándalas y colorea. 3) Pega las hojas de la mándalas en 2 conos de papel higiénico previamente sellados en un lado 4) Elige que colocar dentro de los conos de papel higiénico: arroz, fideos coditos o maíz pop corn. 5) Coloca dentro de los conos de papel higiénico el material que eligió previamente de su preferencia. 6) Sella con una tapita de cartón de forma circular los lados de los conos de papel higiénico que se encuentran abierto.</p> <p>Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación: Experimentan sonidos al utilizar el sentido del oído para escuchar los diferentes sonidos que reproduce los barriletes musicales elaborados. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Te gusto elaborar barriletes musicales? ¿A qué se asemejan los sonidos que escuchaste? - Metacognición: ¿Qué has realizado? ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué pasos tuviste que seguir? - Transferencia: el niño relaciona el sentido del oído escuchar sonidos y sepa discriminarlo.

ACTIVIDAD 2 (70 m.)

Experimentar los olores a través del sentido del olfato mediante material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Proceso: Los niños observan prendas de vestir que trajeron de su casa y las huelen (la prenda se pidió un día antes y está con perfume de mamá o papá.)
- Luego responden a las preguntas: ¿A qué huele?, ¿El olor es agradable o desagradable?, ¿A quién te hace recordar ese olor?
- ¿Qué otras cosas tienen olor?

Proceso:

- Percibe una venda y varios tápers con distintos elementos: café, queso, menta, limón, esmalte, acetona, colonia de bebé, canela, etc.
- Identifica los elementos que se encuentran en los tápers escuchando cómo se llama cada uno. Cada táper pasa de mesa en mesa para que todos los niños puedan ver los elementos que están dentro de ella.
- Sigue las indicaciones para experimentar con el sentido del olfato, escuchándolas y observando un papelógrafo: (Anexo 3)
 - 1) Huele 3 elementos que tenga en frente
 - 2) Se coloca la venda
 - 3) Espera que un compañero mueva de lugar los tápers
 - 4) Escucha qué elemento debe identificar
 - 5) Huele todos los tápers
- Experimenta el sentido del olfato mediante material concreto reconociendo el elemento que se le ha pedido y respondiendo a la pregunta: ¿Estás seguro de tu respuesta? Luego se quita la venda y verifica si acertó.

Salida:

- Evaluación: Experimenta los olores a través del sentido del olfato mediante cosas que huelen agradable o desagradable, con los ojos vendados y mencionar lo que huele agradable.
Ejemplo: Oler un Perfume
- y un pescado crudo.
- Metacognición: ¿Qué has realizado?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿A qué se debió tu equivocación en caso la hubieras tenido?
- Transferencia: El niño podrá diferenciar las cosas que huelen agradable y desagradable en su lonchera a través del uso de su sentido del olfato.

ACTIVIDAD 3 (70 min.) (Evaluación de proceso)

Experimentar la función del sentido de la vista mediante el uso material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños observan una caja sorpresa y adivinan qué podrá haber dentro de ella, luego observan que es una venda negra. Y Juegan a la gallinita ciega: un niño se coloca la venda e intenta atrapar a uno de sus compañeros, luego el que fue atrapado se coloca la venda e intenta atrapar a otro amigo. El juego se repite un par de veces más.
- Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué te pasó cuando te pusieron la venda?, ¿Qué le pasó a tu amigo cuando lo viste con la venda?
- ¿Qué pasaría si no podrían ver? (Anexo 4)

Proceso:

- Percibe los lentes con las lunas de diversos materiales: celofán transparente y de colores, telas traslúcidas, franelas, papel seda, etc. en el patio. (Anexo 5)
- Identifica los materiales mencionando algunas características. Ejemplo: el papel de seda es liviano, es de color amarillo, etc.
- Sigue las indicaciones para experimentar con el sentido de la vista, escuchándolas y observando el papelógrafo: (Anexo 6)
 - 1) Observa el carrito o la muñeca. 2) Elige unos lentes que se encuentran en el piso. 3) Colócate los lentes e intenta observar el carrito o la muñeca. 4) Elige otros lentes. 5) Colócate los lentes y vuelve a mirar el mismo objeto.
- Experimenta la función del sentido de la vista colocándose los lentes y observa el carrito o la muñeca. Luego responde a las preguntas: ¿Qué pasó con el objeto? , ¿Lo podías ver o no?, ¿Cambió de color el objeto en algún momento? ¿Pudiste observar con claridad o no?

Salida:

- Evaluación: Experimenta la función del sentido de la vista colocando un tubo de papel toalla en un ojo (el tubo tienen en un extremo un material pegado similar al de los lentes) y observa una pelota. Luego comenta su experiencia. (Anexo 7)
- Metacognición: ¿Qué hiciste?, ¿Qué pasos seguiste?, ¿Por qué cada uno tiene comentarios distintos después de experimentar con su vista?
- Transferencia: El niño experimenta con ayuda de su sentido de la vista al observar a través de sus sábanas, de su edredón y de sus cortinas.

ACTIVIDAD 4 (70 min.)

Experimentar sabores a través del sentido del gusto mediante material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños observan diferentes encartes o revistas de supermercados en el aula.
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que has visto en los encartes o revistas? ¿Has probado alguno de estos alimentos?
- ¿Qué sentido necesitas para poder sentir los sabores?

Proceso:

- Percibe al probar los diferentes alimentos como: galletas dulces, canchita, trozos de frutas, limón, sal, azúcar, etc.
- Identifica los sabores de cada uno de los alimentos y menciona cuales son.
- Sigue las indicaciones para experimentar con el sentido del gusto, escuchándolas y observando un papelógrafo: (Anexo 8) (Anexo 9)
 - 1) Observa los ingredientes en la mesa: pan de molde, manjar blanco, durazno, miel, palta, pollo con mayonesa, queso, aceituna negra y piña.
 - 2) Degusta los ingredientes ya mencionados.
 - 3) Escoge los ingredientes que necesitas para realizar el triple de su preferencia.
 - 4) Prepara el sándwich (triple).

Salida:

- Evaluación: Experimenta al utilizar el sentido del gusto al degustar diferentes alimentos del sándwich (triple) elaborado. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Te gusto el sándwich (triple) elaborado? ¿Qué sabores sentiste? De todos los sabores: dulce, ácido, salado y amargo ¿Qué sabor te gusto?
- Metacognición: ¿Qué has realizado? ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué pasos tuviste que seguir?
- Transferencia: El niño con el sentido del gusto perciba diferentes sabores y sepa diferenciarlos.

ACTIVIDAD 5 (70 min.) (Evaluación final)

Experimentar texturas a través del sentido del tacto mediante material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños escuchan y bailan la canción: "5 sentidos" (<https://www.youtube.com/watch?v=xvbITViEzUc>) y siguen los movimientos.
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué parte de tu cuerpo moviste? ¿Qué parte de tu cuerpo te tocaste?
- ¿Qué sentido necesitas para tocar todo lo que te rodea?

Proceso:

- Percibe las diversas tarjetas con texturas como: lija, cartón corrugado, papel liso, plumas, algodón, etc. (Anexo 10)
- Identifica la textura de cada una de las tarjetas al manipularlas y menciona cuáles son.
- Sigue las indicaciones para experimentar con el sentido del tacto, escuchándolas y observando un papelógrafo: (Anexo 11) (Anexo 12)
 - 1) Observa los materiales en la mesa: goma, tempera: rosado, amarillo y azul, jabón líquido y agua.
 - 2) En un recipiente vierte goma, 3 gotitas del color de la tempera escogida y mezcla con un bajalengua.
 - 3) Agrega una cucharada de jabón líquido y una cucharada de agua a la mezcla y revuelve.
 - 4) Continúa mezclando, pero esta vez usa las manos, hasta lograr una masa uniforme.

