



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para desarrollar habilidades matemáticas en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima

AUTORES:

BERRIO VILLANUEVA, Lina
CRUZADO CACHO, Pamela Rosmery
MANRIQUE ROSALES, Stefany Cristina

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica
ORCID: 0000-0002-6822-5121

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Permite descargar la obra y compartirla, pero no permite ni su modificación ni usos comerciales de ella.



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Dr. Marino LATORRE ARIÑO	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

Stefany Cristina MANRIQUE ROSALES, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar habilidades matemáticas en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
2012045	Stefany Cristina MANRIQUE ROSALES	APROBADO POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 3 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTE



**ACTA DE APROBACIÓN
PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO
PARA LA TITULACIÓN - PAT**

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Dr. Marino LATORRE ARIÑO	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

Lina BERRIO VILLANUEVA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar habilidades matemáticas en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
2003614	Lina BERRIO VILLANUEVA	APROBADO POR UNANIMIDAD

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 3 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Dr. Marino LATORRE ARIÑO	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

Pamela Rosmery CRUZADO CACHO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar habilidades matemáticas en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:


CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
26689078	Pamela Rosmery CRUZADO CACHO	APROBADO POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 3 de abril del 2021.


SECRETARIA


VOCAL


PRESIDENTA

Dedicatoria

Primero que nada, a Dios quien me ha dado la fuerza para crecer profesionalmente, mi familia quienes siempre me han impulsado a culminar mi carrera, en especial mi madre, a quien voy a estar eternamente agradecida, por todo su apoyo y, por último, mi hija quien es mi mayor inspiración.

A Dios, por todos los regalos que me dio en la vida. A mis padres, a mi esposo y mis hijos, el centro y motor de mi vida.

A Dios por permitirme lograr una meta más, a mi madre y tío quienes están para apoyarme en todo momento, siendo mis guías y fortaleza, a mi abuelito por sus grandes enseñanzas que desde el cielo me acompaña en cada paso. Gracias por que hicieron que estos años de sacrificio tengan finalmente sus frutos.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios por habernos acompañado durante esta travesía, a la universidad Marcelino Champagnat por habernos formado en valores, por la oportunidad de culminar nuestra carrera un sueño acariciado durante muchos años, a los profesores por su paciencia y enseñanza. Infinitas gracias.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2020

Nombres:

Lina

Apellidos:

BERRIO VILLANUEVA

Ciclo:

Verano 2021

Código UMCH:

2003614

N° DNI:

41888421

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, 19 marzo de 2021


Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2020

Nombres:

Pamela Rosmery

Apellidos:

CRUZADO CACHO

Ciclo:

Verano 2021

Código UMCH:

26689078

N° DNI:

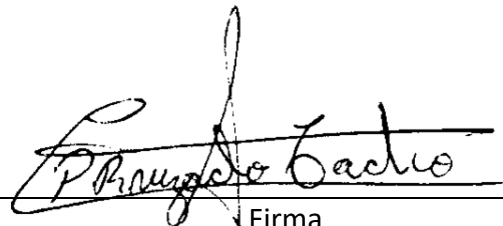
26689078

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, 19 de marzo de 2021



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2020

Nombres:

Stefany Cristina

Apellidos:

MANRIQUE ROSALES

Ciclo:

Verano 2021

Código UMCH:

2012045

N° DNI:

70723623

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, 19 de marzo de 2021


Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de una institución privada de Lima. Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reveal Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). A través de esta propuesta, el estudiante se vincula con competencias, capacidades y destrezas; donde no solo adquiere conocimientos, sino también aprende valores y actitudes para que pueda socializar con sus conocimientos en esta sociedad cambiante. Así, en el primer capítulo se presenta la planificación del trabajo de suficiencia profesional y el diagnóstico e identificación de a quienes va dirigido; el segundo capítulo lo constituye el marco teórico que sustenta la propuesta, donde resaltamos los paradigmas que la conforman y sus principales representantes; y como último capítulo la programación curricular.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal for the development of mathematical competencies in 5-year-old students of a private institution in Lima. For this, it is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reveal Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). Through this proposal, the student is linked with competences, capacities and skills; where you not only acquire knowledge, but also learn values and attitudes so that you can socialize with your knowledge in this changing society. Thus, the first chapter presents the planning of the work of professional sufficiency and the diagnosis and identification of those to whom it is directed; the second chapter is constituted by the theoretical framework that supports the proposal, where we highlight the paradigms that make it up and its main representatives; and as the last chapter the curricular programming.

ÍNDICE

Introducción	10
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	12
1.1. Título y descripción del trabajo	12
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	12
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	13
1.4. Justificación	13
Capítulo II: Marco teórico	15
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	15
2.1.1. Paradigma cognitivo	15
2.1.1.1. Piaget	15
2.1.1.2. Ausubel	19
2.1.1.3. Bruner	22
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual	25
2.1.2.1. Vygostsky	26
2.1.2.2. Feuerstein	30
2.2. Teoría de la inteligencia	33
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	33
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	35
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	39
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	40
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	40
2.3.2. Metodología	42
2.3.3. Evaluación	44
2.4. Definición de términos básicos	45
Capítulo III: Programación curricular	48
3.1. Programación general	48
3.1.1. Competencias del área	48
3.1.2. Estándares de aprendizaje	49
3.1.3. Desempeños del área	50

3.1.4.	Panel de capacidades y destrezas	52
3.1.5.	Definición de capacidades y destrezas	52
3.1.6.	Procesos cognitivos de las destrezas	53
3.1.7.	Métodos de aprendizaje	55
3.1.8.	Panel de valores y actitudes	56
3.1.9.	Definición de valores y actitudes	56
3.1.10.	Evaluación de diagnóstico	58
3.1.11.	Programación anual	60
3.1.12.	Marco conceptual de los contenidos	61
3.2.	Programación específica	62
3.2.1.	Unidad de aprendizaje 1 y actividades	62
3.2.1.1.	Red conceptual del contenido de la Unidad	63
3.2.1.2.	Actividades de aprendizaje	64
3.2.1.3.	Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	84
3.2.1.4.	Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	98
3.2.2.	Proyecto de aprendizaje y actividades	100
3.2.2.1.	Programación de proyecto	100
3.2.2.2.	Actividades de aprendizaje	107
3.2.2.3.	Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	116
3.2.2.4.	Evaluaciones de proceso y final	127
	Conclusiones	128
	Recomendaciones	129
	Referencias	130

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la vida hemos observado diferentes cambios, la globalización se ha dado de manera positiva y negativa; en el ámbito económico muchos países han surgido y decaído. En los últimos años, nuestro país ha ido creciendo de manera sostenida, no a la velocidad de los países de primer mundo, pero si siguiendo su propio ritmo. La coyuntura actual de pandemia ha hecho que este crecimiento decaiga notablemente durante el año 2020. Uno de los sectores más importantes y que se ha visto más afectado es el sector educación, pues, se pasó de las aulas y la presencialidad, a una enseñanza virtual, en donde se ha hecho evidente que no estábamos preparados para afrontar este tipo de enseñanza. Se hicieron visibles una serie de debilidades tales como: el analfabetismo digital, la falta de conocimiento en cuanto a las TICs, la falta de conectividad en muchos lugares de Perú, la escasa economía para comprar un plan de datos. Las zonas alto andinas se vieron más afectadas, no solo por la escasa conectividad, si no, por la carencia de medios tecnológicos que, hasta el día de hoy, el ofrecimiento del gobierno no hace efectivo (donación de Tablet). Ante tantos problemas es necesario hacer algunos cambios en beneficio de la educación, haciendo frente a todas las necesidades a las que nos estamos enfrentando en la actualidad, siguiendo un nuevo paradigma educativo.

El paradigma socio-cognitivo-humanista surge como respuesta a los cambios, a la realidad actual, en un mundo donde el acceso a la información es muy sencillo, donde la información es, muchas veces, aceptada y no verificada; el ser humano debe tener la capacidad de poder procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimiento. Este paradigma nace de la necesidad de formar personas que construyan sus conocimientos, que trabajen en equipo, que resuelvan sus conflictos, que sean buenos ciudadanos y contribuyan a una mejor sociedad. En el libro Paradigma Socio-Cognitivo-Humanista del hermano Marino Latorre Ariño y Carlos Javier Seco del Pozo, podemos encontrar el significado y fundamentación de dicho paradigma: “El paradigma socio-cognitivo-humanista es la unión de dos paradigmas: el paradigma cognitivo de Piaget, Bruner, Ausubel y el paradigma socio- cultural- contextual de Vygotsky y Feuerstein. El paradigma cognitivo se centra en procesos de pensamiento tanto del profesor como del estudiante, mientras que el paradigma socio- contextual se preocupa del entorno del estudiante”. (Latorre y Seco, 2010, p.52,53).

La educación basada en competencias ofrece ventajas a los estudiantes para tener mejor desempeño, habilidades, actitudes y valores en un contexto específico, para resolver problemas que se presenten en diversos ámbitos de su vida. Los sistemas educativos deben afrontar en la actualidad dos grandes desafíos: consolidar una escuela inclusiva para todos y formar sujetos autónomos y dotados con medios cognitivos, operacionales, actitudinales, para resolver los problemas que se le planteen en diferentes situaciones. (Plagiagluro, 20210, p 10). El contexto en el que se desenvuelve la humanidad en la actualidad plantea la necesidad de desarrollar un nuevo modelo educativo que considere los procesos cognitivo conductuales como comportamientos socio afectivos (aprender a aprender, aprender a ser y convivir), las habilidades cognoscitivas y socio afectivas (aprender a conocer), psicológicas, sensoriales y motoras (aprender a hacer), que permitan llevar a cabo, adecuadamente, un papel, una función, una actividad o una tarea (Delors, citado en García, 2011, p.3). El nuevo modelo educativo a desarrollar, requiere ser organizado e implementado con base en el concepto de Competencias, entendiéndolo como la combinación de destrezas, conocimientos, aptitudes y actitudes, y a la inclusión de la disposición para aprender además del saber cómo, posibilitándose que el educando pueda generar un capital cultural o desarrollo personal, un capital social que incluye la participación ciudadana, y un capital humano o capacidad para ser productivo (Dirección General de Educación y Cultura de la Comisión Europea, citado en García , 2011, p.4).

Esta propuesta tiene como finalidad desarrollar una programación de largo y corto alcance, proyectos y sesiones de aprendizaje, con una serie de actividades y estrategias innovadoras que permitan desarrollar en los niños de 5 años sus habilidades matemáticas, dando énfasis al uso de material concreto, la manipulación de objetos, el juego, la observación del entorno, exploración, el uso de material reciclado y todos los elementos que los estudiantes tengan a su alcance, tanto en la casa como en el aula. Se tomó como base del trabajo, las competencias del Currículo Nacional del área de matemática: “resuelve problemas de cantidad” y “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” así como las recomendaciones de este, en cuanto al desarrollo de estas competencias, del mismo modo, el trabajo se basa en el paradigma socio-cognitivo- humanista y plantea una propuesta que aporte al desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños, de manera lúdica, divertida y no mecánica.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para desarrollar habilidades matemáticas en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima.

Descripción del trabajo:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos:

El primero, contiene los objetivos y justificación de lo planteado en el documento.

El segundo capítulo presenta con profundidad y precisión científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y socio contextuales del aprendizaje, dando así una base sólida, a lo elaborado en el tercer capítulo.

El tercer capítulo presenta la programación curricular que se propone desarrollar, plan anual de trabajo, cartel de capacidades y destrezas, cartel de contenidos, unidades didácticas, proyectos, sesiones de aprendizaje y fichas de aplicación.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa:

La Institución Educativa del distrito de Surco, presta servicio educativo a los estudiantes del NSE “B” en los tres niveles: Inicial, Primaria y Secundaria. En el nivel inicial el aula de 5 años tiene un total de 15 estudiantes. Cuenta con amplias áreas verdes, así como de recreación y esparcimiento. Así mismo con todos los servicios necesarios de salud y bienestar para los estudiantes: biblioteca, sala de psicomotricidad, sala de computación (PC, internet), sala de proyección, laboratorio de ciencias y auditorio. La institución educativa cuenta con las plataformas Sianet y herramientas digitales de Google.

En cuanto a las familias se puede observar, una gran fortaleza de familias nucleares, en algunos casos mostrando gran interés y preocupación por el desarrollo

integral de sus hijos, cumpliendo con todas las actividades que propone la maestra. Sin embargo, se debe mencionar que encontramos familias disfuncionales y poco preocupadas por el aprendizaje de sus hijos. La institución educativa promueve reuniones y escuela para padres brindando el apoyo y asesoría que las familias necesitan sobre todo en esta situación de pandemia.

Los estudiantes de 5 años cuentan con herramientas digitales como: Tablet, laptop, televisores y conexión a internet, además de presentar las siguientes características positivas: habilidades sociales, habilidades cognitivas, curiosos, exploradores, con lenguaje claro y fluido. Así mismo se observaron carencias como: falta de atención y concentración, falta de equilibrio postural, problemas de lateralidad, problemas para ubicarse en el espacio, dificultades para la resolución de problemas.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional:

Objetivo General:

Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades matemáticas a través del juego y la exploración para niños de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima.

Objetivos específicos:

- Formular sesiones de aprendizaje para resolver problemas de cantidad en niños de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima.
- Proponer sesiones de aprendizaje para resolver problemas de forma movimiento y localización en niños de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa privada de Lima

1.4. Justificación:

El trabajo que presentamos se enfoca en el área de matemática, teniendo en cuenta que, a raíz de la observación en nuestro trabajo como docentes, llegamos a determinar

que muchos de los problemas que presentan los niños en el área de matemática provienen de la no estructuración de habilidades de manera significativa, los niños llevan a cabo esta estructuración de manera mecánica, sin desarrollar el pensamiento reflexivo y lógico. Como docentes a través de la observación, también detectamos que la mayoría de los niños interactúan de manera natural, espontánea con los conceptos matemáticos, de ahí la gran importancia del desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños de inicial de 5 años, utilizando estrategias que permitan favorecer un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, el presente trabajo de suficiencia profesional presenta una propuesta innovadora brindando alternativas en el uso de juegos didácticos para desarrollar en el pensamiento lógico matemático y habilidades matemáticas en los niños de 5 años, ya que resulta de suma importancia el contacto directo con material concreto, experiencias directas, situaciones lúdicas, ejercitando en los estudiantes su pensamiento lógico. Todo esto facilitará que el niño estructure sus habilidades matemáticas que en el nivel inicial son la base para sus aprendizajes futuros, constituyendo además el periodo en el cual los niños desarrollan sus capacidades para conocer el mundo que los rodea, a través de la manipulación, observación y reflexión; desarrollando también habilidades visuales, auditivas, gráficas que finalmente le permitirán resolver problemas de su vida cotidiana.

Dirigida a los padres de familia y docentes, proporcionando alternativas para desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de 5 años. El logro de estas habilidades se dará en cuanto se diseñen estrategias creativas, que despierten el interés y curiosidad del niño, que estimulen sus habilidades sensoriales y que le permitan explorar y construir, potencializando así su pensamiento lógico y resolviendo diferentes conflictos cognitivos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Bases teóricas del paradigma Sociognitivo.

2.1.1. Paradigma Cognitivo:

El paradigma cognitivo explica como aprende el que aprende, que procesos utiliza el aprendiz, que capacidades, destrezas y habilidades necesita para aprender que le ayudara a desenvolverse en su vida cotidiana. (Latorre, 2021, p.1) las cuales se producen en las capacidades y características del pensamiento durante la vida, por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender, y manejarse en la realidad. (Almenara, S.F, p.2).

Por consiguiente, el paradigma cognitivo es importante ya que interpreta la manera como se forma el conocimiento de los estudiantes, cumpliendo un papel relevante para la formación de conceptos y del razonamiento lógico. (Velázquez, S, F, P.21). Entre las diferentes teorías que describen el paradigma cognitivo, nos centramos en las más importantes que son las teorías de: Piaget, Ausubel y Bruner.

A continuación, se explicarán los aportes significativos para la educación de estas teorías y sus principales exponentes:

2.1.1.1. Jean Piaget.

Jean William Fritz Piaget, nació el 9 de agosto de 1896 y murió el 16 de setiembre de 1980. [Uno de los pensadores más importantes del siglo pasado fue el psicólogo experimental, filósofo, biólogo suizo, creador de la epistemología genética y famoso por sus aportes en el campo de la psicología evolutiva, sus estudios sobre la infancia y su teoría del desarrollo cognitivo]. Sus principales obras fueron: el pensamiento y el lenguaje del niño 1926, juicio y razonamiento del niño 1928, teoría del aprendizaje 1950, psicología y pedagogía 1970. “Desde muy temprano, Piaget se interesó por las Ciencias Naturales, a tal punto, que el Museo de Historia Natural de

Ginebra le ofreció un puesto de conservador cuando apenas había concluido sus estudios secundarios”. (Gonzales, 2003, p.87).

La epistemología genética con este trabajo Piaget encargaba de aplicar pruebas de razonamiento a niños, por lo tanto, tenía que averiguar a qué edad podrían ser resueltas esas pruebas. Sin embargo, en este proceso Piaget descubre que las respuestas erróneas eran mucho más interesantes que las respuestas correctas, a partir de ello, “Piaget se dedica al análisis de las respuestas erróneas que parecen ser comunes a todos los niños en un momento dado del desarrollo”. (Gonzales,2003, p, 88). Es así como Piaget empieza sus investigaciones.

Para Piaget, la formación de las estructuras mentales se realiza a través de procesos sucesivos, que nos dirige al desarrollo de los esquemas cognitivos, lo cual supone un proceso y la cual describe como se adapta el niño al entorno: la asimilación, acomodación y el equilibrio. A continuación, se explicará cada una de ellas:

La teoría de la asimilación, acomodación y equilibrio encajan en la formación de las estructuras mentales a través de este proceso todo organismo se adapta y se organiza, a continuación, explicaremos cada uno de ellas:

Asimilación: Explica que el estudiante tiene cierta información la cual proviene de algún medio, interpretándola de acuerdo con los esquemas o estructuras conceptuales que ya tiene formados o que están en formación (saberes previos). “Es decir, conocemos en la medida en que vamos adaptando las cosas a nuestros propios conceptos previos. Esto explica que un mismo hecho sea descrito y conceptualizado de manera diferente por un niño, un joven o un adulto en función de las estructuras cognitivas previas que posee cada uno de ellos” (Latorre, 2021, p.5). mediante la asimilación se moldea la información para que así encaje en sus esquemas actuales.

Acomodación: “Este permite que nuestra percepción y conocimiento del mundo sea una construcción aproximada del modelo real, es decir que las cosas encajen en el marco de la realidad, de este modo, se garantiza que la asimilación conduzca a una representación acorde con lo real y no con una fantasía”. (Latorre, 2021, p.5). Piaget afirma que la acomodación es la modificación de un esquema asimilado o de una estructura ya existente, que implica un desarrollo y ampliación de estructuras mentales.

“una asimilación consiste en la integración de elementos exteriores en la estructura del organismo, estén ya acabados o en vía de formación. El proceso de

asimilación afecta el comportamiento y la vida orgánica; ningún comportamiento. incluso nuevo para el individuo. constituye un comienzo absoluto. se injerta siempre en esquemas anteriores y consiste en asimilar elementos nuevos a estructuras ya construidas, innatas o los reflejos adquiridos.” (Zuluaga, S.F, p, 103).

Equilibrio: Es el estado mental que se consigue para llegar a la acomodación, es decir una estructura está equilibrada en la medida en que un individuo es lo suficientemente activo como para oponerse a todas las perturbaciones exteriores (citado en Latorre, 2021, p,7). Piaget sostuvo que los estados de desequilibrio son insatisfactorios ya que se siente impulsado a modificar aquellas estructuras cognoscitivas para restaurar el equilibrio. (Almenara, S.F, p.5)

Otras propuestas de Piaget que se basan en la teoría del desarrollo cognoscitivo son los cuatro estadios, estos son:

ESTADIO	EDAD	CARACTERISTICAS
Sensoriomotor	0 – 2 años	<p>Usa sus sentidos, habilidades motrices, se prepara para pensar con imágenes y conceptos.</p> <p>Subestadio 1: Reflejo, en esta etapa el recién nacido se limitaría a los reflejos.</p> <p>Subestadio2: Desarrollo de esquemas, en esta etapa aparecen las primeras adquisiciones, es decir reiterar aquellas acciones causales que primero fueron placenteras.</p> <p>Subestadio 3: En esta etapa comprende la conciencia de las cosas como responder a personas, objetos, etc. Mostrando más interés al mundo exterior.</p> <p>Subestadio 4: En esta etapa se da la adaptación y anticipación, ahora el niño es capaz de percibir un objeto y después tenerlo.</p> <p>Subestadio 5: Novedad y exploración, en esta etapa se dan nuevos medios a través de la experimentación.</p> <p>Subestadio 6: Representación mental, en esta etapa se dan nuevos medios para pensar y actuar sobre el mundo de forma interna, se desarrolla los conceptos de espacio, tiempo y casualidad que le permiten al</p>

		niño una representación coherente y completa a la realidad.
Preoperacionales	2 – 7 años	Usa su interiorización, da lugar a las acciones mentales, utiliza el juego simbólico, la concentración, la intuición.
De las operaciones concretas	7 – 12 años	Usa la lógica para solucionar problemas. En esta etapa se da el mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica, pero no abstracto, es decir las operaciones son representaciones mentales de acciones que obedecen a las reglas lógicas, siguiendo la dirección del desarrollo cognitivo.
De las operaciones formales	12 – 14 años	Su pensamiento es más lógico, desarrolla interés por temas sociales e identidad. Esta es la última etapa del desarrollo donde se produce la inserción en el mundo de los adultos, el adolescente es capaz de manejar el pensamiento hipotético, deductivo, característico de la ciencia, esta permite que el adolescente, entienda el pensamiento científico, a razonar sobre problemas complejos.

(Latorre, 2021)

El presente trabajo está dirigido a estudiantes de 5 años, de acuerdo a los aportes de Piaget está ubicado en la etapa preoperacional desde los 2 a 7 años. La etapa preoperacional es el segundo estadio del pensamiento, una operación mental requiere del pensamiento lógico, durante esta etapa el niño emplea diferentes símbolos, las cuales representan las cosas reales de su entorno. Piaget considera que en esta etapa los niños carecen de las operaciones lógicas, por ello el juego es una de las principales herramientas para el aprendizaje del niño, Piaget utiliza el juego simbólico para basarse en los hechos reales del niño, mediante este juego permite adquirir un lenguaje y así aumentar su vocabulario.

Durante esta etapa el niño comienza a representar el mundo a través de pinturas e imágenes mentales. Los niños empiezan a utilizar los números como herramienta, es así como en esta etapa ha demostrado que algunos principios numéricos básicos aparecen en la etapa preoperacional. Algunos de los procesos cognoscitivos más

importantes son: pensamiento representacional, en esta etapa el niño emplea símbolos como medio para reflexionar, comunicarse, permitiendo así al niño adquirir el lenguaje; conceptos numéricos, en esta etapa el niño utiliza los números como herramienta del pensamiento durante el año preescolar, no incluye elementos mientras cuenta; teorías intuitivas, en esta etapa, no se distingue entre seres animados(vivo) y objetos animados (mecánicos), su experiencia se basa en experiencias inmediatas; Limitaciones del pensamiento preoperacional, en esta etapa se dan tres limitaciones las cuales son importantes, encontramos el egocentrismo, centralización y rigidez del pensamiento.(Almenara, S.f, p.3).

Este trabajo de suficiencia profesional está dirigido a niños de 5 años, se basa en la etapa del estadio preoperacional (2 – 7 años), permite brindar actividades, estrategias, herramientas a través de sesiones de la programación de unidades, proyectos, sesiones de clase, juegos didácticos, basados en los aportes de como el niño va desarrollado su pensamiento, para que el desarrollo de habilidades matemáticas se dé acorde con la edad de madurez y sea más enriquecedor, utilizando materiales reciclados que encontramos en el hogar y que les ayudará a resolver problemas de su vida diaria. Hoy en día la teoría de Piaget es una de las más citadas y, a la vez, también cuenta con sus detractores que la consideran controvertida, lo cierto es que los aportes de Piaget contribuyen a la investigación dedicada al desarrollo cognitivo del niño.

2.1.1.2. David Ausubel.

David Paul Ausubel (1918 -2008). Nació en Estados Unidos, en el seno de una familia emigrante. Se conoce poco de su infancia y en general de su vida. Estudio Psicología y también Medicina. Realizo varios proyectos de investigación sobre psicología cognitiva. Ausubel fue premiado por sus contribuciones a la psicología de la educación y murió a la edad de 89 años. Su gran legado son los valiosos aportes en el campo de la educación, en especial la teoría del “aprendizaje significativo”, al resaltar la forma como aprende el alumno a partir de sus conocimientos previos y que, al tener una significatividad para él, son mejor asimilados. (Montagud, 2020).

David Ausubel introdujo el concepto de aprendizaje significativo y funcional. Según refiere, son los conocimientos previos los que influyen en el aprendizaje y los

que ayudan a la asimilación y a un verdadero aprendizaje significativo (Latorre, 2021). Veamos a cada uno:

En el aprendizaje significativo, David Ausubel aportó muchas ideas en el campo del aprendizaje, pues estuvo influenciado por Jean Piaget. Ambos creían que el aprendizaje no se produce de manera natural mediante la memorización, sino que es necesario relacionar los nuevos conceptos e ideas con aquellos que están presentes en el cerebro. La base de su teoría del aprendizaje significativo es que: solo adquirimos nuevas ideas y conocimientos cuando estos tienen algún significado e importancia para nosotros. Así, para Ausubel el factor que determina lo que aprende una persona es el tipo de conocimiento que tiene en la mente. Según esta teoría la adquisición de nuevas ideas comienza con la observación de eventos a través de las que ya tenemos. (Rodríguez, 2021). La idea de un aprendizaje significativo que propone Ausubel se opone frontalmente a la escuela tradicional y memorista, pues defiende los conocimientos previos con los que cuenta un estudiante y que deben servir de base para la construcción de nuevos conocimientos.

Ausubel distingue dos tipos de aprendizajes:

. Aprendizaje memorístico – mecánico (No constituye un verdadero aprendizaje) Se produce cuando el aprendizaje es repetitivo, de paporreta, sin una conexión lógica con los aprendizajes previos del estudiante. En algún momento puede servir, para aprender algunos datos, en ciertas etapas del desarrollo de la persona, y para ejercitar la memoria, pero también es fácil de olvidar.

. Aprendizaje significativo (Verdadero aprendizaje) Este aprendizaje se opone al mecánico pues busca la conexión entre los conocimientos que ya tiene el estudiante con los nuevos conocimientos. Para Ausubel hay tres tipos de aprendizaje significativo: Aprendizaje de representaciones (en el que otorga significado a los símbolos), aprendizaje de conceptos (se complementa con el anterior y encajan entre sí, pues, si el primero da el significado a un símbolo u objeto, el segundo lo da a una idea abstracta y personal que solo el individuo ha vivido) y aprendizaje de proposiciones (este aprendizaje surge de la combinación lógica de los conceptos). (Latorre, 2018) Ausubel plantea que estos dos aprendizajes se complementan pues, el aprendizaje significativo necesitara de la memoria a largo plazo y el primero es requisito del segundo. El aprendizaje significativo tiene también sus requisitos, no todo aprendizaje puede ser significativo por ello se debe tener en cuenta: los conocimientos

previos del estudiante, lo que sabe, lo que conoce; la organización del conocimiento de una manera lógica, jerárquica, presentándola a través organizadores gráficos que permitan al estudiante aprender mejor; la motivación del estudiante, factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, quiera aprender. (Latorre, 2021)

Además, debemos tener en cuenta los siguientes niveles del aprendizaje significativo: Se agregan una serie de conocimientos nuevos a los ya existentes o previos; se produce cuando el estudiante puede relacionar sustancialmente los conocimientos nuevos con los previos; el aprendizaje está relacionado con las experiencias, con hechos u objetos del estudiante; se forman nuevas estructuras conceptuales o nuevas formas de conocer y esto se logra organizando y estructurando el conocimiento a través de esquemas, marcos conceptuales, mapas mentales, esquemas, etc.(Latorre, 2021)

Ausubel también establece una diferencia entre la formación y asimilación de conceptos: La formación de conceptos se da a través de las experiencias vividas, los hechos que marcaron al individuo, por lo que vio, probó, tocó, etc. Es decir, por la vía de la inducción (ir de lo simple a lo complejo), esto conceptos se dan generalmente, en la edad infantil a través del descubrimiento. La asimilación de conceptos, se da cuando se establece una relación lógica entre los nuevos conocimientos y los conocimientos ya existentes, es decir por la vía de la deducción (ir de lo complejo a lo simple), es decir va al revés de la formación de conceptos. (Latorre, 2021)

Un aprendizaje es funcional cuando se es capaz de transferir el nuevo conocimiento a situaciones diferentes de aquellas en las que se aprendió, es decir cuando ya asimilamos el conocimiento y somos capaces de aplicarlo en diferentes circunstancias, es funcional cuando se es capaz de utilizarlo para resolver problemas en situaciones diferentes de la vida. En tanto, los aprendizajes están en relación directa con la cantidad y calidad de los mismos, y dependerá de nuestras experiencias previas y las conexiones que realicemos. Para que el aprendizaje sea significativo debe ser funcional y los conocimientos previos son necesarios para poder fundamentar los nuevos conocimientos sobre cimientos seguros. (Latorre, 2021)

“El aprendizaje significativo y funcional posibilita la construcción de significados, es decir, que un aspecto de la realidad, que hasta ese momento no habíamos percibido o entendido de una manera, cobra sentido a partir de las relaciones

que somos capaces de establecer entre lo aprendido y lo que ya sabíamos y, de esa manera, podemos aplicarlo en situaciones nuevas. La funcionalidad del aprendizaje se fundamenta en la esperanza de que las habilidades aprendidas puedan ser igualmente útiles en el desempeño de otras tareas o en otras situaciones diferentes a las realizadas previamente. {...}” (Gómez y Mauri, p. 2, citado en Latorre, 2021)

Ausubel también plantea otro tipo de aprendizaje, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje por recepción: El aprendizaje por descubrimiento se da cuando el contenido de lo que se va a aprender no le es dado al estudiante en su forma final, sino que tiene que descubrirlo, para después asimilarlo. Es un aprendizaje activo, pero no significa que siempre sea significativo. El estudiante tendrá que progresivamente ir descubriendo, paso a paso todo el conocimiento que va aprender. (Latorre, 2021) Este aprendizaje por descubrimiento se da generalmente en los

primeros años de vida de ser humano, los niños de inicial van construyendo sus conocimientos en base a la experiencia directa que tengan con los objetos y el entorno en el que se desarrollan. En cambio, el aprendizaje por recepción se da cuando el estudiante recibe los contenidos en su forma final, dados o impartidos por el profesor, él los asimila y procesa de acuerdo con su estructura cognitiva. Es un tipo de aprendizaje importante pues es la forma como se aprenden muchos contenidos culturales, fechas, direcciones, teléfonos, etc. (Latorre, 2021) En cuanto al aprendizaje por descubrimiento, es Jerome Bruner el que plantea una teoría más clara.

El desarrollo del presente trabajo estará enfocado en el aprendizaje significativo funcional que plantea Ausubel, pues encaja perfectamente en el perfil de los niños de 5 años para quienes vamos a realizar la programación de actividades. A esta edad los niños aprenden manipulando diferentes objetos, aprenden haciendo y viviendo todas las experiencias que su entorno les ofrezca. A esta edad, los niños son curiosos innatos, aprenden cuando están interesados en algo, cuando son ellos mismos los que proponen lo que quieren aprender. Recuperar los saberes previos de los niños para ir construyendo nuevos conocimientos, será el reto de cada actividad que se vaya planteando en este trabajo.