Salida:

- Evaluación: Experimenta texturas al utilizar el sentido del tacto al mezclar slime con lentejuelas, escarcha, pompones pequeños y bolitas de tecnopor. Luego responde a siguientes preguntas: ¿Te gustó elaborar slime? ¿Qué sensaciones sentiste?
- Metacognición: ¿Qué has realizado? ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué pasos tuviste que seguir?
- Transferencia: El niño percibe con el sentido del tacto alguna sensación. Ejemplo: al tocar la tierra del parque, al colocar la mano en la arena, al tocar el agua.

ACTIVIDAD 6 (70 min.)

Identificar alimentos saludables y no saludables mediante la visita al mercado, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio:

- Los niños observan a la profesora llegar con un mandil y una canasta con varios productos (tarro de leche, peras, zanahorias, galletas, aceite, papa, manzanas), luego escuchan lo que vende la profesora. Ejemplo: ¡Lleve casero papa blanca, zanahorias, tomates!
- ¿Has ido alguna vez al mercado? ¿Qué compro tu mamá?
- ¿Qué encontraremos el día de hoy en el mercado?

Proceso:

- Percibe diferentes alimentos que encuentran en el mercado: frutas, verduras, snacks, abarrotes.
- Reconoce las características de los alimentos los tocan, los huelen, los comparan y responde a las siguientes preguntas: ¿De qué color es? ¿Lo has probado? ¿Es ácido, amargo, salado o dulce?
- Relaciona los alimentos saludables y no saludables y los clasifican en dos bolsas: alimentos saludables en la bolsa verde y alimentos no saludables en la bolsa negra.

Salida:

- Evaluación: Identifica los alimentos saludables y no saludables de su lonchera al mencionarlos.
- Metacognición: ¿Qué has realizado? ¿Qué hacemos cuando clasificamos?
- Transferencia: El niño diferenciar cuales con los alimentos saludable y no saludable en su vida cotidiana.

ACTIVIDAD 7 (35 min.)

Identificar alimentos saludables y no saludables mediante material gráfico, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños observan envoltorios de alimentos en el aula como: papitas lays , chizitos, caramelos, galletas de chocolate, envases de gaseosas, etc .
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Has comido alguna vez estos alimentos? ¿Te gustó?
- ¿Qué pasaría si comiéramos estos alimentos todos los días?

Proceso:

- Percibe al escuchar atentamente el cuento: “El día en el que los alimentos saludables se fueron”. (Anexo 13)
- Reconoce las características de los alimentos no saludables respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué paso con las frutas? ¿Porque se enfermaron los niños?
- Relaciona los alimentos no saludables mediante imágenes con el daño que les puede hacer y menciona que pasaría si los consume todos los días. (Anexo 14)

Salida:

- Evaluación: Identifica los alimentos saludables y no saludables al colocar solo las imágenes donde observe a niños comiendo alimentos no saludables en la cartulina negra. (Anexo 15)
- Metacognición: ¿Qué harías tú si vez comer a tus papas comida chatarra? A partir de esta actividad ¿Qué podemos decir?
- Transferencia: El niño menciona cuales con los alimentos no saludables con lo que traen en su lonchera.

ACTIVIDAD 8 (35min)

Describir las características de los animales según cómo nacen: ovíparos y vivíparos mediante material gráfico, cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio:

- Los niños perciben un video de Zobomafoo. Cap.35 ¿Quién está en el huevo?
- Responde las siguientes preguntas: ¿Cómo nacen los potros? ¿Cómo nacen los pollitos?
- ¿Sabes cómo se llaman los animales que nacen del huevo y del vientre de la mamá?

Proceso:

- Percibe unas imágenes sobre la clasificación de los animales según como nacen: por huevos: ovíparos o por el vientre de su mamá: vivíparos. (Anexo16)
- Selecciona sus características al responder: ¿Qué animales observaste?, ¿Cómo nacen?
- Ordena sus ideas para describir ¿Cómo nace el... /la...? al escuchar el nombre del animal que describirá.

Salida:

- Evaluación: Describe cómo nacen los animales mencionando si son ovíparos o vivíparos al colocarlos en un papelógrafo donde corresponde.
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: El niño comenta en casa sobre lo aprendido e indaga con sus papás, otros animales ovíparos y vivíparos

ACTIVIDAD 9 (35 min)

Describir las características de los animales domésticos y salvajes mediante imágenes, escuchando con atención.

Inicio :

- Los niños cantan la canción “la ronda de los animales”
- Luego responden las siguientes preguntas ¿Qué animales se nombran en la canción? ¿Cuál de estos animales has visto? ¿Tienes animales en tu casa?
- ¿Todos los animales podrán vivir en una casa?

Proceso:

- Percibe un video de los animales domésticos y salvajes
<https://www.youtube.com/watch?v=4qcXtIsAbA0>
- Selecciona sus características al responder las siguientes preguntas: ¿qué observaste? ¿cómo son? ¿Qué animales pueden vivir en una casa? ¿Qué animales viven en la selva? ¿Qué animales viven en la jungla?
- Ordena sus ideas para describir como es el.../ la...? al escuchar el nombre del animal que describirá

Salida:

- Evaluación: Describe las características de los animales domésticos y salvajes eligiendo un par de imágenes que se encuentran pegadas en la pizarra. (Anexo 17)
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: En el zoológico menciona a los animales domésticos y salvajes

ACTIVIDAD 10 (70 min) (Evaluación de proceso)

Describir las características de los animales según su tipo de cubierta, mediante una visita al zoológico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños escuchan que se irán de paseo al zoológico
- Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué animales conoces? ¿Cómo son? ¿Qué tamaños tienen?
- ¿Qué cubre la piel de los animales?

Proceso:

- Percibe las cubiertas de los animales: pelos, plumas, escamas, piel.
- Selecciona las características al responder: ¿Qué animales observaste? ¿Qué cubierta tenían?
- Ordena sus ideas para describir ¿Qué cubierta tiene el.../ la...? Al observar al animal

Salida:

- Evaluación: Describe qué cubierta tienen los animales mencionándolas.
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: Los niños reconocen la cubierta de los animales al mirarlos en un parque recreativo.

ACTIVIDAD 11 (35 min)

Describe las características de los animales según su tipo de alimentación: Carnívoros, herbívoros y omnívoros mediante material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños perciben las adivinanzas acompañado de sombras de animales: conejo, león, chanco y las adivinan. (Anexo 18)
- Luego responden las preguntas: ¿Dónde encontramos a estos animales? ¿Cómo son? ¿Qué cubierta tienen?
- ¿Todos los animales comen lo mismo?

Proceso:

- Percibe peluches de animales con sus respectivos alimentos de juguete (Un conejo, un león, un chanco)
- Selecciona las características al responder: ¿Qué animales observas? ¿Qué come cada animal? Luego escucha que el primer animal es carnívoro, el segundo animal es herbívoro y el tercer animal es omnívoro.
- Ordena sus ideas para describir ¿Qué come el primer animal? ¿Qué come el segundo animal? ¿Qué come el tercer animal?

Salida:

- Evaluación: Describe las características de los animales según su alimentación al mencionar qué animales son herbívoros, carnívoros y omnívoros y qué como cada uno de ellos.
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: Comenta en casa sobre lo aprendido e indaga sobre otros animales herbívoros, carnívoros y omnívoros con ayuda de sus papás

ACTIVIDAD 12 (35 min)

Describir las características de los animales y sus distintos hábitats mediante material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio :

- Los niños juegan “Mar, tierra y cielo”. Habrá tres líneas en el piso y cuando escuchen mar todos saltan y se ponen en la primera línea; tierra, en la segunda línea y cielo en la tercera línea.
- Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué lugares se han nombrado? ¿Los has visto? ¿Has visto a algún animal en esos lugares?
- ¿Qué animales viven en esos lugares?