2.1.1.3. Jerome Bruner:

Psicólogo norteamericano, nació el 1 de octubre de 1915 y falleció el 5 de junio del 2016. Estudió el desarrollo intelectual de los niños, decía que primero se selecciona la información, luego se procesa y finalmente la organiza de forma particular. Sus investigaciones provienen de lo que planteo Piaget y Ausubel, así como también del paradigma sociocultural de Vygotsky. Para Bruner el aprendizaje depende de cada persona, es decir cada uno procesa la información a su manera. A su vez menciona que desarrollo intelectual se caracteriza por que la persona es capaz de resolver diferentes situaciones al mismo tiempo, todo esto se da por los estímulos que interiorizó previamente. (Latorre, 2021) Obras que destacan: A Study of Thinking (1956), The process of Education (1960), Toward a Theory of Instruction (1966), Studies in Cognitive Growth (1966).

Bruner plantea la teoría del aprendizaje por descubrimiento y propone los siguientes principios:

- . Todo el conocimiento verdadero es aprendido por uno mismo.
- . El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo.
- . La expresión verbal es la clave de la transferencia.
- . El entrenamiento en las estrategias de descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio.
- . El descubrimiento es generador de motivación intrínseca y confianza en sí mismo.
- . El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo. (Latorre, 2021)

Además, propone los siguientes principios pedagógicos:

1. **La motivación –activación**, ésta en una motivación extrínseca, aquí se le debe generar un estímulo al estudiante, para así lograr captar la curiosidad, interés en él, de esta manera veremos la actitud positiva de la persona en el aprendizaje. (Latorre, 2021)
2. **Estructura y forma del conocimiento**. Los conocimientos deben ser presentados de forma simple de acuerdo a su edad poco a poco se ira a lo más complejo, siguiendo ello el alumno comprenderá. Es necesario que el

conocimiento tenga significatividad lógica adaptada a la significatividad psicológica. Bruner plantea que la manera adecuada de adquirir conocimientos depende de tres factores.

- Representación enactiva, aquí el niño debe aprender de lo externo
- Representación icónica, aquí aprende porque se le presenta imágenes
- Representación simbólica, aquí entra lo abstracto, proposiciones lógicas (Latorre, 2021)

3. **Secuencia de la representación**, se debe guiar al estudiante sobre un contenido determinado, esto será de manera progresiva con el único propósito de aumentar su habilidad y así pueda comprender, transformar y transferir lo que está aprendiendo. (Latorre, 2021)
4. **Forma, secuencia y refuerzo**, el aprendizaje va depender de que el alumno esté en constante práctica, refuerce todo lo que ha aprendido, Esta depende de tres aspectos básicos:
 - Momento en que se da la información: tener en cuenta los conocimientos previos, su motivación, su interés, sus expectativas del alumno.
 - Condiciones del estudiante en el momento que aprende: el estado interno de los estudiantes, como se encuentra para recibir la información.
 - Forma en que se da la información: es importante brindarle la información de manera adecuada para una mejor comprensión. (Latorre, 2021)

Las investigaciones de Jerome Bruner le han llevado a proponer un “currículo educativo en espiral”, este currículum plantea que el conocimiento debe ir aumentando poco a poco, hasta llegar a un nivel de dificultad (ir de lo simple a lo complejo), los contenidos del currículum deben organizarse en forma de espiral, donde primero se debe enseñar lo esencial, teniendo en cuenta que al incrementar el nivel de enseñanza se debe recordar siempre todo lo que aprendió. Estos contenidos deben ser revisados de forma periódica para que se vayan consolidando con los nuevos contenidos. (Torres, 2017)

(Latorre, 2021) Uno de los aportes significativos de Bruner es la metáfora del andamio, él formula un concepto de andamiaje a partir de la ZDP –Zona de Aprendizaje Próximo– de Vygotsky. Dice que la misión del profesor es proporcionar la ayuda ajustada, es decir solo lo necesario, porque lo que se busca es que el alumno

se valga por sí mismo, construya su propio conocimiento, teniendo en cuenta que esto es importante para su aprendizaje significativo. Un maestro eficaz es aquel que sabe lo que va enseñar, teniendo en cuenta la metodología que debe emplear, siendo crítico y reflexivo con el grupo que trabajará. Para él, el aprendizaje por descubrimiento es aquel en el que el estudiante, logra hallar el conocimiento, solo así resultará útil para él, recalando que lo más importante en el aprendizaje son las estructuras que se forman a través del proceso de aprender.

Lo que Bruner quería destacar es que los alumnos descubran que todo aprendizaje funciona de un modo activo y constructivo, esto favorece el desarrollo de capacidades y habilidades para la expresión verbal y escrita, la imaginación, la representación mental, la solución de problemas y la flexibilidad mental. (Saborío, 2019, párr. 8)

Se considera de gran ayuda el aporte de Bruner en el desarrollo del presente trabajo de suficiencia profesional, que está dirigido a los niños de 5 años del nivel inicial, sus aportes resultan importantes y a la vez sujetos a la realidad ya que su teoría de aprendizaje por descubrimiento se da en las aulas y las maestras propician estos

momentos haciendo que los niños sean los protagonistas en la construcción y descubrimiento de sus aprendizajes. Los estudiantes de esta edad realizan diferentes actividades en donde las maestras se encargan de motivarlos, guiarlos, incentivando en ellos la curiosidad de querer aprender por sí mismo y llegando a su propia conclusión. Cuando se menciona por descubrimiento, en esta edad, el uso de material concreto y las experiencias directas son de suma importancia, pues podrá manipular y experimentar diferentes sensaciones, solo así, por ejemplo, podrá saber si es áspero, liso, duro, blando, etc.; de igual modo cuando conocemos sabores, diciéndoles esto es salado y dulce, el estudiante no aprenderá la sensación de estos sabores, mas, sin embargo, su experiencia será distinta cuando los pruebe. De esta manera realmente, lograrán obtener un aprendizaje significativo. Es importante enfatizar, que, en esta edad, los niños aprenden todo por descubrimiento y que el rol del maestro será hacer uso adecuado del currículum en espiral, para poder establecer aprendizajes que vayan acorde con de desarrollo y maduración de los niños, es decir, ir de lo simple a lo complejo.

2.1.2 Paradigma Socio-Cultural-Contextual:

El paradigma sociocultural contextual como conjunto de teorías, surge para entender y mejorar los procesos socioculturales y psicológicos del aprendizaje. Su postulado es que el estudiante no aprende de manera aislada o solo, sino que, necesita interrelacionarse con otras personas y con el medio que lo rodea, pues toma en cuenta el lugar, la cultura, la historia, de la persona. Según este paradigma el ser humano aprende cuando establece una interacción y relación con los demás y con el medio que le rodea. (En: *Significados.com.*, 2017, *El comercio.com*, 2009). Los representantes de este paradigma son: Lev Vygotsky y su Zona de Desarrollo Próximo; Feuerstein y su concepción de Potencial de Aprendizaje; Paulo Freire y su Educación Liberadora; entre otros. (*El Comercio.com*, 2009)

A continuación, detallaremos los aportes y postulados de dos de estos representantes:

2.1.2.1. Lev Vygotsky.

Lev Semiónovich Vygotsky (Orsha, 1896 - Moscú, 1934) fue un psicólogo soviético. Reconocido por sus aportes en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, pensamiento y lenguaje. Fue de gran influencia en la psicología pedagógica occidental. Ingreso a medicina, pero en el último momento estudio derecho, a la par, estudiaba filosofía e historia; para luego regresar, nuevamente, a la carrera de medicina, su interés era estudiar a fondo las funciones mentales superiores. Fue profesor universitario y, como murió muy joven (38 años), fueron sus discípulos los que continuaron sus investigaciones (Alexander Luria y Alexei Leóntiev). Vygotsky defendió siempre el postulado de que lo cultural cumplía un papel fundamental en el desarrollo de los procesos mentales, pues decía que eran de naturaleza social. Destacó también el papel fundamental del lenguaje en el conocimiento y aprendizaje de las personas. Vygotsky pensaba que no se debería limitar la capacidad del niño, sino que había que potenciarla y ver hasta dónde puede llegar, con ayuda de su contexto social. De ahí surge su concepto de zona de desarrollo potencial o próximo. (Ruiza, Fernández y Tamaro. 2004)

Vygotsky es considerado el padre del constructivismo social, plantea la teoría que la mente y sus funciones son originadas en la cultura y en la interacción con los

otros, en donde los aprendizajes se producen en un contexto histórico cultural determinado. Es preciso remarcar que la teoría sociocultural de Vygotsky es una de las bases del constructivismo, pues señala que los niños construyen su propio conocimiento (no son solo receptores pasivos) a partir de la información que reciben de su contexto. (Rodríguez, 2019)

“El conocimiento que no proviene de la experiencia no es realmente un saber”.
-Lev Vygotsky- (Citado en Rodríguez, 2019)

Vygotsky propone que la comunidad, el contexto social, desempeña un papel muy importante en el proceso de ‘dar sentido’. Es por eso que su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo enfatiza el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo de la cognición. Hace hincapié en que los niños tienen un largo periodo de desarrollo del cerebro y que cada cultura le proporciona un cumulo de herramientas de adaptación intelectual. Estas herramientas van a permitir a los niños usar de mejor manera sus habilidades mentales básicas acorde a la cultura a la que pertenecen. (Rodríguez, 2019)

Vygotsky plantea que la conciencia debe ser entendida como un sistema dinámico de funciones psicológicas, en donde pensamiento y lenguaje son solo dos; estas funciones constituyen las formas diversas de la actividad de la conciencia. El lenguaje para Vygotsky es un instrumento fundamental para el desarrollo del pensamiento y su evolución. Es por ello que propone que pensamiento y lenguaje son base para comprender la naturaleza de la conciencia humana. Considerando que el lenguaje es un instrumento de carácter social, podemos decir que todo pensamiento está dotado de símbolos que facilitan el pensar. Para Vygotsky los instrumentos son: la lengua, obras de arte, escritura y dibujos. Por esto es que plantea el uso de organizadores gráficos en el aula, que posibiliten el desarrollo del pensamiento y el lenguaje. Vygotsky indica que los símbolos tienen origen en la cultura social del niño, ya que estos son el camino hacia el pensamiento. Vygotsky (citado en Longo, 2020) “refiere que la comprensión del lenguaje es una cadena de asociaciones que surgen en la mente, bajo la influencia de conocidas imágenes de las palabras. Por tanto, entre el lenguaje y el pensamiento juega un papel importante el «significado»”.

Vygotsky plantea que el lenguaje se desarrolla a partir de las interacciones sociales, para fines de comunicación, él considera el lenguaje es la mayor herramienta del hombre, un medio para comunicarse con el mundo exterior. El lenguaje es el

principal medio por el cual los adultos le transmiten información a los niños, además se convierte en una herramienta muy poderosa de adaptación intelectual. Vygotsky distingue entre tres formas de lenguaje:

- . El habla social, que se usa normalmente para hablar con otras personas y por lo general se presenta alrededor de los dos años de vida.

- . El habla privada, se manifiesta a la edad de tres años, es un habla que se dirige a sí mismo y tiene una función intelectual.

- . El habla privada internalizada, que se refiere a un habla interna, silenciosa, que tiene función de autorregulación, puede aparecer alrededor de los siete años. (Vergara, 2017)

Para Vygotsky (citado en Longo, 2020) el significado de la palabra no es estático, sino que evoluciona con el desarrollo. Por ello propone que el significado de la palabra funciona como una unidad de análisis de la conciencia. También plantea que nuestro pensamiento evoluciona en la medida que nuestro lenguaje evoluciona, mediante el uso de instrumentos lingüísticos del pensamiento y todas las experiencias socio culturales de las personas.

Vygotsky plantea diferentes funciones psíquicas:

- Las funciones inferiores, como la memoria, la atención y la percepción.
- Las funciones superiores que son las que podemos desarrollar en la interacción con los otros seres humanos, por ejemplo: la atención selectiva, razonamiento abstracto, metacognición, y el pensamiento matemático. Todo ello mediado por el lenguaje.

Además, plantea dos niveles de desarrollo:

- El nivel de desarrollo actual del infante, es decir todo lo que se puede hacer de manera natural y sin ningún tipo de ayuda.
- El nivel de desarrollo potencial, y se refiere a todo lo que se podría llegar a hacer, todo lo que se podría lograr. La distancia entre el desarrollo actual y el desarrollo potencial es la “zona de desarrollo próximo”, y es la zona donde se recibe ayuda y guía, colaboración, mediación de un adulto, acompañante o compañero avanzado, para lograr el aprendizaje. (Longo, 2020)

Según la Teoría Sociocultural de Vygotsky, antes de dominar un aprendizaje, el niño debe tener el apoyo, organización del aprendizaje, ayuda o guía del adulto o de

algún compañero más avanzado, de modo que luego, sea capaz de él, solo, interiorizar las estructuras mentales y de conducta que la actividad propone. Esta ayuda va a resultar eficaz para que los niños puedan cruzar la zona de desarrollo próximo (ZDP), que se entiende como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos. Para que el niño logre realizar los procesos cognitivos por sí solo, debe contar con el soporte y orientación adecuada. Es necesario que la supervisión, guía, colaboración sea adecuada, de esta manera, el niño progresará en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes. (Regader, 2014)

Son varios los seguidores de la Teoría Sociocultural de Vygotsky que han sacado a colación la metáfora de los ‘andamios’ para hacer referencia a este modo de aprendizaje. El andamiaje consiste en el apoyo temporal de los adultos (maestros, padres, tutores...) que proporcionan al pequeño con el objetivo de realizar una tarea hasta que el niño sea capaz de llevarla a cabo sin ayuda externa. (Regader, 2014, párr.4). Es en este sentido que la Teoría Sociocultural de Vygotsky señala la “zona” existente entre lo que las personas pueden comprender cuando se les muestra algo frente a ellas, y lo que pueden generar de forma autónoma. Esta zona es la zona de desarrollo próxima o ZDP que antes habíamos mencionado (Bruner, citado en Regader, 2014).

Por todo lo expuesto, los aportes teóricos de Lev Vygotsky resultan pertinentes para la realización de nuestro trabajo de suficiencia profesional, que está pensado en niños de 5 años, porque ponen de manifiesto la gran importancia que tiene el respetar al niño en su diversidad cultural, familiar, y le ofrecen una serie de actividades significativas que van a favorecer su desarrollo individual y grupal, se trata de ofrecer a través de la programación de unidades, proyectos y actividades de aprendizaje, una serie de estrategias que promuevan una educación más humana, que genere el conflicto cognitivo, que respete la diversidad cultural, que rescate el papel del lenguaje en la construcción del significado y el conocimiento, que promueva el trabajo grupal colaborativo, que facilite el dialogo y la participación de los niños, promoviendo el ejercicio de la memoria, la atención y la percepción (funciones inferiores para Vygotsky); además, teniendo en cuenta los conocimientos naturales del niño, para con una mediación adecuada del docente (ZDProx) llevarlos a una Zona De Desarrollo Potencial, de manera lúdica y espontánea. Es un reto para los docentes poder presentar

los contenidos de manera organizada y estructurada, facilitando experiencias concretas a los niños y orientando la construcción de sus aprendizajes para que poco a poco lleguen a construirlos ellos mismos.

2.1.2.2. Reuven Feuerstein.

Reuven Feuerstein nació el 21 de agosto de 1921 y murió el 29 de abril del 2018, psicólogo rumano, la mayoría de su trabajo lo realizó en Israel, su teoría de la modificabilidad cognitiva estructural se relaciona con el contexto social y cultural en que vivió desde pequeño. Trabajo como pintor y músico. Estudio psicología y pedagogía, fue reconocido por su trabajo de investigación respecto a sus teorías y la aplicación de sistemas de estructura cognitiva modificable, programas de enriquecimiento instrumental y modificación de entornos, con estas prácticas se proporciona a los educadores herramientas sistemáticas para desarrollar en el alumno operaciones y funciones cognitivas para construir la metacognición. (Orru,2003). “Se interesó por saber cómo la gente con bajo rendimiento académico se adapta a las exigencias de la sociedad”. (Latorre, 2021)

Feuerstein se centra en fomentar la efectividad de padres y profesores a la hora de reducir la distancia o discrepancia entre las actuaciones normales y ordinarias y así las posibles y potencialidades que pueden realizar los niños para aprender. (Latorre, 2021).

Feuerstein plantea algunos principios básicos son:

- Los seres humanos son modificables. Se puede romper con las costumbres genéticas internas y externas.
- El individuo específico con el que se trabaja es modificable. Yo soy capaz de cambiar al individuo.
- El mediador es capaz de ser modificado (programa de enriquecimiento musical)
- Yo mismo soy una persona que puede y tiene que ser modificada.
- La sociedad también tiene y debe ser modificada.

Feuerstein da a conocer el concepto de la modificabilidad cognitiva, “entendida como un proceso de cambio autónomo y autorregulado” (Latorre y Seco , 2010), este

se caracteriza por tres criterios: La relación entre la parte y el todo esto quiere decir que la modificabilidad afecta al todo; la transformación es, todo cambio se da a partir de la mediación del adulto; la continuidad y autopropagación este es la inteligencia se interioriza y se autopropaga todo cambio se da a lo largo de la vida. (Latorre y Seco, 2010). La fundamentación teórica de Feuerstein parte de su concepción acerca del aprendizaje. “Esto quiere decir que la calidad y la cantidad de las interacciones lingüísticas, cognitivas y afectivas del ser humano son las que, finalmente, determinaran la conformación y la estructuración de las funciones psíquicas”. (Velarde, 2018).

En el perfil del mediador humano, Feuerstein se guiaba por los aportes de Vygotsky, “sabemos que Vygotsky sostiene con mucha fuerza la siguiente frase: lo intersíquico se hará, finalmente, intrapsíquico.” (Velarde, 2018), es decir el ser humano puede evolucionar aprender y evolucionar de manera global y estructural, Feuerstein toma de Vygotsky que el aprendizaje es una internalización progresiva de instrumentos mediadores, estos ayudan a una cultura a través de dos medios, que hacen que el aprendizaje en el estudiante sea más enriquecedor.

Las personas aprenden a través de diferentes herramientas que el maestro (mediador) utiliza para sus experiencias futuras, presentes. Feuerstein plantea que el desarrollo cognitivo futuro y la capacidad de aprendizaje siempre serán lo mismo, independientemente de su edad cronológica. El mediador puede ser el padre, hermano, profesor, compañeros de clase; es un elemento esencial para que este desarrolle su estructura cognitiva y adquiera patrones de comportamiento y reglas de aprendizaje. (Latorre, 2012) En este sentido Feuerstein toma de Vygotsky que gracias a las intervenciones del mediador el aprendizaje del niño es más enriquecedor. (Velarde, 2018).

El mediador posibilita un cambio estructural de la mente, este aprendizaje mediado se compone de: E-M-O-R (estimulo- mediación – organismo-respuesta), aplicado a la realidad de los estudiantes: E-M-O-R (información- docente- estudiante-aprendizaje) el proceso de la mediación permite adquirir estructuras operatorias que responde a los estímulos y modificar su estructura cognitiva. (Latorre, 2021)

(Latorre, 2021) El aprendizaje cognitivo mediado afecta a la estructura cognitiva del individuo en sus fases:

Fase de entrada: son estímulos del ambiente que rodea y recibe el estudiante.

Fase de elaboración: El estudiante procesa la información y hace uso de ella, llamado el aprendizaje funcional.

Fase de salida: La comunicación que tiene con el exterior dando así el resultado del aprendizaje.

(Latorre y Seco, 2010) Para Feuerstein la inteligencia es el resultado de una interacción con el mundo exterior, es decir el ambiente en el que vive, ya que de esta forma el estudiante usa sus experiencias adquiridas previamente para ajustarse a las nuevas situaciones. Dedicó gran parte de su vida a la evaluación y mejoramiento de la inteligencia en sujetos con desventajas sociales y culturales, estos con un bajo rendimiento o fracaso escolar, esto con falta de motivación, falta de hábitos de estudios y con ciertas dificultades de aprendizaje. Feuerstein sostiene que la inteligencia es modificable y se puede desarrollar a través del aprendizaje. “El niño puede aprender a ser inteligente”.

El Programa de enriquecimiento instrumental (PEI), fue asignado para intentar rehabilitar las funciones cognitivas deterioradas en adolescentes y jóvenes que por la guerra se encontraban con un grave deterioro intelectual. (Velarde, 2018, p.9). Está diseñado sobre la teoría de la modificabilidad estructural, tiene como objetivo modificar las estructuras cognitivas del sujeto, aquellas que actúan de manera deficiente y que no le permiten desenvolverse como una persona competente. A través del mediador se presenta al sujeto una serie de actividades, tareas, situaciones y problemas contruidos para modificar un funcionamiento cognitivo deficiente. (Latorre, 2021, p.8).

El progreso de cada estudiante se registra de manera individualizada, pues de lo que se trata es de respetar el ritmo de aprendizaje de cada quien. (Velarde, 2018, p.10). Este programa posee más de 500 páginas divididas en 14 instrumentos de trabajo. “El instrumento está diseñado para rehabilitar una función cognitiva deficiente de manera específica. El estudiante debe trabajar un instrumento durante la jornada de clase en el tiempo de una hora y por un espacio de 3 a 5 días”. (Velarde, 2018, p.10). consta de tres aspectos fundamentales: un conjunto de funciones cognitivas potencialmente deficientes; un mapa cognitivo (metacognición) forma de organizar y

clasificar los componentes mentales; una teoría del desarrollo cognitivo (Latorre, 2021, p.8).

El desarrollo del presente trabajo estará enfocado en niños de 5 años, los aportes de Feuerstein nos ayudan a complementar, junto con las otras teorías, el desarrollo de las habilidades matemáticas de nuestros estudiantes, al mismo tiempo que ellos logren forjar en sí mismo un deseo de aprender y mejorar; a través de actividades que despierten el interés, que los motiven en querer aprender e investigar, con sesiones de aprendizajes, estrategias y herramientas, que logren desarrollar verdaderos aprendizajes. Elegimos el diseño un programa de enriquecimiento instrumental (P.E.I), puesto que sabemos que los niños aprenden de diferentes maneras, algunos más rápido que otros, respetando sus ritmos, con diferentes herramientas que el mediador le pueda ofrecer, esto va a depender de como recepcione la información y de cuan motivado este para ello.

2.2 Teoría de la Inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg, es un Psicólogo estadounidense, nació el 8 de diciembre de 1949. Trabajó en la universidad de Wyoming y la de Yale, en donde se graduó en Psicología, así como también obtuvo un doctorado en Stanford. fue presidente de la APA. Actualmente es profesor de Desarrollo Humano en la universidad de Cornell. Entre sus principales investigaciones son: La inteligencia, relaciones personales, la creatividad, la sabiduría, el amor y el odio. (Lifeder, 2021. Párr.) Sternberg estudio la Teoría triárquica de la inteligencia, la entiende como un conjunto de procesos mentales, que se dan en un contexto determinado partiendo de la propia experiencia de persona, es un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe. (Latorre y Seco,2006)

Sternberg propone tres tipos de inteligencia las cuales son: teoría contextual, teoría experiencial y teoría componencial o procesual.

1. **Inteligencia contextual:** esta inteligencia es la capacidad para transportar la teoría a la práctica, lo cual conlleva a poder usar las ideas que se han ido aprendiendo para dar solución de manera eficaz (Rigo Y Donolo, 2013, p. 42).
2. **Inteligencia experiencial:** es la capacidad para ir más allá de lo esperado, crear nuevas e interesantes soluciones. Aquí la creatividad fluye, esta se relaciona con la innovación, lo novedoso, lo original, está asociada a lo sintético. La postura de Sternberg es interesante por cuanto asocia el componente de creatividad hacia la inteligencia, mostrando una perspectiva constitutiva y no complementaria a la misma (Rigo y Donolo, 2013, p. 42).

Aquí se distinguen dos situaciones:

- La novedad, que es aquello que no se ha experimentado, pero que da respuesta adecuada de manera inteligente.
 - La automatización: aquí se ha realizado varias veces una situación novedosa y que poco ha de aportar para dar una respuesta o procesar esa nueva situación.
3. **Inteligencia componencial o procesual:** es la capacidad para analizar y evaluar ideas, resolver problemas y buscar las mejores soluciones en diversas situaciones, de esta manera aprende a procesar la información (Rigo y Donolo, 2013, p.42).

Así mismo, Sternberg plantea pasos mentales que la persona emplea:

. **El Componente:** refiere a que es la unidad fundamental de la inteligencia; aquí se procesa la información, se genera conceptos, siendo responsable de una conducta inteligente. A esto se denomina habilidades específicas o destrezas.

. **Los meta componentes:** son procesos generales de control para dar solución a un problema, buscar de alternativas, etc. A esto se denomina capacidades o habilidades generales. (Latorre, 2006)

Stenberg propone que primero debemos identificar los componentes en la ejecución de una situación determinada, después debemos ordenar esos componentes o pasos mentales.

A continuación, los componentes fundamentales:

- **De codificación:** captación y valoración de la información; se trata de identificar los elementos del problema.
- **Representación:** construcción de un mapa mental con la información.
- **Inferencia:** descubrimiento de la relación entre datos.
- **Aplicación:** proceso de solución del problema dado y posible generalización.
- **Justificación:** proceso por el que se elige la mejor respuesta al problema planteado.
- **Respuesta verificada:** esta verificación se construye desde el final al principio.

El modelo de Sternberg como ya hemos analizado, se basa en como la persona procesa la información y que su aprendizaje es producto del ambiente, del entorno o contexto social. Por lo tanto, es importante acompañar al niño o niña para que pueda realizar estos procesos mentales, ellos se encuentran en una edad en donde el día a día les presenta nuevas situaciones y para ello la maestra se encargará de propiciar actividades acordes a su edad, así procesando la información de manera ordenada. Una vez que él logre identificar los pasos o procesos mentales que siguió y los ordene se puede decir que habrá alcanzado un aprendizaje significativo.

2.2.2 Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez, doctor de Pedagogía, licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la universidad Complutense de Madrid. Se ha desempeñado como profesor de Educación Primaria y Educación Secundaria, también como director del Centro de Investigación del Ayuntamiento. Entre sus contribuciones más importantes al sistema educativo tenemos al Modelo T, que pretende ser un aporte

práctico de programación curricular; y al Currículum, como desarrollo de procesos cognitivos y afectivos, en los que se centra el aprendizaje. Eloísa Díez, 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 (Méndez, 2014)

La inteligencia posee diferentes enfoques, y las conductas inteligentes varían de persona a persona. “Román, M. y Díez, E. (2006) han desarrollado la Teoría tridimensional de la inteligencia escolar, considerando la inteligencia en tres dimensiones: la dimensión cognitiva –procesos cognitivos–; dimensión afectiva – procesos afectivos– y arquitectura mental – conjunto de esquemas mentales –” (Latorre, 2015, párr.1).

Podemos definir, de manera didáctica, la inteligencia como el conjunto de capacidades cognitivas y también afectivas que conducen a la construcción del conocimiento, por lo tanto, hablamos de una inteligencia escolar tridimensional: cognitiva, afectiva y arquitectónica. Hablamos de una inteligencia escolar que puede ser potenciada y mejorada, a través de herramientas que ayuden al estudiante a aprender.

Desde la perspectiva de la inteligencia tridimensional el Currículum debe orientarse al desarrollo de procesos cognitivos y afectivos, y posibilitar el desarrollo de mentes bien ordenadas (arquitectura mental). En tanto, el papel del docente será de mediador y arquitecto del conocimiento del estudiante, teniendo bien claro sus capacidades, destrezas y habilidades. (Román y Díez, 2009)

Para entender mejor la inteligencia tridimensional, veamos el siguiente cuadro:

TEORIA TRIDIMENCIONAL DE LA INTELIGENCIA		
Inteligencia Cognitiva: <ul style="list-style-type: none"> . Capacidades. . Destrezas. . Habilidades. 	Inteligencia Afectiva: <ul style="list-style-type: none"> . Valores. . Actitudes. . Micro actitudes. 	Inteligencia como esquemas mentales: <ul style="list-style-type: none"> . Esquemas. . Arquitectura del conocimiento.

(Adaptado de Latorre, 2015)

La inteligencia cognitiva como conjunto de procesos se concretizan en capacidades, destrezas y habilidades. Para comprender mejor esta teoría, definiremos algunos conceptos:

- a.** Capacidad: habilidad general que utiliza o puede utilizar el estudiante para aprender (es de carácter cognitivo).

Las capacidades se clasifican en:

- Prebásicas: atención, percepción y memoria. (Inicial)
- Básicas: comprensión (razonamiento lógico), expresión, orientación espacio temporal y socialización. (Primaria)
- Superiores: pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento resolutivo (resolución de problemas), pensamiento ejecutivo (toma de decisiones). (Secundaria)

- b.** Destreza: habilidad específica que utiliza o puede utilizar el estudiante para aprender (el componente cognitivo). Son invariantes funcionales.

- c.** Habilidad: potencial que posee el estudiante en un momento determinado lo utilice o no (componente cognitivo y afectivo). Un conjunto de habilidades constituye una destreza.

Un conjunto de destrezas constituye una capacidad. A continuación, nos enfocaremos en las capacidades y destrezas prebásicas, que son las que se desarrollan en la programación de nuestro trabajo de suficiencia profesional, pues son las que están dadas para los niños de inicial. (Latorre, 2021)

CAPACIDADES PRE-BASICAS. EDUCACION INICIAL			
CAPACIDADES	ATENCION	PERCEPCION	MEMORIA
DESTREZAS	- Concentrarse. - Atención selectiva. - Atención de entrada. - Atención sostenida.	-Identificar. -Describir. -Discriminar. - Explorar. - Visualizar. - Formar imágenes.	-Memoria asociativa. - Memoria semántica. - Memoria visual. - Memoria global. - Memoria de reconocimiento.

	- Atención como captación de datos, de ideas. - Atención como captación de procesos lógico-simbólicos.	- Niveles de audición. - Imagen tonal.	- Recordar. - Memoria constructiva. - Memoria significativa.
--	---	---	--

(Latorre, 2015)

Podemos decir, por lo expuesto anteriormente, que las capacidades superiores dependen del logro de las capacidades prebásicas y básicas. Además, como consecuencia del desarrollo de todas las capacidades, surge el talento, y este debe ser el objetivo final de la educación (Latorre y Seco, 2006).

La inteligencia afectiva, se concretiza en valores, actitudes y micro actitudes. Para poder desarrollar los valores en el aula se tendrán que descomponer en actitudes, y estas a su vez, en micro actitudes observables que el estudiante debe asumir para el logro de un valor. Podremos desarrollar valores y observar actitudes en el aula, cuando trabajamos en grupos con los estudiantes, cuando se establecen reglas o normas en el aula, y creando un buen ambiente de trabajo. “Las actitudes aparecen definidas con la finalidad de posibilitar el compartirlas con los alumnos y facilitar su interiorización a través de la autorreflexión y la metacognición afectiva” (Latorre y Seco. 2006, p. 12)

Cabe resaltar, por lo expuesto la importancia de informar al estudiante sobre las micro actitudes que se desarrollarán en la actividad que se proponga, pues, de esta manera, ellos mismos se darán cuenta y reflexionaran, acerca de cuán importante es el desarrollo de los valores para la formación de mejores personas.