Proceso:

- Percibe diversos juguetes de plástico de animales y una maqueta de tres colores referente a sus distintos hábitats: tierra, color marrón: aire, color blanco y agua, color azul. (Anexo 19)
- Selecciona las características de los hábitats observados al responder las siguientes preguntas: ¿Qué observaste? ¿Qué animales pueden vivir en la tierra? ¿Qué animales pueden vivir en el agua? ¿Qué animales pueden vivir en el aire?
- Ordena sus ideas para describir el hábitat de cada animal ¿Quiénes viven en cada hábitat?

Salida :

- Evaluación: Describe las características de los hábitats de cada animal eligiendo un par de imágenes que se encuentran pegadas en la pizarra. (Anexo 20)
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: En casa comenta a sus papás la importancia del hábitat de los animales.

ACTIVIDAD 13 (35 min) (Evaluación Final)

Describir las características de los animales a través de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños cantan y bailan la canción “Juguemos en el campo”
https://www.youtube.com/watch?v=abmgmT3nx_M
- Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué animales se nombran en la canción? ¿Cómo son esos animales?
- ¿Un animal podrá tener varias características?

Proceso:

- Percibe diversos animales de plástico colocados sobre una mesa. (Anexo 21)
- Selecciona sus características al responder algunas preguntas: ¿Cómo se llama?, ¿Cómo nace? ¿Cuántas patas tiene? ¿Tienes pelos o plumas? ¿Qué come? ¿Dónde puede vivir?
- Ordena las ideas para describir las características de los animales: domésticos, salvajes; vivíparos- ovíparos, hábitat.

Salida:

- Evaluación: Describe las características de los animales al elegir un animal de plástico.
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: Juega a describir las características de los animales en la clase de comunicación.

2.2.1.3. Materiales de apoyo:

Anexo 1
ACTIVIDAD 1

Barriletes musicales

Materiales:

- Conos de papel higiénico
- Plantillas de mándalas
- Colores
- Goma
- Arroz
- Fideos corbata
- Maíz pop corn



<https://sp.depositphotos.com/30645733/stock-photo-toilet-paper-carboard-tube-pile.html>

<https://informacionimagenes.net/50-imagenes-de-mandalas-para-colorear-e-imprimir-con-dibujos-faciles-de-pintar/>

<https://www.libreriaerma.com.ar/productos/lapices-colores-x12-maped/>

<https://www.plazavea.com.pe/goma-artesco/p>

<https://gastronoming.wordpress.com/2014/04/08/como-cocinar-los-granos/arroz-blanco-grano-largo/>

<https://www.plazavea.com.pe/fideos-corbata-grande-don-vittorio-bolsa-250g/p>

<https://www.niter.com.uy/tienda/maiz-pisingallo-polypapel/>

Anexo 2

¿CÓMO HACER BARRILETES MUSICALES?

1) Observa los materiales en la mesa: Conos de papel higiénico, plantillas de mandalas, colores, goma, arroz, fideos coditos y maíz pop corn.



2) Elige 2 hojas de la mandalas y colorea.



3) Pega las hojas de la mandalas en 2 conos de papel higiénico previamente sellados en un lado.



4) Elige que colocar dentro de los conos de papel higiénico: arroz, fideos coditos o maíz pop corn.



5) Coloca dentro de los conos de papel higiénico el material que eligió previamente de su preferencia.



6) Sella con una tapita de cartón de forma circular los lados de los conos de papel higiénico que se encuentran abierto.



Fotos tomadas por Brenda Huerta

Anexo 3
ACTIVIDAD 2

PASOS PARA EXPERIMENTAR CON EL OLFATO

1. Huele 3 elementos que se le entrega



2. Se coloca la venda



3. Espera que un compañero mueva de lugar los platos



4. Escucha qué elemento debe identificar

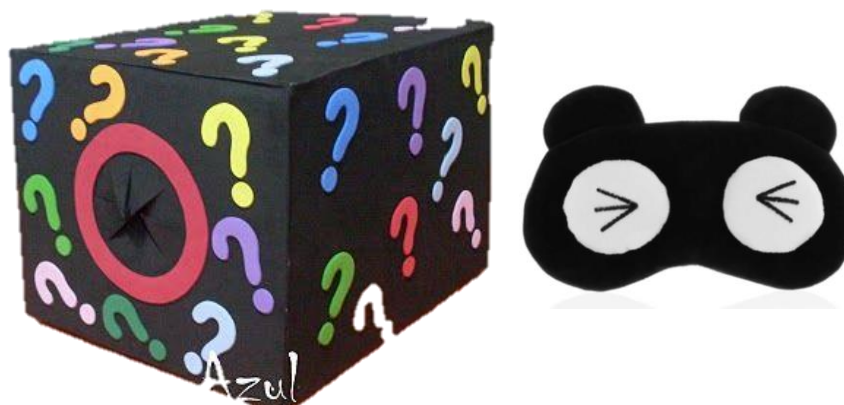


5. Huele todos los platos



Fotos tomadas por Pilar López

Anexo 4
ACTIVIDAD 3



Caja: <https://www.pinterest.com/pin/650699846130907808/?lp=true>
Venda para ojos: <https://es.aliexpress.com/i/32963062655.html>

Anexo 5



Foto tomada por Pilar López Rojas

Anexo 6

PASOS PARA EXPERIMENTAR CON LA VISTA

1. Observa el carrito o la muñeca



2. Elige unos lentes que se encuentran en el piso



3. Colócate los lentes e intenta observar el carrito o la muñeca



4. Elige otros lentes



5. Colócate los lentes y vuelve a mirar el mismo objeto



Fotos tomadas por Pilar López

Anexo 7



Fotos tomadas por Pilar López Rojas

Anexo 8
Actividad 4

Sándwich: Triple

Ingredientes:

- Pan de molde
- Manjar blanco
- Durazno
- Miel
- Palta
- Pollo con mayonesa
- Queso
- Aceituna negra
- Piña



Fotos tomadas por Brenda Huerta Condezo

Anexo 9

¿Cómo hacer un sándwich: triple?

1) Observa los ingredientes en la mesa: pan de molde, manjar blanco, durazno, miel, palta, pollo con mayonesa, queso, aceituna negra y piña.



2) Degusta los ingredientes ya mencionados



3) Escoge los ingredientes que necesitan para realizar el triple de su preferencia.