Los valores y actitudes son la fuerza envolvente de las capacidades, destrezas y habilidades y son las que proporcionan el tono afectivo a las mismas. (Latorre y Seco, 2006)

. La inteligencia como conjunto de estructuras y esquemas mentales son las que constituyen la arquitectura del conocimiento. Estos esquemas deben estar debidamente organizados y almacenados para que puedan ser verdadero conocimiento. Los contenidos deber ser presentados de manera sistémica, sintética y global, en forma de esquemas. Es importante la forma como se estructuran los esquemas (procesos), así

como también, el cómo se guardan o almacenan en la memoria (producto), todo ello dependiendo de una mediación adecuada por parte del profesor. (Latorre y Seco, 2006)

“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, 2006, p.14,), es decir, los conocimientos no van a la deriva, sino que se estructuran y organizan en la mente del estudiante, de tal forma que este los almacene y los utilice en cualquier circunstancia que los necesite. Esta internalización del conocimiento como un esquema o estructura se logra cuando partimos de: hechos o experiencias.

Por lo expuesto, la teoría Tridimensional elaborada por Martiniano Román y Eloísa Diez, nos servirá de guía en la propuesta pedagógica de desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años, pues nos permite trabajar las tres dimensiones de los niños para lograr su integralidad: afectiva, cognitiva y de estructuras mentales; respetando las etapas de su desarrollo, el ritmo de aprendizaje, los procesos de aprendizaje que cada niño realice, también trabajaremos la metacognición como una herramienta que permita que el niño ordene y reflexione sobre lo aprendido, y luego pueda aplicarlo en otra situación de su quehacer diario.

2.2.3 Competencias (Definición y componentes)

Para Mastache (2001) “las competencias son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores, creencias y principios que se ponen en juego para resolver los problemas y situaciones que emergen en un momento histórico determinado, el que le toca vivir al sujeto que interactúa en el ambiente”. (Citado en Aldana, 2017.pp. 10-12)

Podemos afirmar entonces que competencia es el conjunto de capacidades, destrezas, habilidades, contenidos, métodos, valores y actitudes que una persona posee, y pone en práctica, cuando se le presentan situaciones problemáticas y no problemáticas a lo largo de su vida.

Las competencias tienen tres componentes:

- **Capacidad.** “Es un potencial que posee una persona lo utilice o no. Es una habilidad general que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender y resolver problemas de la vida. El componente fundamental de la capacidad es cognitivo”. (Latorre y Seco, 2010. p. 37). Podemos decir entonces que las capacidades se deben trabajar de manera permanente a lo largo de todas las actividades de aprendizaje.
- **Destrezas.** “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad” (Latorre y Seco, 2010, p. 37). Estas habilidades son las que, al ir desarrollando, formaran las destrezas.
- **Valores.** “Son cualidades que poseen los objetos y las personas y por eso son valiosos ante los demás, tienen un componente emocional y también cognitivo y son considerados como un conjunto de actitudes” (Latorre y Seco, 2010, p. 73). En lo que respecta a las actitudes son las reacciones que las personas tienen ante determinadas circunstancias de la vida, un conjunto de actitudes son las que forman un valor. En estos tiempos es de suma importancia dar prioridad a los valores y actitudes en los estudiantes para no caer en lo que estamos viviendo en nuestra sociedad, una carencia de honestidad, ética y verdad.

2.3 Paradigma sociocognitivo-humanista.

2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma sociocognitivo humanista es un modelo educativo que surge de la unión del paradigma cognitivo (Piaget, Ausubel, Bruner) y el paradigma sociocultural-contextual (Vygotsky, Feuerstein); ambos paradigmas se complementan entre sí, ya que la sociedad en que vivimos se caracteriza por ser la sociedad de la posmodernidad, de la globalización, de la información y del conocimiento. Creemos que el paradigma sociocognitivo humanista es adecuado para dar respuesta a las demandas educativas, de esta sociedad hoy (Latorre, 2021).

Este paradigma tiene sus bases en las siguientes justificaciones:

- El paradigma cognitivo se centra en los procesos mentales del estudiante, y el paradigma socio contextual se preocupa de la influencia del entorno en que vive el estudiante y de las interacciones que realiza.
- El estudiante es el protagonista de su aprendizaje, dentro de un espacio y escenario vital. El cómo aprende, de forma personal queda reforzado por el para qué aprende desde una perspectiva del contexto en el que vive. Teniendo en cuenta, además, las capacidades y valores que tienen una dimensión personal y social.
- El paradigma cognitivo es más individualista; en cambio, el paradigma sociocultural es socializador, es por esta razón que se complementan.
- Por medio del paradigma cognitivo se puede dar significado a los hechos y conceptos, en tanto, por medio del paradigma sociocultural, se puede estructurar la experiencia y se facilita el aprendizaje compartido.

Por otra parte, el desarrollo de valores y actitudes programadas y desarrolladas en el currículo lo convierte en un currículo humanista que persigue la integralidad de la persona, buscando formar seres humanos capaces de transformar la sociedad, con ética, con justicia, con fraternidad (Latorre, 2021).

Dentro de este marco, podemos deducir que:

El qué aprende (contenidos) lo subordinamos al para qué aprende (objetivos: capacidades/valores socializados) y al cómo aprende (procesos individuales de aprendizaje: capacidades y valores individualizados). “Utilizaremos indistintamente el concepto de sociocognitivo o cognitivo/contextual, aunque también a veces hablamos de paradigma social, contextual o ecológico al referirnos al paradigma sociocultural” (citando en Román, 2011, p. 151). Es decir, se aprenden contenidos para resolver situaciones de la vida diaria, demostrando valores y ética, utilizando todo lo que se conoce de forma ordenada, sistematizada.

2.3.2 Metodología

En el presente trabajo de suficiencia profesional, hemos mencionado a diferentes autores que buscan explicar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, el cómo, el qué y el para qué aprende, tanto de manera cognitiva como de manera social contextual; así como también el rol importante que cumple el docente en el momento preciso para realizar el acompañamiento, mediación, retroalimentación de estos aprendizajes.

La metodología que planteamos en nuestras actividades es la activa y participativa, pues con ella, los estudiantes construyen sus propios conocimientos; y, como lo menciona Piaget, teniendo en cuenta la etapa de desarrollo a la que pertenecen, para brindar una información pertinente. Otro punto importante que se ha considerado es la motivación, a lo que Bruner llama activación, esto hará que el estudiante sienta curiosidad y deseo por seguir aprendiendo, organizando su aprendizaje de manera ordenada y sistémica (aprendizaje en espiral). Cabe resaltar que el reforzamiento en los procesos, la ayuda en los pasos que vaya dando el estudiante, serán muy importantes a lo largo de la realización de actividades, hasta que poco a poco logre él solo realizar las tareas (metáfora del andamiaje), brindando una ayuda ajustada.

La motivación es un punto importante que tenemos en cuenta a lo largo de la programación de actividades, Ausubel habla de esta como la disposición que tiene el estudiante para aprender, aquí el maestro deberá promover de manera permanente ese entusiasmo que presenta el estudiante, generando un clima favorable y una actitud positiva. Es importante también, recoger los saberes previos porque estos son el punto de partida para que el estudiante logre construir su nuevo aprendizaje.

La utilización de estrategias que generen el desequilibrio, como lo menciona Piaget, o conflicto cognitivo como lo ha llamado Vygotsky, son claves en nuestra programación, a través de preguntas que harán que el estudiante sea capaz de buscar solución a una situación determinada, teniendo en cuenta que esto se retomará al final de la clase para resolver el conflicto cognitivo y de esta manera se consolide el aprendizaje. Se han tomado en cuenta los procesos mentales que menciona Sternberg, lo que piensa y cómo piensa el estudiante, y como va asimilando la información, respetando sus ritmos al aprender, a través del juego, el uso de material concreto,

experiencias directas, y todo tipo de actividades, propias a su edad. Las actividades las trabajamos en forma grupal e individual: grupal, siguiendo la teoría de Vygotsky que manifiesta que el estudiante interactúa con su entorno, aprende de los demás, comparte experiencias y construye su aprendizaje, a lo que denomina interaprendizaje; y de manera individual respetando los ritmos y procesos mentales del estudiante, intra-aprendizaje.

A lo largo de la propuesta, planteamos retos a los estudiantes, que irán incrementando en dificultad, retando a su **inteligencia**. Feuerstein plantea que no existe persona sin inteligencia, es decir, el estudiante puede ir aprendiendo cada día más, y su **conducta es modificable** a medida que tenga las herramientas necesarias él será capaz de su **propio aprendizaje**.

En todas las actividades planteadas, se toma en cuenta la reflexión de todo lo aprendido por el estudiante, es importante, pues debe ser capaz de cuestionarse sobre como aprende y las estrategias que utiliza para aprender (**metacognición**), sin dejar de lado la retroalimentación, la misma que le permitirá aclarar dudas sobre lo que está aprendiendo.

Los valores y actitudes que plantea el paradigma humanista son los cimientos claves en nuestra propuesta, a lo largo del desarrollo de las actividades, pues, es en los primeros años de vida del ser humano donde iremos inculcando actitudes de respeto, solidaridad, responsabilidad, orden, amor y cuidado a la naturaleza, etc.; desarrollando de esta manera la integralidad de la persona.

Después de haber analizado la metodología e indagado en las investigaciones de diferentes autores sobre cómo se da el aprendizaje en los estudiantes, llegamos a la conclusión de que el aprendizaje es un proceso que parte desde muy temprana de edad y que el docente debe tener los conocimientos necesarios para brindar la información respetando la edad adecuada del estudiante, motivándolo y reforzándolo, acompañándolo de manera amigable, realizando actividades vivenciales que harán que el estudiante aprenda por descubrimiento de tal manera, que lo que aprenda le sea significativo.

2.3.3 Evaluación.

En las tendencias pedagógicas actuales, la idea de evaluación ha evolucionado. Antes se consideraba como una práctica centrada en la enseñanza (calificación de lo correcto e incorrecto) que, además, se situaba al final del proceso. Ahora es comprendida como una práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, y que lo retroalimenta de manera pertinente, respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje (Minedu, 2020).

El Minedu (2016, p. 177) define la evaluación como un “proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje”. En tal sentido, hoy evaluar es retroalimentar en los procesos para lograr aprendizajes significativos y desarrollar competencias.

Por otro lado, para Stufflebeam (1987), la evaluación es el “proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas, con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados” (citado por Latorre y Seco, 2010, p. 261) Por lo tanto, podemos decir que la evaluación es el recojo de información, la obtención de datos que nos permitirán tomar decisiones en cuanto a cómo, para qué, y qué aprenden nuestros estudiantes.

Estas dos definiciones coinciden en que la evaluación no es solo calificar lo que el estudiante hizo bien o mal, sino ayudar en el proceso, tener en cuenta el cómo aprende el estudiante, para apoyar y desarrollar sus capacidades y lograr aprendizajes significativos.

Latorre y Seco (2016) presenta los tres tipos de evaluación que más se manejan y conocen:

- **Evaluación diagnóstica (inicial).** Es la que permite obtener información acerca de las capacidades, conocimientos, necesidades, con que cuentan los estudiantes. Esta evaluación se realiza al inicio de una actividad, para determinar los conocimientos, habilidades, actitudes con que traen los estudiantes.
- **Evaluación formativa (diagnóstica).** Es aquella que se realiza de manera continua a lo largo del proceso de aprendizaje, con la finalidad de mejorar los

pasos para obtener mejores resultados; todo ello haciendo uso de la retroalimentación, haciéndole ver al estudiante, sus avances y progresos, sus dificultades y sus oportunidades para mejorar.

- **Evaluación sumativa (final, valorativa).** Es la que se realiza al final del proceso educativo y nos sirve para determinar los resultados de los aprendizajes (evalúa la utilización de recursos, de programaciones, etc.).

Esta evaluación nos sirve para corroborar el cumplimiento de metas y objetivos, así como el logro de capacidades en los estudiantes.

2.4 Definición de términos básicos.

- a. Capacidad.** Son recursos para actuar de manera competente, estos son aquellos conocimientos, recursos, habilidades y actitudes que el estudiante tiene para desenvolver ante la sociedad. Los conocimientos son teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. (Minedu, 2016, p. 192)
- b. Competencia:** La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. (Minedu, 2016, p. 29)
- c. Competencias matemáticas.** El área de, matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización. (Minedu, 2016, p. 169)
- d. Desempeño:** El desempeño son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias. Estos se presentan en los programas curriculares de los niveles o modalidades por edad

que se encuentra el estudiante, esto ayuda a los maestros en la planificación y evaluación. (Minedu,2016, p. 193)

e. Destreza: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad. (Latorre y Seco, 2010, p. 37)

f. Estándar de aprendizaje: Los estándares son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad desde el inicio hasta el fin de la educación básica, estos son los logros de aprendizaje y constituyen referentes comunes que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de su aprendizaje. Proporcionan información valiosa para retroalimentar a los estudiantes sobre su aprendizaje, son referentes para la evaluación de los aprendizajes tanto a nivel del aula como a nivel de sistema que son las evaluaciones, muestrales o censales. (Minedu, 2016)

g. Estrategia: Forma inteligente y organizada de resolver un problema de aprendizaje, las actividades que se realizan en la clase son estrategias de aprendizaje; a través de ellas se desarrollan destrezas y actitudes, para lograr la solución de un problema. (Latorre y seco, 2010, p 246)

h. Evaluación: Se evalúa las competencias, se toma como referente los estándares de aprendizaje ya que describen el desarrollo de una competencia y definen que se espera que logren los estudiantes al finalizar un ciclo en la educación básica regular. La evaluación tiene propósitos tanto para los estudiantes, que se debe lograr que sean más autónomos en su aprendizaje al tomar conciencia de sus dificultades, necesidades y fortalezas; para los maestros que ayuda a tener en cuenta las necesidades de aprendizaje de los estudiantes (Minedu, 2016, p. 178)

i. Método: “Es un camino hacia meta= fin, término; hodos= dirección, camino. Es la guía de la práctica educativa y del proceso de aprendizaje- enseñanza. Es una forma de hacer en el aula orientada a conseguir un objetivo concreto.

Es la planificación consciente de una estrategia para conseguir un fin deseado". (Latorre y Seco, 2010, p. 253)

CAPÍTULO III

Programación Curricular

3.1. Programación General:

3.1.1. Competencias del área de Matemática.

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

(Minedu, 2017, pp., 171, 177)

3.1.2. Estándares de Aprendizaje.

COMPETENCIA	ESTÁNDARES DE LA COMPETENCIA (Nivel esperado al final del Ciclo II)
<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<p>2 - Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>
<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p>2 - Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>

(Minedu, 2017, pp., 173, 179)

3.1.3. Desempeños del Área.

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<p>Cuando el niño resuelve problemas de cantidad y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles. • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”. • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”. • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumban latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”. • Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p>Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.
---	---

(Minedu, 2017, pp., 175, 181)

3.1.4. Panel de Capacidades y Destrezas del Área.

CAPACIDADES	DESTREZAS
Resuelve problemas de cantidad (COMPRESIÓN)	- Identificar - Agrupar - Ordenar- secuenciar - Comparar
Resuelve problemas de movimiento, forma y localización. (ORIENTACIÓN ESPACIO- TEMPORAL)	- Medir - Mostrar sentido de orientación - Graficar - Ubicar

(Latorre, 2021)

3.1.5. Definición de Capacidades y Destrezas.

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>COMPRESIÓN</p> <p>Se entiende por razonamiento el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento de que se dispone. La actividad de la mente supone la presencia de datos, de experiencias y situaciones percibidas antes; ideas y juicios que son como la materia prima, por lo que se puede decir que razonar es relacionar experiencias, ideas y juicios. El razonamiento puede ser empírico o racional, según se fundamente en datos experimentales o en algo más racional, que relaciona causa y efecto (Latorre, 2021, p.13)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar. Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. • Relacionar. Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio. • Agrupar. Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación. • Ordenar-secuenciar. Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica. • Comparar. Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación. • Estimar. Es calcular de forma aproximada, a partir de una situación concreta. (2015)
<p>ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar. Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hechos y fenómenos en el

Es una habilidad general para ubicarse en el tiempo y el espacio en forma perceptual, representativa y conceptual, así como establecer relaciones entre el tiempo y el espacio. Piaget diferencia entre el espacio en la acción y el espacio en la representación (Latorre, 2015, p.2).	<p>espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de orientación. Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (Personales) y Extrínsecos (Dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística. (2015) • Secuenciar-seriar. Es ordenar de acuerdo a uno o varios criterios predeterminados, estableciendo secuencias.
---	---

(Latorre, 2021)

3.1.6. Procesos Cognitivos de las Destrezas.

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
COMPRENSIÓN	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que ya se tiene sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido. 	Identificar las características perceptuales de los objetos, mediante material concreto y gráfico. de objetos de su entorno, señala y nombra el objeto percibido.
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar los elementos de conexión. 3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido 	Relacionar dos o más objetos según sus atributos mediante la discriminación visual.
	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s. 	Agrupar objetos, materiales de su entorno haciendo uso de la discriminación perceptual.

	Ordenar - Secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar el criterio/s de ordenación. 3. Aplicar el/los criterios/os elegido/os. 4. Ordenar utilizando algún organizador gráfico –si es necesario-. 	Ordenar-secuenciar siguiendo patrones de secuencia por tamaño, longitud y grosor con ayuda de material concreto y gráfico.
	Comparar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Analizar los objetos. 3. Identificar los criterios / variables de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando criterios, en un organizador gráfico adecuado 	Comparar objetos, materiales de su entorno mediante la discriminación visual teniendo en cuenta características específicas de los objetos.
	Estimar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa 2. Compara 3. Relaciona 4. Calcula 	Estimar la cantidad de objetos, materiales, figuras que se le presentan.
ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL	Ubicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información de forma clara. 2. Identificar variables de localización (Espacio o tiempo). 3. Aplicar Convenciones en el instrumento de ubicación elegido. 4. Identificar lugares, hechos, fenómenos. 	Ubicar las nociones espaciales mediante la ayuda de su cuerpo u objetos en el espacio.
	Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información claramente. 2. Identificar elementos de orientación. 3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido. 	Mostrar sentido de orientación con ayuda de su cuerpo y material concreto en su entorno.
	Secuenciar - Seriar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar los objetos que se van a ordenar-seriar. 2. Elegir el criterio de ordenación. 3. Establecer el orden siguiendo el criterio. 	Secuenciar- seriar el proceso de imágenes mediante la discriminación visual.

(Latorre, 2021)

3.1.7. Métodos de aprendizaje.

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE – MATEMÁTICA 5 AÑOS

- **Identificación** de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.
- **Identificación** y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otros mediante diversos criterios de comparación.
- **Identificación** de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento.
- **Identificación** de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.
- **Relación** de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico.
- **Relación** de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.
- **Relación** de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias.
- **Agrupación** de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado.
- **Agrupación** de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.
- **Agrupación** de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de clasificación adecuada.
- **Ordenación** de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado.
- **Secuenciación** de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.
- **Secuenciación** de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.
- **Comparación** de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.
- **Comparación** de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico.
- **Comparación** entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” – “es más pequeño que”, “es más alto que”- “es más bajo que”, “pesa menos que” - “pesa más que”.
- **Ubicación** de nociones espacio temporales en relación a su cuerpo y en material gráfico.
- **Ubicación – localización** de lugares, personajes, mediante la realización de visitas, lectura de imágenes, gráficos, etc.
- **Ubicación – localización** de lugares utilizando el espacio físico y gráfico.
- **Mostrar sentido de orientación** en las relaciones espaciales: arriba – abajo, dentro – fuera, delante – detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto y gráfico.
- **Mostrar sentido de orientación** en el espacio a través de acciones como caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar, reptar, mediante el desplazamiento en juegos libres.
- **Mostrar sentido de orientación** en las relaciones espaciales, cerca - lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio.

(Latorre, 2021)

3.1.8. Panel de valores y actitudes.

VALORES	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"> - Reconocer las cualidades personales. - Ayudar a los demás. - Compartir lo que tiene. - Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUE TRANSVERSALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enfoque de derechos 2. Enfoque inclusivo de atención a la diversidad 3. Enfoque intercultural 4. Enfoque igualdad de género 5. Enfoque ambiental 6. Enfoque de orientación al bien común 7. Enfoque búsqueda de la excelencia (DCN,2017)		

(Latorre, 2021)

3.1.9. Definición de valores y actitudes.

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
RESPONSABILIDAD Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolos de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.

	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepte o admita las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
<p>RESPETO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	En una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
<p>SOLIDARIDAD</p> <p>Puede usar un diccionario</p>	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

(Latorre,2021)

3.1.10. Evaluación Diagnóstica.

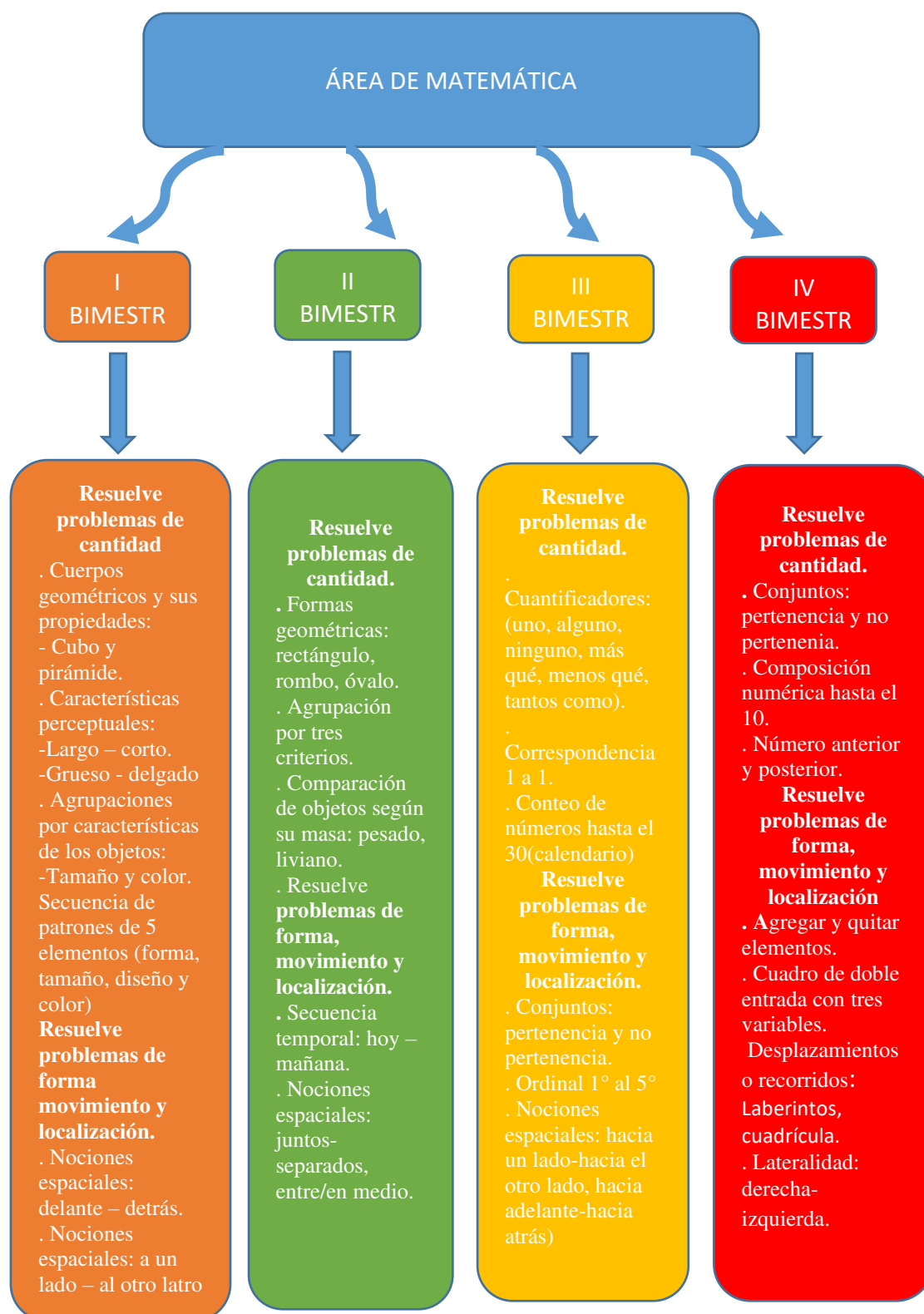


EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA ÁREA MATEMÁTICA 5 AÑOS			
ITEMS	Actividad	LOGRADO	NO LOGRADO
Identifica los colores:	Los niños y niñas juegan al Rey Manda, buscando en casa objetos del color que se le pide.		
- Rojo			
- Azul			
- Amarillo			
- Verde			
Identifica las figuras geométricas:	Los niños y niñas escuchan la canción de “Las formas” y buscan en casa un objeto con la forma indicada.		
- Circulo			
- Cuadrado			
- Triangulo			
Identifica donde hay:	Jugamos a Simón dice en donde los niños y niñas agrupan muchos plumones y pocos plumones, según la indicación.		
- Muchos - pocos.			
Identifica los tamaños:	Jugamos con prendas de vestir, los niños y niñas buscan polos de mamá, papá y de ellos mismos, identificando cual es el más grande, mediano y pequeño.		
- Grande – mediano - pequeño.			
Cuenta 1 al 10.	Jugamos con las partes el cuerpo contando hasta 10: 10 palmadas sobre la cabeza, 10 palmadas sobre el hombro, 10 palmadas en la barriga, 10 palmadas en las rodillas, etc.		
Se ubica en el espacio y ubica objetos:	Realizamos un juego utilizando la silla, colocando objetos encima y debajo.		
- Encima – debajo.			

3.1.11. Programación Anual.

PROGRAMACIÓN ANUAL		
Institución Educativa: Santiago de surco		Nivel: Inicial Año: 5 años
Secciones: Única	Área: Matemática	Profesora: Lina Berrio, Pamela Cruzado, Stefany Manrique
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuerpos geométricos y sus propiedades: cubo, pirámide. Características perceptuales: largo – corto, grueso – delgado. Agrupaciones por características de los objetos: tamaño y color. Secuencia de patrones de 5 elementos (forma, tamaño, diseño y color) <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nociones espaciales: Delante-detrás. Nociones espaciales: a un lado al otro lado. <p>II. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Formas geométricas: rectángulo, rombo, óvalo. Agrupación por tres criterios. Comparación de objetos según su masa: pesado, liviano. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p> <ul style="list-style-type: none"> Secuencia temporal: hoy – mañana. Nociones espaciales: juntos-separados, entre/en medio. <p>III. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuantificadores (uno, alguno, ninguno, más qué, menos qué, tantos como) Correspondencia 1 a 1 Conteo de números hasta el 30(calendario) <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Conjuntos: pertenencia y no pertenencia. Ordinal 1° al 5° Nociones espaciales: hacia un lado-hacia el otro lado, hacia adelante-hacia atrás) <p>IV. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Conjuntos: pertenencia y no pertenencia. Composición numérica hasta el 10. Número anterior y posterior. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Agregar y quitar elementos. Cuadro de doble entrada con tres variables. Desplazamientos o recorridos: Laberintos, cuadrícula. Lateralidad: derecha-izquierda. 		<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto. Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias. Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado. Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos. Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias. Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico. Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado. Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos. Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después. Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc. (orientación espacio temporal) Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que”, “es más pequeño que”; “es más alto que” - “es más bajo que”, “pesa menos que” - “pesa más que”. Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico. Ubicación de nociones espacio temporales en relación a su cuerpo y en material gráfico. Ubicación de las direcciones y trayectorias a través de las posiciones que tome el cuerpo y objetos en el espacio físico. Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: arriba – abajo, dentro – fuera, delante – detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto y gráfico. Mostrar sentido de orientación en el espacio a través de acciones como caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar, reptar, mediante el desplazamiento en juegos libres. Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca - lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio. Medición de los objetos de su aula: mesa, silla, pizarra a través de medidas arbitrarias usando observación y material no estructurado. Medición de objetos teniendo en cuenta criterios como: peso, talla y tiempo utilizando instrumentos de medición.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identificar <input type="checkbox"/> Agrupar <input type="checkbox"/> Ordenar - Secuenciar <input type="checkbox"/> Comparar <p>2.CAPACIDAD: ORIENTACIÓN- ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Medir <input type="checkbox"/> Mostrar sentido de orientación <input type="checkbox"/> Graficar <input type="checkbox"/> Ubicar 		<p>1. VALOR: Responsabilidad</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar constancia en el trabajo. Asumir las consecuencias de los propios actos. Cumplir con los trabajos asignados. <p>2. VALOR: Respeto</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> Asumir las normas de convivencia. Aceptar a la persona tal como es. Escuchar con atención. <p>3. VALOR: Solidaridad</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> Demstrar valoración de uno mismo. Ayudar a los demás. Compartir lo que se tiene. Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.1.12. Marco Conceptual de los Contenidos.

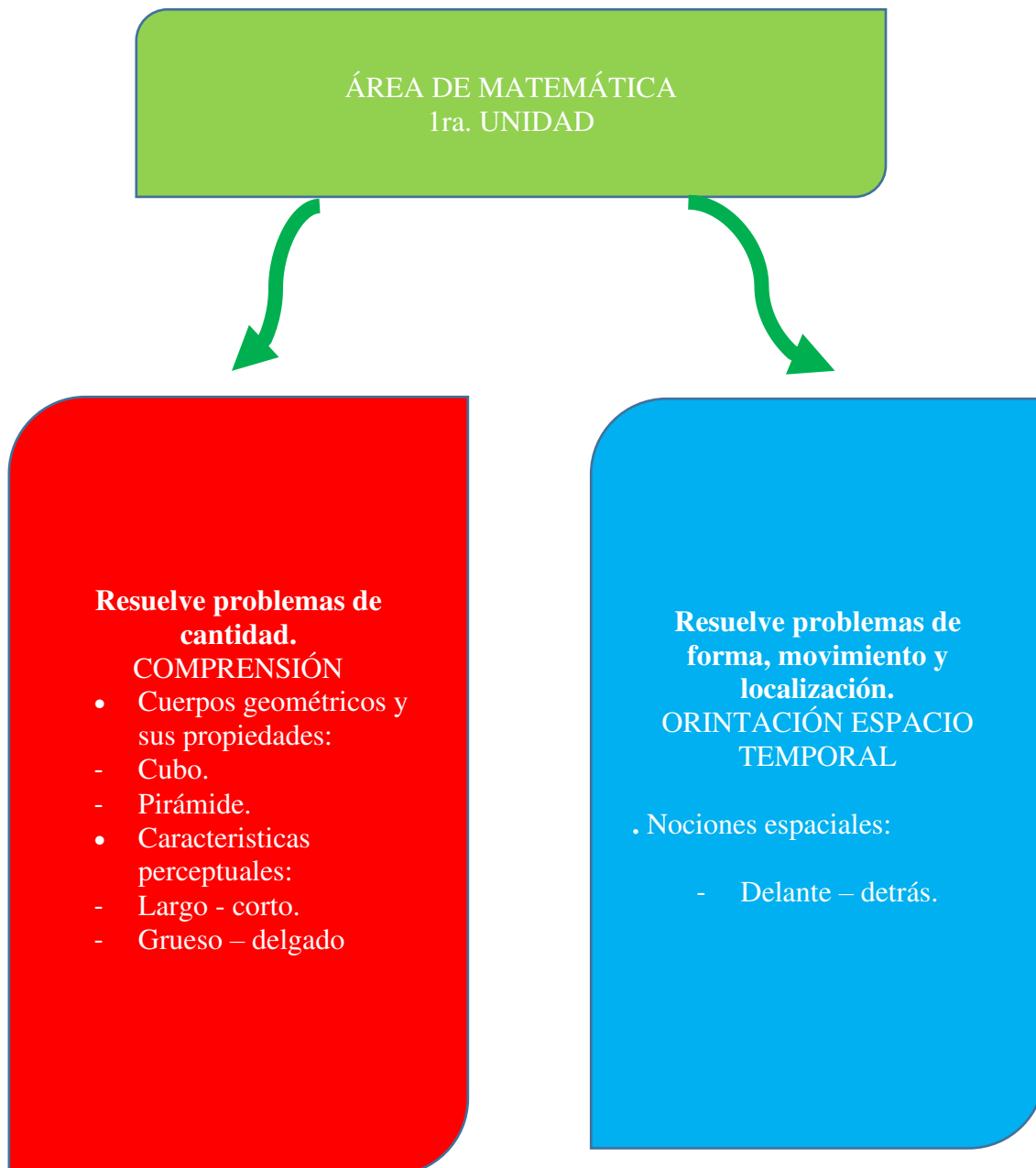


3.1. Programación Específica:

3.2.1. Unidad de Aprendizaje 1 y actividades.

Unidad de Aprendizaje 1		
Institución Educativa: Santiago de surco Nivel: Inicial Año: 5 años Secciones: Única Área: Matemática Profesora: Lina Berrio, Pamela Cruzado, Stefany Manrique		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> Cuerpos geométricos y sus propiedades: cubo y pirámide. Características perceptuales: Largo – corto; grueso – delgado. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> Nociones espaciales: Delante-detrás 		<ul style="list-style-type: none"> . Identificación de las características de los objetos: Cubo, mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. . Identificación de las características de los objetos: Pirámide, mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. . Identificación de las características de los objetos: Largo - corto, mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. . Identificación de las características de los objetos: Grueso – delgado, mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. . Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: delante – detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto y gráfico.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> Identificar 2. CAPACIDAD: ORIENTACIÓN- ESPACIO TEMPORAL Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> Mostrar sentido de orientación. 		4. VALOR: Responsabilidad Actitud: <ul style="list-style-type: none"> Ser puntual. Cumplir con los trabajos asignados. 5. VALOR: Respeto Actitud: <ul style="list-style-type: none"> Asumir las normas de convivencia. Escuchar con atención.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad.