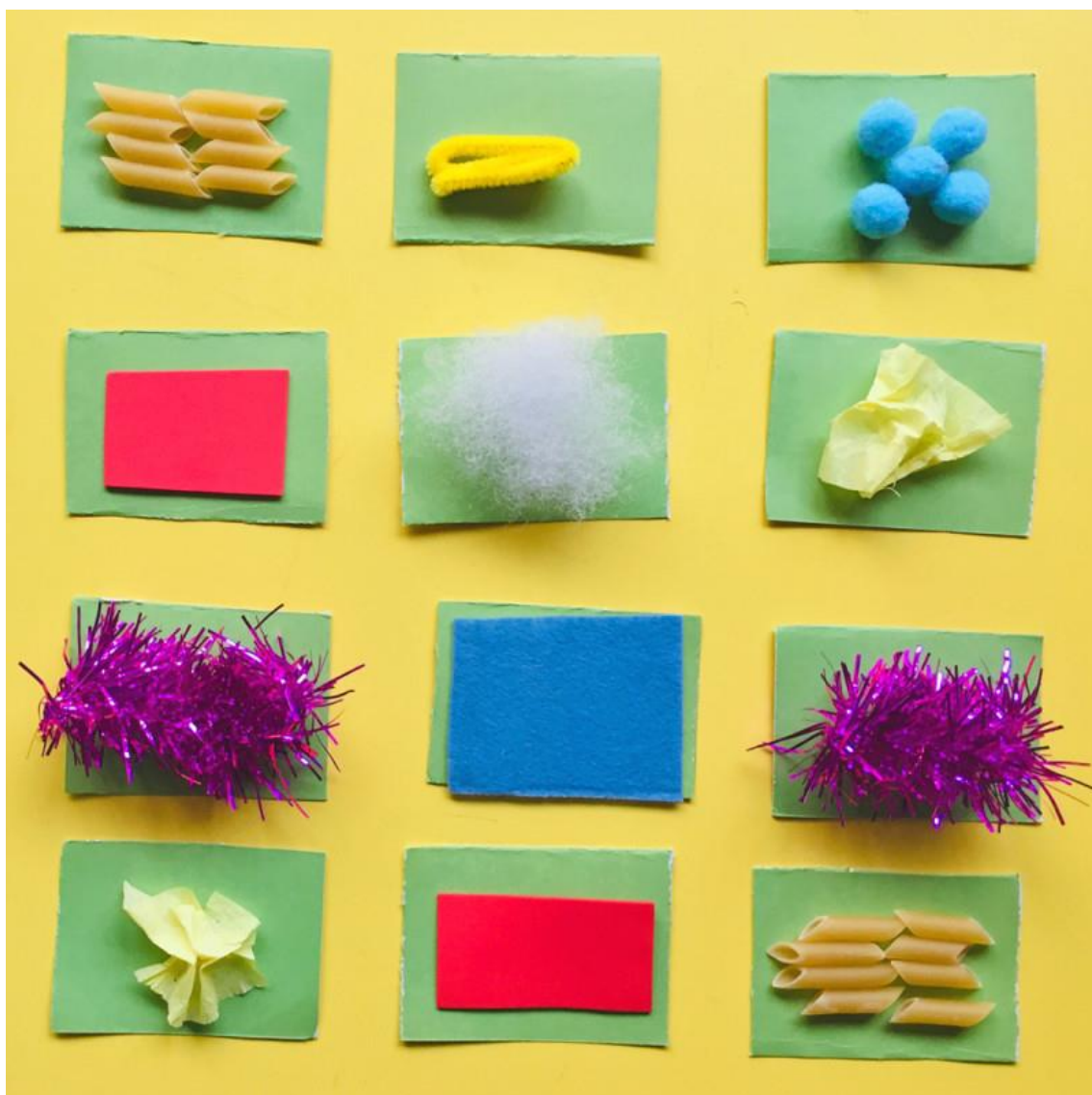


4) Prepara el sándwich (triple).



Fotos tomadas por Brenda Huerta Condezo

Anexo 10
Actividad 5
Tarjetas de texturas



<https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/juego-de-memoria-tactil-que-reta-a-los-ninos-a-encontrar-parejas-sin-mirar/>

Anexo 11

Slime

Materiales:

- **Goma**
- **Tempera: rosado, amarillo y azul,**
- **Jabón líquido**
- **Agua**
- **Recipiente hondo**
- **Bajalengua**



The image shows the materials listed: a bottle of white glue, three bottles of tempera paint (pink, yellow, and blue), a bottle of liquid soap, a bottle of water, a red plastic bowl, and a wooden stick.

<https://www.plazavea.com.pe/goma-artesco/p>

<https://libreriajardin.online.com.ni/Product/Detail/FABER-1640N-ROS?Product=>

<http://elmachetazo.com/escolar-oficina/escritura-y-pintura/artesco-tempera-de-botella-250-ml-color-amarillo.html#.XkQ4czJKjIU>

<https://practistore.com/producto/artesco-tempera-250ml-azul/>

<https://www.plazavea.com.pe/jabon-liquido-aval-antibacterial-pasion-citrica-botella-400ml/p>

<https://www.xatakaciencia.com/salud/el-agua-embotellada-filtrada-o-del-grifo>

<https://sp.depositphotos.com/170365254/stock-photo-red-plastic-bowl.html>

<https://listado.mercadolibre.com.uy/bajalenguas-descartables#!messageGeolocation>

Anexo 12

¿Cómo hacer SLIME?

1) Observa los materiales en la mesa: goma, tempera: rosado, amarillo y azul, jabón líquido y agua.



2) En un recipiente vierte goma, 3 gotitas del color de la tempera escogida y mezcla con un bajalengua.



3) Agrega una cucharada de jabón líquido y una cucharada de agua a la mezcla y revuelve.



4) Continúa mezclando, pero esta vez usa las manos, hasta lograr una masa uniforme.



Fotos tomadas por Brenda Huerta Condezo

Anexo 13 Actividad 7

Cuento: “El día en el que los alimentos saludables se fueron”



Había una vez en el pueblo de Villa Sana. Los reyes de las frutas, verduras y cereales estaban conversando, cada uno de ellos decía que era el más importante para la alimentación de los niños. Así en medio de la pelea, Don poroto rey de los cereales dijo: saben cada uno de nosotros, afirma ser el mejor y es tiempo de demostrarlo. Yo propongo hacer una apuesta. -Un robusto plátano, que escucho lo que el poroto

decía, decidió hablar en nombre del reino de las frutas. - Me parece una idea interesante, así todos podemos participar y ver ¿cuál de nosotros es el mejor? Pero poroto que apuesta quieres hacer, pues veraz dijo el rey de los cereales: cada uno pensara en algo para demostrar sus vitaminas, nutrientes y como ayuda a la alimentación de los niños. Así cuando los padres y sus pequeños, vean cual es el mejor, el ganador será el rey absoluto y podrá gobernar a todas las verduras, frutas y cereales. La reina de las verduras, una zanahoria, levanto la mano y dijo me parece una buena idea, sin embargo pido ser la primera. Yo ordenaré a todas las verduras que se vayan del pueblo. Así los niños no podrán comer en las ensaladas y nos extrañaran muchísimo, lloraran y pedirán que volvamos. -Verduras ¡atención! en marcha.

Y así todas las verduras emprendieron la partida, ahí estaba la lechuga, perejil marchando hasta alejarse del pueblo muy pronto las verduras habían desaparecido totalmente. Y Al cabo de unos días, los padres que no sabían lo de la apuesta, empezaron a buscarlas por



todos partes. El poroto estaba muy molesto. Todos los padres, estaban preocupados por la desaparición de las verduras. Si ellas se enteraban de eso, serian las ganadoras. Entonces convoco a los cereales y dijo:-escuchen bien lo que tengo que decirles, las verduras han desaparecido y su ausencia está causando problemas para preparar las comidas de los niños, si no hacemos algo, ellas ganaran. La arveja que querían ganar en todo dijeron: y que haremos para ganar nosotras, avisen a todos los cereales que se esconda rápidamente. La lentejas, garbanzos todas deberán permanecer ocultas en el bosque veremos que harán cuando no puedan hacer comidas con nosotros. Los niños no podrán alimentarse bien y triunfaremos.



Ahora ya no había cereales ni verduras. Los padres estaban muy preocupados, pues sus niños, no estaban comiendo todo lo necesario, para estar sanos y fuertes. Comenzaron a alimentarse con golosinas lo que produjo que se enfermaran, y ya no tenían ganas de jugar.

Las frutas como la naranja, plátano y muchas más se dieron cuenta de lo que pasaba y se quedaron pues no querían que los niños siguieran triste y decidieron reunirse con el comando de la buena salud, para buscar una solución. Una manzana dijo: no podemos permitir que esto continúe debemos buscar a los cereales y verduras y hacer que regresen a villa sana, esta tonta apuesta solo está causando enfermedades en los niños ya que solo comen golosinas y ellos necesitan estar muy sanos para jugar. Entonces un grupo de alimentos estuvieron de acuerdo con lo que dijo la manzana y quisieron ayudar. Juntos a las frutas, salieron a buscar a sus amigas al bosque.