3.2.1.2. Actividades de Aprendizaje.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 1 (35 min.)

- **Identificar las características perceptuales del sólido geométrico cubo, manipulando diferentes objetos de su entorno y cumpliendo con los trabajos asignados.**

Inicio

Utilizando una lupa, jugamos al detective, buscamos y mostramos, diferentes objetos que se encuentran en la mesa, dentro de ellos habrá cubos de diferentes tamaños. Pedimos a los niños que describan los objetos a medida que se vayan mostrando, uno a uno. Reforzamos con las preguntas: ¿Cómo es? ¿Qué color tiene? ¿Has visto alguno parecido o igual anteriormente?

Proceso

- Percibe el sólido geométrico: el cubo a través de la observación y la manipulación.
- Reconoce las características del sólido geométrico: cubo, respondiendo las siguientes preguntas ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántas esquinas tiene?
- Relaciona el sólido geométrico: el cubo buscando en casa objetos que tengan la misma forma. (cubos, cajas, etc.)
- Identifica el sólido geométrico: el cubo al seleccionarlo dentro de un grupo de sólidos geométricos y menciona sus características.

Salida

- Evaluación: Identificar el cuerpo geométrico: cubo al elaborarlo con plastilina y menciona sus características.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna complicación en las actividades? ¿Fue difícil reconocer el cubo entre los demás objetos? ¿Encontraste de manera rápida objetos con forma de cubo entre las cosas de tu casa?
- Transferencia: invitamos a seguir buscando en todos los rincones de su casa los objetos que tengan forma de cubo, llama a tus papis y jueguen juntos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 2 (35 min.)

- **Identificar el sólido geométrico: el cubo mediante la manipulación de objetos usando material concreto y escuchando con atención.**

Inicio

Se muestra una canasta y dentro de ella varios objetos con forma de cubo. Vamos sacando uno a uno los objetos (cajas de medicina, cubo mágico, dados, esferas, pirámides, algún juguete) los niños irán diciendo el nombre de los objetos, a medida que van mostrándose. Mostramos un cubo mágico y preguntamos: ¿Cómo es? ¿Lo recuerdas? ¿Sabes cómo se llama?

Proceso

- Percibe y manipula el cubo mágico, algunos dados y algunas cajas (que tengan forma de cubo)



- Reconoce las características del cubo: seis lados iguales, ocho esquinas, cuando manipula el cubo mágico, expresando lo que observa.
- Relaciona el sólido geométrico cubo, con objetos que encontró en su casa: cubo mágico, dados, cajas de cartón, indica que semejanzas o diferencias encuentra entre los objetos.
- Identifica el sólido geométrico: cubo señalando el objeto correcto, en un grupo de diferentes objetos.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: el cubo al señalar de manera acertada el objeto que tengan forma de cubo.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al compararlo con otros objetos? ¿Cómo resolviste el conflicto?
- Transferencia: Busca en casa otros objetos que tienen forma de cubo, invita a tus papás, para que te acompañen en la búsqueda.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 3:(35 min.)

- **Identificar las dimensiones largo – corto, mediante la observación de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.**

Inicio:

El sombrero mágico: de él saldrán algunas cositas muy interesantes ¿Quieres ver?
Sacamos varios objetos: algunos largos, otros cortos. Los niños irán observando y respondiendo ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Para qué sirve?

Proceso:

- Percibe mediante la manipulación de papeles de colores las dimensiones largo-corto,
- Reconoce las características de los papeles mediante la comparación de material concreto, correas, paños de cocina, lápices, colores.
- Relaciona la dimensión: el largo y corto en diferentes prendas de mamá y papá que encuentra en casa: correas, pantalones, etc.
- Identifica las dimensiones largo-corto señalando en diferentes objetos de casa.

Salida:

- Evaluación: Identifica las dimensiones largo y corto, señalando las correas de mamá y papá.
- Metacognición: ¿Qué observamos en la actividad? ¿Qué hicimos primero? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos?
- Transferencia: Busca objetos diversos en casa, largos y cortos, pidiendo a sus papás que lo ayuden a encontrarlos.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 4 (35 min)

- **Identificar las dimensiones largo – corto, mediante la observación y manipulación de material concreto, escuchando con atención.**

Inicio

Escuchan la canción “El cuello de la Jirafa” <https://www.youtube.com/watch?v=KGPawo6ZFxI> y responden a las preguntas: ¿Cómo es cuello de la jirafa? ¿Qué pasa si le pica el cuello a la jirafa? ¿De quién es amiga la jirafa? ¿El cuello de la jirafa será igual al cuello de la gallinita? ¿Por qué?

Proceso:

- Percibe mediante la manipulación de rollitos de plastilina las dimensiones largo-corto.
- Reconoce las dimensiones largo- corto, comparando las tiras que amasó con la plastilina.
- Relaciona las dimensiones largo y corto de diferentes objetos que encuentra en su casa.
- Identifica las dimensiones largo-corto en diferentes objetos que se le presentan, señalando el largo y corto.

Salida:

- Evaluación: Identifica las dimensiones largo – corto, modelando con plastilina un gusano largo y corto.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo resolviste el conflicto?
- Transferencia: Te invito a medir con tus manitos, objetos largos y cortos, pidiendo ayuda a tus papás.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 5 :(35 min.)

- **Identificar el sólido geométrico: pirámide mediante la manipulación de objetos escuchando con atención.**

Inicio

Mostramos una caja con objetos solidos de diferentes formas; dentro de ella colocamos unas pirámides de distintos tamaños. Pedimos a los niños que describan los objetos a medida que se vayan mostrando, uno a uno. Reforzamos con las preguntas: ¿Qué forma tiene? ¿Qué color tiene? ¿Cómo se llama?

Proceso

- Percibe el cuerpo geométrico la pirámide a través de la manipulación, (previamente se pidió en coordinación con los padres)
- Reconoce las características del cuerpo geométrico: pirámide ¿Cuántos lados tiene? ¿Qué forma tiene la base?
- Relaciona el cuerpo geométrico: pirámide con los objetos que encontró en su casa, los compara, indicando las características de cada uno.
- Identifica el cuerpo geométrico: pirámide al escogerlo dentro de un grupo de objetos que se le muestran.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico pirámide señalando al solido correcto, en un grupo de diferentes objetos.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Fue difícil reconocer la pirámide entre los demás objetos? ¿Encontraste de manera rápida objetos con forma de pirámide entre las cosas de tu casa?
- Transferencia: Juega la búsqueda de pirámides en todos los rincones de tu casa.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 6 (35 min)

- **Identificar el sólido geométrico: pirámide a través de la manipulación de objetos, cumpliendo con los trabajos asignados.**

Inicio

Escuchan la canción que la maestra entona “Que tengo aquí” luego saca una pirámide de Egipto de cartón y les pregunta ¿Saben qué es? ¿A qué se parece?

ANEXO 6

Proceso

- Percibe visualmente el sólido geométrico: pirámide
- Reconoce las características del sólido geométrico: pirámide, a través de la manipulación (ficha impresa y armada con mamá o papá) cuenta cuantos lados tiene, que figura geométrica encuentra en la base.
- Relaciona el cuerpo geométrico: pirámide con otros objetos que le muestra.
- Identifica el cuerpo geométrico: pirámide, señalando al correcto entre distintos sólidos geométricos que se le muestran.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: pirámide señalando al correcto e indicando cuantos lados tiene entre otros sólidos que se le muestran.
- Metacognición: ¿Qué sólido geométrico conociste hoy? ¿Recordaste que habías visto anteriormente otros iguales? ¿Sus lados que figura geométrica tiene?
- Transferencia: Juega con la pirámide que armó con mamá o papá, señala cuantos lados tiene.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 7 (35 min)

- **Identificar las dimensiones grueso - delgado a través de la manipulación de material concreto, escuchando con atención.**

Inicio

Los niños observan una caja mágica donde encontrarán diversos objetos (libros gruesos – libros delgados) (cilindros de madera gruesos – delgados) (crayolas gruesas – delgadas) (plumones gruesos - delgados) para descubrir que hay en ella, cantan la canción “SORPRESA, SORPRESA”, sacamos los objetos y responden las siguientes preguntas ¿Cómo se llaman? ¿Qué colores tienen? ¿Son iguales? ¿Por qué?

Proceso

- Percibe visualmente los objetos gruesos – delgados, libros crayolas, plumones que tienen en casa.
- Reconoce las características de los objetos (libros crayolas, plumones) que tiene en casa manipulándolos y responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿Todos son iguales?
- Relaciona los objetos gruesos y delgados, libros crayolas, plumones con otros objetos que encuentre en su casa.
- Identifica las características de los objetos, grueso y delgado, señalando en el grupo de útiles (libros crayolas, plumones) que tiene, cual es el grueso y cual el delgado.

Salida

- Evaluación: Identifica la dimensión grueso y delgado modelando con plastilina un plumón grueso y un plumón delgado.
- Metacognición: ¿Qué figuras hemos conocido? ¿Cómo eran? ¿Cómo las identificaste? ¿Crees que hay más objetos como las que conociste hoy?
- Transferencia: Te invito a que sigas jugando con ayuda de tus padres a buscar y comparar más objetos gruesos y delgados que hay en casa.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 8 (35 min)

- **Identificar las dimensiones grueso – delgado en objetos de su entorno, manipulando y mostrando constancia en el trabajo.**

Inicio:

Llamamos algunos amigos que quieren conocerlos: ¡Chicos, atentos! porque irán apareciendo: dos brochas, una gruesa y otra delgada; dos lápices, un grueso y un delgado; dos velas, una gruesa y otra delgada; dos libros, uno grueso y otro delgado. ¿Reconocen estos objetos? ¿Cómo son? ¿Serán iguales? ¿Por qué?

Proceso:

- Percibe mediante la observación objetos gruesos y delgados.
- Reconoce las características grueso delgado al manipular objetos que encontró en su casa (lápices, libros, etc.) respondiendo ¿Cómo son?
- Relaciona las dimensiones: grueso y delgado en objetos que encontró en su casa separando los objetos gruesos a un lado y los delgados al otro.
- Identifica las dimensiones: grueso y delgado al señalar en objetos de su casa el grueso y el delgado.

Salida:

- Evaluación: Identifica las dimensiones: grueso y delgado al colocar todos los objetos gruesos en una caja y todos los objetos delgados en la mochila.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad para reconocer los objetos gruesos y delgados? ¿Cómo resolviste el conflicto?
- Transferencia: Busca en tu habitación, objetos gruesos y delgados.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 9 (35 min)

- **Mostrar sentido de orientación delante- detrás, al ubicarse en los espacios de su casa, utilizando material concreto y escuchando con atención.**

Inicio

Bailamos con los niños y niñas la canción delante – detrás

https://www.youtube.com/watch?v=6jNwZ__oeU4 , luego les preguntamos ¿Te gustó la canción? ¿Qué decía la canción? ¿Hacia dónde nos hemos movido?

Proceso

- Percibe visualmente los materiales que se le presenta, silla y cesto de ropa.
- Identifica la ubicación del cesto de ropa y la silla, en relación con él mismo: ¿Qué hay delante de ti? ¿Qué hay detrás de ti?
- Muestra sentido de orientación al ubicarse delante o detrás del cesto de ropa y la silla, siguiendo la indicación.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación, al ubicar su juguete favorito delante o detrás de la silla.
- Metacognición: ¿Qué realizamos hoy? ¿Hacia dónde nos movimos cuando bailamos? ¿lograste orientarte delante – detrás?
- Transferencia: puedes seguir jugando con tus padres, usando los objetos de casa: todos delante del mueble, etc.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 10 (35 min)

- **Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: delante – detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto y escuchando con atención.**

Inicio:

Cantamos “Arriba – abajo; delante – detrás”, realizamos los movimientos que indica la canción y comentamos: ¿Te gustó la canción? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ¿Qué estuvo delante de ti? ¿Qué estuvo detrás?

Proceso:

- Percibe los movimientos de su cuerpo al colocar sus brazos delante y brazos detrás.
- Identifica la ubicación que toma su cuerpo señalando los objetos que están delante o detrás de él. ¿Qué tienes delante de ti? ¿Qué hay detrás de ti?
- Muestra sentido de orientación al expresar oralmente la posición de su propio cuerpo en relación a los objetos: estoy delante de...estoy detrás de...

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación, ubicando la escoba delante o detrás de él, al recibir la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Te invitamos a que juegues con tus papas: colócate delante de... colócate detrás de ...

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 11 (35 min)

- **Identifica las características perceptuales del solido geométrico: el cubo, a través de material concreto y gráfico, Cumpliendo con los trabajos asignados.**

Inicio

Los niños y niñas reciben un regalo muy emocionado, luego responden a las preguntas ¿Les gustan los regalos? ¿Han recibido un regalo? ¿Qué forma tiene esta caja de regalo?

Proceso

- Percibe visualmente las características de la caja de regalo.
- Reconoce las características de la caja de regalo, indicando ¿Cuántos lados tiene?, ¿Qué forma tiene cada lado?, ¿Cuántas esquinas tiene?
- Relaciona la caja de regalo con otro objeto que encuentra en casa.
- Identifica las características perceptuales del solido geométrico: cubo marcando en la pizarra interactiva Jamboard todas las imágenes que tienen forma de cubo. (ANEXO 11).