Camínaron mucho hasta que los encontraron en el bosque. Estas seguían discutiendo de quien era la mejor y las frutas trataron de hacerles entender y las frutas dijeron: no les da vergüenza se fueron de villa sana y ahora los niños están sin energía, no saben que ellos nos necesitan a todos. Somos un equipo y los padres saben que si combinan bien los alimentos van ayudarlos a crecer y a estar siempre sanos.

Al escuchar las verduras y cereales se arrepintieron de su comportamiento, entonces decidieron volver y al llegar los niños corrieron a su encuentro, mientras que los padres aplaudían por el retorno de los cereales y las verduras. Y las golosinas se quedaron solas y debieron abandonar el pueblo.

<https://studylib.es/doc/665334/cuento--el-d%C3%ADa-que-se-fueron-los-alimentos-saludables%E2%80%9D>

Anexo 14
Imágenes de alimentos no saludables



etapainfantil.com/wp-content/uploads/2016/04/Peores-alimentos-para-los-niños-con-TDAH-e1461138765715.jpg

https://imagenes.milenio.com/CDzzmKLiDKUotNLscTUrj0MMOSg=/958x596/https://www.milenio.com/uploads/media/2018/11/22/ninos-comiendo-comida-chatarra_0_13_564_350.jpg

https://misionsalud.com/wp-content/uploads/2013/12/23_obesidad-infantil-2.jpg

<https://alianzasalud.org.mx/wp-content/uploads/2014/06/ninos-frituras.jpg>

https://cde.3.elcomercio.pe/ima/0/1/0/3/1/1031103/base_image.jpg

Anexo 15

Imágenes de alimentos no saludables y alimentos saludables





etapainfantil.com/wp-content/uploads/2016/04/Peores-alimentos-para-los-niños-con-TDAH-e1461138765715.jpg

https://imagenes.milenio.com/CDzmkLiDKUotNLscTUrj0MMOSg=/958x596/https://www.milenio.com/uploads/media/2018/11/22/ninos-comiendo-comida-chatarra_0_13_564_350.jpg

https://misionsalud.com/wp-content/uploads/2013/12/23_obesidad-infantil-2.jpg

https://cde.3.elcomercio.pe/ima/0/1/0/3/1/1031103/base_image.jpg

https://www.brincar.org.ar/biblioteca/wp-content/uploads/2015/08/3288553144_4164c9c6f3.jpg

<https://9qudp2z48ar3r1cja2i7gtx1-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2017/04/food-and-nutrition-guide-for-kids-healthy-teeth.jpg>

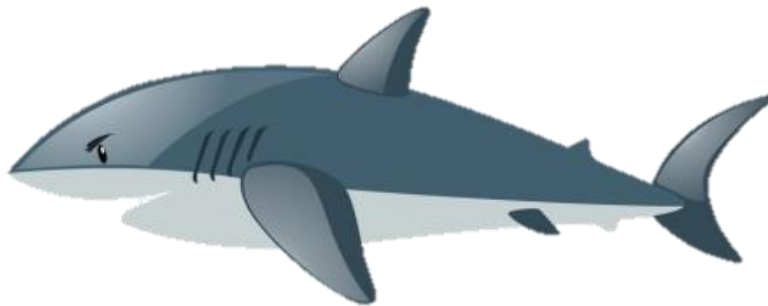
https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcRIBmHYktt4eTiibliz1zW_z8fiRIpZr3gEZURLp_OZWRdfR2Aj

Anexo 16
Actividad 8



<https://www.unprofesor.com/ciencias-naturales/animales-viviparos-ejemplos-y-caracteristicas-2973.html>

Anexo 17
ACTIVIDAD 9



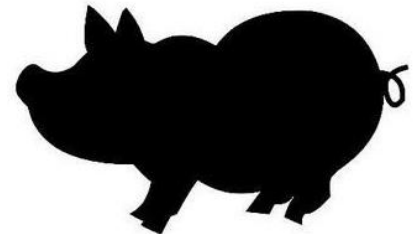
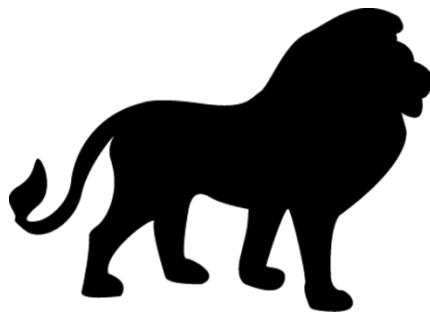
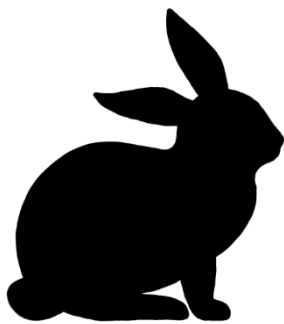
https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-animales-domesticos-salvajes_1020376.htm

Anexo 18
ACTIVIDAD 11

OREJAS
LARGAS
RABO CORTITO
CORRE Y SALTA
MUY LIGERITO

Si lo escribes como es,
De la selva soy el rey;
Si lo escribes al revés
Me debes llamar Noel.

*Una pocilga es mi casa,
Yo me revuelco en el barro,
mas tengo, cuando estoy limpito,
un lindo color rosado.*



https://www.pinterest.com/pin/574771971170655672/?nic_v1=1aFPg%2FggCdhbjfbVdiObdeA4MFsnnZW%2FAPL3%2FOC%2B474FmMNUiLTjssOoNCqRyirpM
https://www.pinterest.ch/pin/554857616585911827/?nic_v1=1ahy7BRqDsG5sE0e2H4gUz08f2qGyupvgupvRUCOz1fSRyDdijVaxOnhe3Rxak%2BgRy
https://www.pinterest.com/pin/420101471481984923/?nic_v1=1afwEorBRfzo397XPcFdOEMGiAxBhYC6umk%2Bz1eOFEEbDvd2%2F85Bi0Cy7%2BCMXPcAYo

Anexo 19
ACTIVIDAD 12



<https://www.pinterest.es/antoniactv/natu/>

Anexo 20



designed by freepik

https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-coleccion-animales-dibujos-animados-lindo_5561503.htm



<https://www.google.com/search?q=animales+dibujos&tbm=isch&ved=2ahUKewj7nsexgOHnAhUnCrkGHYggBfwQ2-cCegQIABAA#imgrc=VvScVQcVrddhYM>

Anexo 21
ACTIVIDAD 13



<https://www.todocoleccion.net/juguetes-antiguos-juegos-coleccion/gran-lote-juguetes-animales-figuras-plastico-diversos-tamanos-leones-jirafas-muy-jugados~x47393369>

1.2.1.1. Evaluaciones de proceso y final de Unidad

EVALUACIÓN DE PROCESO: LISTA DE COTEJO

Actividad 10

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO DE LA UNIDAD	
Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
Capacidad: Expresión	Destreza: Describir Nivel: Inicial- 4 años
Logro Esperado A	Describe las características de tres animales: Según su cubierta
En proceso B	Describe algunas características de dos animales: Según su cubierta
En inicio C	Describe una o ninguna característica de un animal: Según su cubierta

EVALUACIÓN FINAL: LISTA DE COTEJO

Actividad 13

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD	
Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
Capacidad: Expresión	Destreza: Describir Nivel: Inicial- 4 años
Logro Esperado A	Describe todas las características de los animales
En proceso B	Describe algunas características de los animales
En inicio C	Describe una o ninguna características de los animales.

EVALUACIÓN DE PROCESO: LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD 13

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO DE LA UNIDAD			
Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos			
Capacidad: Indagación Inicial- 4 años	Destreza: Experimentar		Nivel:
	Logro Esperado A	En proceso B	En inicio C
Observa con atención los lentes con lunas de diversos materiales			
Identifica los materiales mencionando las características: color, tamaño y forma			
Sigue las indicaciones para experimentar utilizando dos lentes diferentes			

EVALUACIÓN FINAL: LISTA DE COTEJO
ACTIVIDAD 15

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD			
Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos			
Capacidad: Indagación 4 años	Destreza: Experimentar		Nivel: Inicial-4 años
	Logro Esperado A	En proceso B	En inicio C
Observa con atención los materiales que se le presentan			
Identifica los materiales mencionando sus nombres			
Sigue las indicaciones paso a paso para experimentar			
Experimenta utilizando los recursos necesarios que se le brinda			

1.2.2. Proyecto de aprendizaje

PROYECTO DE APRENDIZAJE

1. Datos informativos

Institución Educativa: Corazón de María

Nivel: Inicial

Año: 4 años

Secciones: Única

Área: Ciencia y Tecnología

Título del proyecto: “Vigilantes del Reciclaje”

Temporización: 6 sesiones

Profesoras: Brenda Huerta, Pilar López y Vanessa Sandoval

2. Situación problemática (¿Participan los estudiantes?)

La docente del aula de 4 años observó que en la hora de la lonchera la mayoría de niños colocaba los desperdicios en los tachos de reciclaje de manera equivocada, contaminando su entorno, es por tal motivo de que aquí nace la inquietud para cambiar los malos hábitos, dándole la debida atención a la conservación del medio ambiente. El proyecto “Vigilantes del Reciclaje” ayudará a concientizar a los niños la importancia del uso correcto de los tachos y cómo ayudar a su comunidad para que también sepan emplearlos y utilizarlos.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Competencias	Capacidades	Desempeños
Indaga mediante métodos científicos para	Compresión	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa

<p>construir sus conocimientos.</p>		<p>y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).</p>
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p>	<p>Expresión</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, interés y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según el interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>
<p>Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>Comprensión</p>	<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.</p>

<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Inserción social</p>	<p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.</p>
----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización sobre el cuidado del medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observando un video. • Dando opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Laptop • USB • Paleógrafo
<ul style="list-style-type: none"> • Conocerán desperdicios reciclables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulando material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Envases tetrapack • Cascaras de alimentos • Hojas para reciclar • Envolturas
<ul style="list-style-type: none"> • Conocerán el uso adecuado de los tachos reciclables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizando acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tachos de reciclaje • Desperdicios para reciclar
<ul style="list-style-type: none"> • Realizarán técnicas gráfico plásticas en imágenes de 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizando la técnicas: ✓ Dactilopintura. ✓ Puntillismo. ✓ Estampado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes impresas • Temperas de colores • Espojas • Plumones de colores • Hisopo

desperdicios reciclables.		<ul style="list-style-type: none"> • Paletas
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de dibujos sobre el reciclaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizando dibujos de lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A3 • Lápiz • Colores de colores • Plumones de colores
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de trabajos manuales con material reciclable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizando su imaginación y creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desperdicios reciclables • Tijeras • Goma • Silicona • Pistola de silicona • Cinta masking tape • Cinta de embalaje

3.2.2.1 Programación del proyecto

PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO “VIGILANTES DEL RECICLAJE”		
Institución Educativa: Corazón de María Nivel: Inicial Año: 4 años Secciones: única Área: Ciencia y Tecnología Temporización: 4 semanas Profesora: Huerta, López, Sandoval		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos: 1. Reciclaje.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación del reciclaje mediante material gráfico. ✓ Identificación del reciclaje mediante material concreto. ✓ Identificación del reciclaje mediante técnicas grafico plásticas. ✓ Identificación del reciclaje mediante representación gráfica. ✓ Identificación del reciclaje mediante la elaboración de un trabajo manual.
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
1. Capacidad: Comprensión - Identificar		<ul style="list-style-type: none"> - Valor: Responsabilidad Actitudes: - Mostrar constancia en el trabajo. - Asumir las consecuencias de los propios actos.

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES ESTRATEGICAS DE APRENDIZAJE (Destreza + Contenido + Técnica Metodológica + ¿Actitud?)
<p><u>ACTIVIDAD 1 (35 min)</u></p> <p>Identificar el reciclaje mediante material gráfico, asumiendo las consecuencias de los propios actos.</p> <p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños perciben en el teatrín al títere Pedrito y observan que él come y bota la basura al piso. (Anexo 1) - Luego los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué hizo Pedrito? ¿Está bien lo que él ha hecho? ¿Qué le dirías a Pedrito? - ¿Por qué crees que Pedrito tiró su basura al piso? <p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe un video sobre el reciclaje (https://www.youtube.com/watch?v=kj6B1tFZtQM) - Reconoce las características de los elementos que percibió en el video al responder las siguientes preguntas: ¿Cómo era Canela? ¿Dónde viven los animales que se ven afectados con la basura? ¿Cómo quedó Canela después de caer a la basura? - Relaciona lo que observó en el video con alguna situación similar que haya vivenciado en el parque o en la playa, comentando su anécdota. <p>Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación: Identifica el reciclaje al señalar las imágenes correctas que se encuentran en la pizarra. (Anexo 2) - Metacognición: ¿Qué has hecho? ¿Cómo lo has hecho? ¿Tuviste alguna dificultad? - Transferencia: El niño cuidará el medio ambiente botando la basura de forma adecuada.

ACTIVIDAD 2 (35 min.)

Identificar el reciclaje mediante material concreto, asumiendo las consecuencias de los propios actos.

Inicio:

- Los niños perciben al títere Lalito. Él les cuenta que el mundo está triste porque lo estamos ensuciando y no lo cuidamos como se debe. (Anexo 3)
- Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué dijo Lalito? ¿Por qué está triste el mundo?
- ¿Cómo podemos ayudar al medio ambiente dentro del nido?

Proceso:

- Percibe escuchando que realizará un recorrido por los salones para saludar a sus amigos y observar cómo están utilizando los tachos de reciclaje, incluyendo también los suyos.
- Reconoce las características de los tachos reciclables respondiendo a las preguntas: ¿Cuántos tachos hay en cada salón? ¿De qué colores son?
- Relaciona los desperdicios reciclables que observó en los tachos de los salones: azul (papel y cartón), rojo (plástico) y verde (orgánico) con los residuos que tuvo después de comer su lonchera mencionando los que eran iguales.

Salida:

- Evaluación: Identifica el reciclaje que tiene en su mesa colocándolos en el tacho correcto. (Anexo 4)
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo identificaste? ¿De qué otra manera podemos identificar en qué tachos va el reciclaje?
- Transferencia: El niño recicla adecuadamente sus desperdicios en los lugares donde haya tachos de reciclaje.

ACTIVIDAD 3 (35 min.) (Evaluación de proceso)

Identificar el reciclaje mediante técnicas gráfico plásticas, mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

- Los niños observa una lonchera que contienen yogurt, mandarina, plátano, frugos, una galleta, un huevo sancochado y servilletas.
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Todas las loncheras tienen lo mismo? ¿Dónde van los desperdicios después de comer la lonchera?
- ¿Sabes cómo se separan los desperdicios en los tachos?

Proceso:

- Percibe desperdicios reciclables dibujados en cartulina, hisopos, témperas de colores, paleta e imágenes. Que serán distribuidos en grupos. (Anexo 5)
- Reconoce las características de los dibujos objetos observados respondiendo a las preguntas: ¿Cómo está la manzana? ¿El plátano esta entero? ¿La botella está llena o vacía? ¿De qué material es la caja de frugos?
- Relaciona las imágenes de residuos reciclables con objetos que recicló un día anterior en su casa y lo menciona.

Salida:

- Evaluación: Identifica el reciclaje al realizar la técnica gráfico plásticas: estampado, puntillismo y dactilopintura, en la imagen correcta (Anexo 5)
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: El niño reconoce los desperdicios que se puede reciclar en su casa.

ACTIVIDAD 4 (35 min.)

Identificar el reciclaje mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

- Los niños observan un tacho de basura a través de un títere y cantan la canción “El tacho de basura” (Anexo 6)
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué cosa come el tacho de basura? ¿Todos los desperdicios irán en el mismo tacho? ¿Haz utilizado los tachos de color que están en tu salón?
- ¿Por qué debemos de botar nuestros desperdicios en tachos diferentes?

Proceso:

- Percibe los tachos reciclables a través de tres cajas de cartón forradas de papel lustre de los tres colores correspondientes (azul: papel y cartón, blanco: plásticos, marrón: residuos orgánicos). (Anexo 7)
- Reconoce las características los tachos reciclables escuchando y viendo los colores que los representan.
- Relaciona los tachos reciclables que observo con los que ya existen en las calles.

Salida :

- Evaluación: Identifica el reciclaje al dejar uno por uno sus desperdicios en el tacho correcto. Por ejemplo: el niño que tiene la bolsa plástica la pondrá en el tacho blanco.
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: El niño al salir al parque deposita sus desperdicios en los tachos del color correspondiente.

ACTIVIDAD 5 (35 min.)

Identificar el reciclaje mediante representación gráfica, asumiendo las consecuencias de los propios actos.

Inicio:

- Los niños observan en el patio desperdicios de reciclaje y se realiza una competencia de quien recicla correctamente.
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que has hecho?, ¿Qué reciclaste en el tacho azul? ¿Qué reciclaste en el tacho blanco? , ¿Qué reciclaste en el tacho marrón?
- ¿Cómo podrías dibujar lo que acabes de hacer?

Proceso:

- Percibe imágenes sobre el reciclaje. (anexo 8)
- Reconoce las características de las imágenes (tachos con residuos) respondiendo a las siguientes preguntas: ¿de qué color son los tachos? ¿Qué residuos van dentro de ellos?
- Relaciona los tachos que utilizo en el patio con los que tendrán que dibujar, observándolos.

Salida:

- Evaluación: Identifica el reciclaje mediante la elaboración de un dibujo.
- Metacognición: ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Transferencia: El niño colocara los desperdicios reciclables en los tachos que corresponden correctamente.

ACTIVIDAD 6 (70 min.) (Evaluación final)

Identificar el reciclaje mediante la elaboración de un trabajo manual, mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

- Los niños observan en el salón diferentes desperdicios reciclables y los manipulan.
- Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que ves?, ¿Qué podemos hacer con estos desperdicios reciclables?
- ¿Se podrá elaborar un juguete con desperdicios reciclables?

Proceso:

- Percibe los materiales que va a utilizar: desperdicios reciclables, goma, cinta masking tape, cinta de embalaje, silicona líquida, etc. (Anexo 9)
- Reconoce las características de los desperdicios reciclables como: textura, color, tamaño.
- Relaciona el reciclaje con las acciones que él va a realizar para cuidar el medio ambiente. Respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con esto desperdicios? ¿Le podemos dar otra utilidad?

Salida:

- Evaluación: Identifica el reciclaje mediante la elaboración de un juguete con desperdicios reciclables. (Anexo 10)
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Transferencia: El niño reconoce los desperdicios reciclables y le encuentra una utilidad.

3.2.2.3. Materiales de apoyo

Anexo 1

ACTIVIDAD 1



<https://www.pinterest.com/pin/410038741053065094/>

Anexo 2

Imágenes del reciclaje





<https://www.youtube.com/watch?v=kj6B1tFZtQM>

Anexo 3

ACTIVIDAD 2



<https://www.pinterest.com.mx/pin/666814288548325877/>

Anexo 4

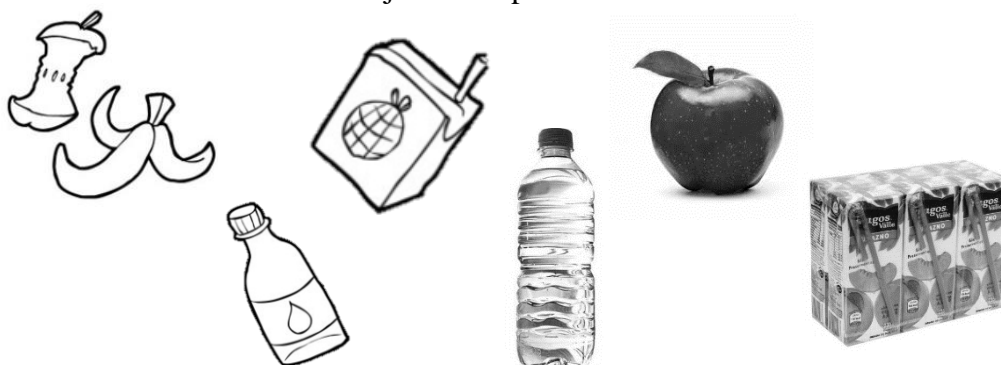


Foto tomada por pilar López Rojas

Anexo 5

ACTIVIDAD 3

Dibujos de desperdicios



<https://www.educima.com/dibujo-para-colorear-residuos-solidos-i14410.html>

<https://www.educima.com/dibujo-para-colorear-residuos-organicos-i15063.html>

<http://abakocreativo.com/caneca-de-basura.html>

<http://lauraquintero3c.blogspot.com/2013/01/botella-de-ag.htm>

<http://www.ibereco.com/articulo/241/manzana-roja>

<https://www.wong.pe/Sistema/404?ProductLinkNotFound=bebida-de-durazno-frugos-pack-6-unid-x-235-ml-365638001>

Anexo 6

ACTIVIDAD 4

Títere del tacho de basura



<http://abakocreativo.com/caneca-de-basura.html>

Anexo 7

Cajas forradas



https://www.cartoempaques.mx/dt_portfolios/cajas-altas/

Anexo 8

ACTIVIDAD 5

Imágenes sobre el reciclaje



<https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/como-ensenar-ninos-reciclar>

<http://elperiodicodedonmeliton.blogspot.com/2018/10/material-de-reciclaje.html>

https://casalista.com/limpieza-del-hogar/como-explicar-a-los-ninos-porque-y-como-reciclar/?fbclid=IwAR3AcUkEMg4RQZy9r3gjYu7Gtak7zumD7XukZ_JLf6kGGyYvFAyUz_e5wWmM

<https://www.educo.org/Blog/5-manualidades-para-ensenar-a-reciclar-papel>

Anexo 9

ACTIVIDAD 6

Juguetes con desperdicios reciclables

Materiales:

- Goma
- Cinta masking tape
- Cinta de embalaje
- Silicona líquida
- Tijeras
- Desperdicios reciclables



<https://www.plazavea.com.pe/goma-artesco/p>

[https://www.promart.pe/masking-tape-1-x-40-yds-](https://www.promart.pe/masking-tape-1-x-40-yds-13817/p?fbclid=IwAR2Gg74KlfyagTro0MbT0hY6C6rQM1JDSCc77hbzTfyuyvx1RFj8j7wcfh0)

[13817/p?fbclid=IwAR2Gg74KlfyagTro0MbT0hY6C6rQM1JDSCc77hbzTfyuyvx1RFj8j7wcfh0](https://www.promart.pe/masking-tape-1-x-40-yds-13817/p?fbclid=IwAR2Gg74KlfyagTro0MbT0hY6C6rQM1JDSCc77hbzTfyuyvx1RFj8j7wcfh0)

[wcfh0](https://www.promart.pe/masking-tape-1-x-40-yds-13817/p?fbclid=IwAR2Gg74KlfyagTro0MbT0hY6C6rQM1JDSCc77hbzTfyuyvx1RFj8j7wcfh0)

[https://listado.mercadolibre.com.pe/industrias/cinta-de-](https://listado.mercadolibre.com.pe/industrias/cinta-de-embalaje?fbclid=IwAR1f24zSETdwexSNnKP7DennS2clmxCaGFSbYJicuDJOgg2dRhSgFdsuh18)

[embalaje?fbclid=IwAR1f24zSETdwexSNnKP7DennS2clmxCaGFSbYJicuDJOgg2dRhSgFdsuh18](https://listado.mercadolibre.com.pe/industrias/cinta-de-embalaje?fbclid=IwAR1f24zSETdwexSNnKP7DennS2clmxCaGFSbYJicuDJOgg2dRhSgFdsuh18)

[Fdsuh18](https://listado.mercadolibre.com.pe/industrias/cinta-de-embalaje?fbclid=IwAR1f24zSETdwexSNnKP7DennS2clmxCaGFSbYJicuDJOgg2dRhSgFdsuh18)

<https://www.tailoy.com.pe/silicona-liquida-250ml-artesco-2857.html>

[https://www.suminmar.es/tijeras/1203-3886-tijeras-para-ninos-](https://www.suminmar.es/tijeras/1203-3886-tijeras-para-ninos-maped.html?fbclid=IwAR1u-yNNdYjVdrIUnlFt7o5BYFR2ZIR5xZQb9ENYJ2uXs8pSY5d4k1NcpOA)

[maped.html?fbclid=IwAR1u-](https://www.suminmar.es/tijeras/1203-3886-tijeras-para-ninos-maped.html?fbclid=IwAR1u-yNNdYjVdrIUnlFt7o5BYFR2ZIR5xZQb9ENYJ2uXs8pSY5d4k1NcpOA)

[yNNdYjVdrIUnlFt7o5BYFR2ZIR5xZQb9ENYJ2uXs8pSY5d4k1NcpOA](https://www.suminmar.es/tijeras/1203-3886-tijeras-para-ninos-maped.html?fbclid=IwAR1u-yNNdYjVdrIUnlFt7o5BYFR2ZIR5xZQb9ENYJ2uXs8pSY5d4k1NcpOA)

<https://spanish.alibaba.com/product-detail/kinds-animal-shaped-cartoon-hand-human-stuffed-puppets-for-promotion-60570812389.html>

[60570812389.html](https://spanish.alibaba.com/product-detail/kinds-animal-shaped-cartoon-hand-human-stuffed-puppets-for-promotion-60570812389.html)

Anexo 10
Ejemplo de juguetes reciclados



<http://www.powerfulmothering.com/diy-marble-run-from-toilet-rolls/>
https://www.pequeocio.com/5-juguetes-ninos-materiales-reciclados/?fbclid=IwAR3DSa1hoMhKgiTTefiEnBmXpIKL3XRYOGheK1G0YTPDPY3lfe_oDFifJlVI
https://www.lavidalucida.com/ideas-para-hacer-juguetes-con-material.html?fbclid=IwAR1zFJ4derizG3IQJv4Teif6p5uh_Kx9JeQwTBVPD40a51-VWWQ8nTNss_w
https://www.pinterest.com/pin/682154674779509784/?fbclid=IwAR1cVcvD_k-rFct9B1NvAPFban5zw2RkcfVkerq_8pGirbAJgRc7rcdsNTY

1.2.2.1. Evaluación de proceso y final del proyecto

EVALUACIÓN DE PROCESO DEL PROYECTO: LISTA DE COTEJO

Actividad 3

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO			
Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos			
Capacidad: Comprensión Inicial- 4 años	Destreza: Identificar		Nivel:
	Logro Esperado A	En proceso B	En inicio C
Percibe atentamente los dibujos de desperdicios reciclables que están en su mesa			
Reconoce las características de los dibujos respondiendo todas las preguntas			
Relaciona las imágenes de los desperdicios con objetos que él recicló mencionando mínimo uno			

EVALUACIÓN FINAL DEL PROYECTO: LISTA DE COTEJO

Actividad 6

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL			
Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos			
Capacidad: Comprensión Inicial- 4 años	Destreza: Identificar		Nivel:
	Logro Esperado A	En proceso B	En inicio C
Percibe con atención los materiales			
Reconoce las características de los desperdicios reciclables mencionando: color textura y tamaño			
Relaciona el reciclaje con las acciones que él realizará respondiendo todas las preguntas			
Identifica el reciclaje elaborando un juguete con diversos materiales reciclables.			

Conclusiones:

- El presente trabajo busca desarrollar en los estudiantes las competencias del área de Ciencia y Tecnología en los niños de 4 años del nivel inicial, desarrollando capacidades a través de diversas actividades que se plantean en la programación, basadas en el paradigma Socio-cognitivo Humanista.
- Los estudiantes lograrán desarrollar sus habilidades pre- científicas y una conciencia ecológica mediante la programación curricular, donde ellos podrán aprender siguiendo los procesos cognitivos de las destrezas y siendo formados en valores, para ser buenos ciudadanos.
- Programar bajo el modelo T es una manera sencilla, práctica y completa para abarcar todos los elementos del Currículo Nacional, además es organizado y secuenciado para una mejor comprensión.
- Sería recomendable extender este modelo de programación, ya que facilitaría la labor de muchos docentes y las instituciones educativas se verían beneficiadas con este tipo de trabajo. Debido a que engloba los contenidos, la metodología, las capacidades- destrezas y valores-actitudes.
- En el nivel de inicial las sesiones deben contar con todos los elementos necesarios para que los niños tengan un aprendizaje significativo, a través de las sesiones de aprendizaje realizadas en el área de Ciencia y Tecnología se puede apreciar la secuencia didáctica adecuada.
- Se debe tener en cuenta que el principal protagonista del aprendizaje es el alumno, sin embargo se debe resaltar la labor del docente, ya que cumple con un rol mediador. Este rol es importante porque es el encargado de guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Referencias:

Abarca, J. (2017). Jerome Seymour Bruner: 1915-2016. *Revista de Psicología*, 35 (2), p.773-781. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013

Carretero M. (1997). *Introducción a la psicología cognitiva*. Buenos Aires: Sud América

Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE (2003). Recuperado de: www.waece.org/diccionario/index.php

Bruner, J. (1963). *El proceso de la educación*. México D. F.: Hispano América

Latorre Ariño, M (2016). *Teorías y Paradigmas de la Educación*. 2° Ed. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.

Latorre Ariño, M. y Seco del Pozo, C. J. (2006). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.

Latorre Ariño, M. y Seco del Pozo, C. J. (2010). *Paradigma Socio-Cognitivo-Humanista: Desarrollo y evaluación de Capacidades y Valores en la Sociedad del Conocimiento para “aprender a aprender”*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de educación Inicial*. Lima: Biblioteca Nacional

Ministerio de Educación (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima: Biblioteca Nacional

Piaget, J (1975). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Seix Barral

Picardo O. (2005). *Diccionario Pedagógico*. San salvador: Colegio García Flamenco

- Rodríguez (2017). *Paradigma cognitivo: Caracterización e implicación*. Recuperado de: http://vinculando.org/psicologia_psicoterapia/caracterizacion-del-paradigma-cognitivo-sus-implicaciones.html
- Román Pérez, M., & Díez López, E. (2017). El Currículum como Desarrollo de Procesos Cognitivos y Afectivos. *Revista Enfoques Educativos*, 2(2). Recuperado de: <https://enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/view/47064/4906>
- Ruiza M., Fernández T. y Tamaro E. (2004). *Biografía de David Ausubel*. Recuperado de: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Torres A. (2019). *Jerome Bruner: Biografía del impulsor de la revolución cognitiva*. Recuperado de: <https://psicologiymente.com/biografias/jerome-bruner>
- Vygotski L. (2000). *El desarrollo de los procesos lógicos superiores*. Barcelona: Crítica, S.L.