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: cubo, indicando cuantos lados y cuantas esquinas tiene.
- Metacognición: ¿Qué solido geométrico conocimos? ¿Te fue difícil identificarlo? ¿Podemos encontrar más sólidos en nuestro entorno?
- Transferencia: Busca con tus padres objetos con forma de cubo en tu casa.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 12 (35 min)

- **Identifica las características perceptuales del sólido geométrico: el cubo, mediante material concreto y gráfico, Asumiendo las normas de convivencia.**

Inicio

Utilizamos flash cards con diferentes imágenes de sólido geométrico: cubo, las mostramos a los niños y niñas, luego preguntamos: ¿Qué imágenes observas? ¿Te parecen conocidas? ¿Cómo son? ¿Tienes alguna igual en casa? **ANEXO 12**

Proceso

- Percibe visualmente las características del sólido geométrico: cubo (flash cards)
- Reconoce las características del sólido geométrico: cubo, contando cuantos lados y esquinas tiene.
- Relaciona el sólido geométrico: cubo que tiene, con los cubos que observa en los flashes cards
- Identifica el sólido geométrico: cubo, encerrándolo con su plumón interactivo en la pizarra Jamboard. **ANEXO 12**

Salida

- Evaluación: Identifica las características perceptuales del sólido geométrico: cubo, coloreando los objetos que tienen forma de cubo (ficha que se envió previamente) **ANEXO 12**
- Metacognición: ¿Qué sólido geométrico hemos conocido? ¿lograste descubrir cuantos lados tiene? ¿Qué objeto que tienes en casa tiene forma de cubo?
- Transferencia: Busca en casa objetos que tengan forma de cubo y muéstralos a tus papás.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 13 (35 min)

- **Identificar las características perceptuales: largo-corto a través de material concreto y gráfico, asumiendo las normas de convivencia.**

Inicio

Observamos a todos nuestros compañeros y compañeras, buscamos quien tiene el cabello más largo y quien tiene el cabello más corto: ¿Lo encontraron? ¿Quiénes son?

Proceso

- Percibe visualmente las características largo- corto, comparando entre sus compañeros.
- Reconoce las características largo-corto indicando ¿Quién tiene el cabello largo? y ¿Quién tiene el cabello corto?
- Relaciona las características largo - corto comparando su cabello con el de sus compañeros.
- Identifica las características largo – corto, señalando las partes largas y cortas de su cuerpo: ¿Cuál de tus dedos es más largo? ¿Cuál de tus dedos es más corto?

Salida

- Evaluación: Identificar las características perceptuales largo- corto, enrollando papel reciclado, formando un gusano largo y otro corto.
- Metacognición: ¿Te gusto buscar objetos? ¿Qué objetos encontraste? ¿Fue difícil encontrar estos objetos?
- Transferencia: Te invitamos a seguir buscando en todos los rincones de tu casa, objetos largos y cortos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 14 (35 min)

- **Identificar la característica perceptual: largo-corto a través de material concreto mostrando atención en lo trabajado.**

Inicio

El mensajero nos trae una carta ¿Qué dice? Vamos a leer: Queridos niños, les envío una caja con dos trenes, pero los vagones están si armar; un tren tiene 8 vagones, el otro solo 3 vagones, ¿Me pueden ayudar armar mis trenes?

Proceso

- Percibe visualmente los trenes que armó, uno largo y otro corto.
- Reconoce las características perceptuales largo – corto, al comparar sus trenes, respondiendo las preguntas ¿Cuál es más largo? ¿Cuál es más corto?
- Relaciona las características perceptuales largo-corto, buscando en casa, objetos que tengan la misma medida de sus trenes.
- Identifica las características perceptuales largo – corto, separando los objetos largos y cortos que encontró en casa.

Salida

- Evaluación: Identifica las características perceptuales largo- corto al señalar un camino largo y corto.
- Metacognición: ¿Te gustó buscar objetos? ¿Qué objetos encontraste? ¿Fue difícil encontrar estos objetos?
- Transferencia: Te invitamos a buscar con tu familia caminos largos y cortos en los ambientes de tu casa.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 15 (35 min)

- **Identificar las características del sólido geométrico: pirámide, mediante material concreto y gráfico, asumiendo las normas de convivencia.**

Inicio

Los niños y niñas reciben la visita de un payasito, que está feliz y contento, viene con tres cajas de regalo en la mano. Preguntamos ¿Qué trae el payasito? ¿Cuántas cajas trae? ¿Qué forma tienen esas cajas de regalo?

Proceso

- Percibe visualmente el sólido geométrico pirámide, en la imagen de una carpa. ANEXO 15
- Reconoce las características del sólido geométrico: pirámide, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué forma tiene la carpa? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántas esquinas?
- Relaciona las características del sólido geométrico: pirámide, buscando en casa un objeto que tenga la misma forma.
- Identificar las características del sólido geométrico: pirámide, al elaborar una igual, con triángulos de cartón. ANEXO 15

Salida

- Evaluación: Identifica las características del sólido geométrico: pirámide, marcando con X, todos los objetos que tengan la forma de pirámide, en la pizarra interactiva Jamboard. ANEXO 15.
- Metacognición: ¿Cómo se llama el sólido geométrico que conociste? ¿Qué objeto tiene forma de pirámide? ¿Podrás encontrar otras figuras iguales en casa?
- Transferencia: Muestra tu pirámide elaborada a tu familia y Cuéntales cuantos lados tiene y cuantas esquinas tiene.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 16 (35 min)

- **Identificar las características del sólido geométrico: pirámide a través de material concreto y gráfico, cumpliendo con las normas de convivencia.**

Inicio

Los niños y niñas observan un video “Pirámides y momias del antiguo Egipto”

<https://www.youtube.com/watch?v=Q1jvRPhL3PM> Luego responden las preguntas: ¿Les gustó el video? ¿Qué observaron? ¿Cómo se llamaban las tumbas? ¿Qué había en el interior de estas pirámides? ¿Has visto alguna pirámide? ¿Dónde?

Proceso

- Percibe visualmente el sólido geométrico: pirámide, a través de la pirámide que elaboró.
- Reconoce las características del sólido geométrico pirámide, al pintar con témperas: roja, azul y amarilla las caras de la pirámide que elaboró en la clase anterior: ¿Qué forma geométrica tiene la base?
- Relaciona las características del sólido geométrico: pirámide, buscando en casa objetos parecidos.
- Identifica las características del sólido geométrico: pirámide, pintando con el dedo índice, todas las pirámides que encuentre en la ficha de trabajo.

Salida

- Evaluación: Identificar el sólido geométrico: La pirámide, encerrando en un grupo de objetos que tengan esta misma forma, utilizando la pizarra interactiva Jamboard. ANEXO 16
- Metacognición: ¿Te gustó la actividad? ¿Cuántos lados tienen la pirámide? ¿Tienes un sólido geométrico en casa?
- Transferencia: Con ayuda de tus padres busca en internet, imágenes de las pirámides de Egipto y cuéntales que has aprendido.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

Actividad 17 (35 min)

- **Identificar las dimensiones: grueso y delgado mediante el material concreto y gráfico, cumpliendo con los trabajos asignados.**

Inicio:

Hoy jugamos a ¡Buscando el material escondido! Con ayuda de mamá escondimos un material por algún lugar de la casa. Vamos a darles algunas pistas: Nuestro material está dentro de una caja, puede ser en la sala, en tu habitación, en el baño. Luego responden las preguntas: ¿Lo encontraron? ¿Qué es? ¿Para qué sirven los masking tape? ¿Cuántos hay? ¿Son iguales o diferentes?

Proceso:

- Percibe visualmente los objetos gruesos y delgados que se le muestran.
(plumones gruesos y delgados)
- Reconoce las dimensiones: Grueso- Delgado, buscando dentro de sus útiles un plumón grueso y otro delgado, luego responde a las siguientes preguntas ¿Cuál es el plumón grueso? ¿Cuál es el plumón delgado?
- Relaciona las dimensiones: Grueso- Delgado, mostrando a sus compañeros todos los objetos gruesos y delgados que encontró.
- Identifica las dimensiones: Grueso-Delgado, encerrando primero los objetos gruesos y después los delgado, utilizando la pizarra interactiva Jamboard.

ANEXO 17

Salida:

- Evaluación: Identifica las dimensiones grueso-delgado en los objetos al nombrar dentro de un grupo de objetos. ANEXO 17
- Metacognición: ¿Qué observaste? ¿Qué realizaste? ¿Tuviste dificultad al encontrar el material? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué aprendiste?
- Transferencia: Te invito a que en una hoja dibujes dos envases: una gruesa y otra delgada, Usa toda tu imaginación y pide ayuda a tus papis para que puedas dibujar dentro del envase grueso lápices gruesos y dentro del envase delgado lápices delgados.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 18 (35 min)

- **Identificar las características perceptuales: Grueso-Delgado a través de material concreto y gráfico, mostrando constancia en el trabajo.**

Inicio

Presentamos un pequeño video donde nos hablan sobre objetos gruesos y delgados. <https://www.youtube.com/watch?v=JVME9Smeyo> luego preguntamos: ¿Qué objetos mostraron? ¿Cómo los ordenaron? ¿Conoces objetos que tengas estas mismas características? ¿Cuáles?

Proceso

- Percibe visualmente objetos gruesos y delgados que encuentra en la cocina de su casa.
- Reconoce las características perceptuales: Grueso-Delgado manipulando los objetos que encontró en la cocina. Luego responden las preguntas: ¿Qué contraste? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado?
- Relaciona las características perceptuales: Grueso-Delgado separando a un lado los objetos gruesos, y al otro los delgados, que encontró en la cocina de su casa.
- Identifica las características perceptuales grueso y delgado, elaborando un rollo grueso y otro delgado con papel periódico.

Salida

- Evaluación: Identificar las características perceptuales grueso – delgado, utilizando la pizarra interactiva Jamboard, encerrando con plumón rojo los objetos gruesos y con plumón azul los delgados. ANEXO 18
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Conoces más objetos gruesos y delgados? ¿Fue difícil buscar en casa estos objetos?
- Transferencia: Te invitamos a buscar en toda tu casa más objetos gruesos y delgados.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 19 (35 min)

- **Mostrar sentido de orientación al ubicar objetos delante de – detrás de, en relación a su cuerpo cumpliendo con los trabajos asignados.**

Inicio:

Vamos a observar el siguiente video, todos atentos:

<https://www.youtube.com/watch?v=x2jDh98n9PA> , ¿De qué se trata el video?, ¿Dónde estaba el hombre de bata roja? ¿Dónde estaba el ovillo de lana? ¿Dónde estaba la maestra de música? ¿Qué creen que trabajaremos hoy? ¿Cómo lo haremos?

Proceso:

- Percibe visualmente los objetos que se encuentren delante de él (cartuchera, silla, computadora)
- Identifica la ubicación de los objetos en relación con su cuerpo, al mencionar que hay delante o detrás de él. Responde las preguntas: ¿Qué hay delante ti? ¿Qué hay detrás ti?
- Muestra sentido de orientación: al ubicar los objetos delante o detrás de él, siguiendo las indicaciones, ejemplo: coloca un zapato delante de ti y una sandalia detrás, etc.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al colorear a la niña que está detrás de la silla y pega bolitas de papel alrededor del perro que está delante de la silla.
ANEXO 19
- Metacognición: ¿Qué observaste? ¿Te fue fácil ubicar los juguetes? ¿Qué objetos utilizaste? ¿Cómo los utilizaste? ¿Qué aprendiste?
- Transferencia: Pídeles a tus papis que jueguen contigo a ubicar objetos delante y detrás de ti.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 20 (35 min)

- **Mostrar sentido de orientación al ubicar quien va delante o detrás de, usando material concreto y gráfico, escuchando con atención.**

Inicio:

Juegan a ¿Dónde está, ¿dónde está?, forman una fila con diferentes objetos/juguetes de casa, de acuerdo a las indicaciones, van cambiando de lugar los objetos, ejemplo: colocamos el osito delante de la muñeca, el dinosaurio detrás del camión, etc. ¿Te gustó el juego? ¿Cuál de todos es tu juguete favorito? ¿Quién estaba delante de ...? ¿Quién estaba detrás?

Proceso:

- Percibe visualmente los juguetes/objetos que tiene y los de sus compañeros.
- Identifica la ubicación de los juguetes en la fila que forma con ellos, uno detrás del otro, ordenados.
- Muestra sentido de orientación al colocar su juguete favorito, delante o detrás, según el lugar que elija. Responde: ¿Dónde colocaste tu juguete favorito? ¿Delante de quién está? ¿Y quién está detrás?

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al encerrar con su plumón interactivo el objeto que está delante de... y el que está detrás de..., en la fila de objetos que se le presentan en la pizarra Jamboard.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Juega con tus papas, ordenando tus juguetes, indica quien va delante y quien va detrás.

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ANEXO 6

- Identificar el sólido geométrico: pirámide a través de la manipulación de objetos, cumpliendo con los trabajos asignados.

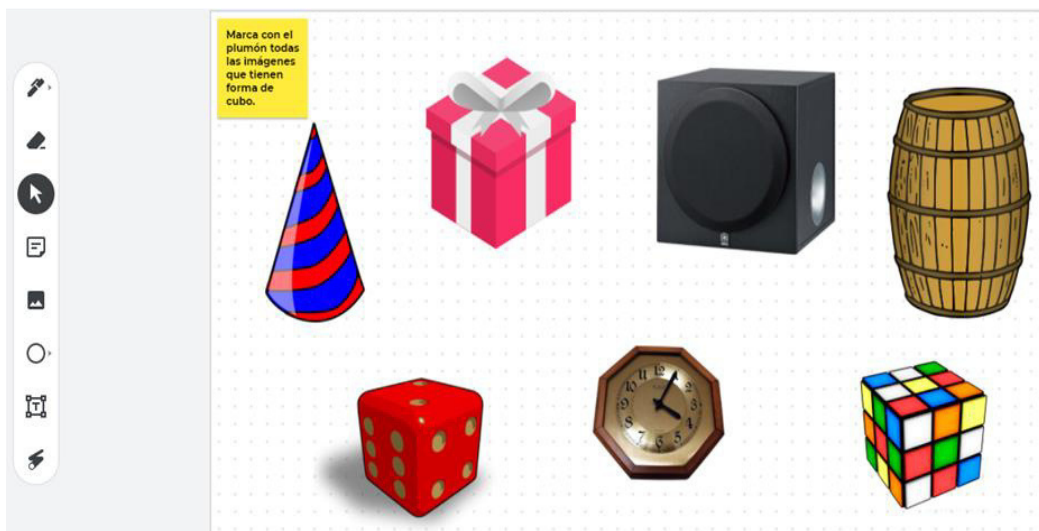
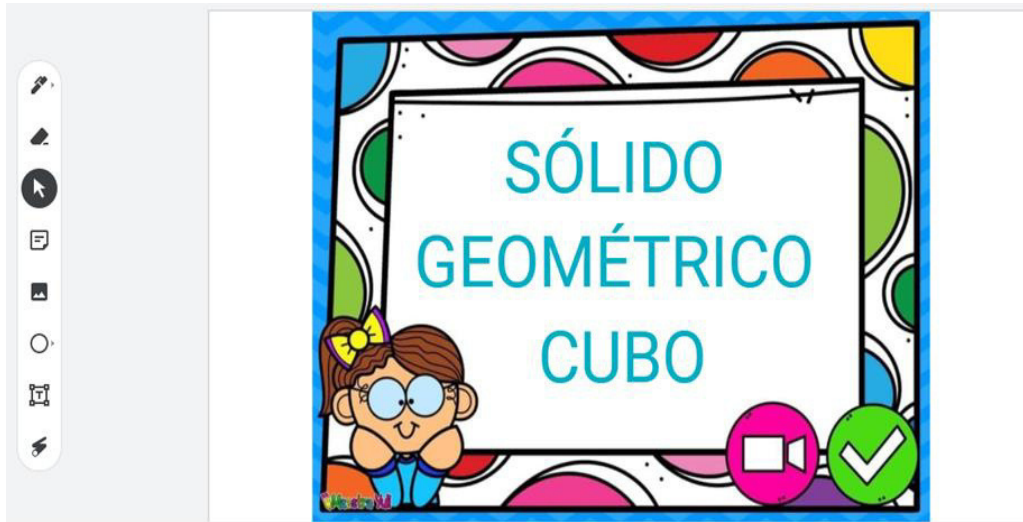


<https://bit.ly/2QpH9IM>

ANEXO 11

Enlace:

https://jamboard.google.com/d/14Oj5twpNECfipu4nvYkMM4gyMKh_IZ0hTo8Wt-aG_fm/edit?usp=sharing



ANEXO 12

- Identifica las características perceptuales del solido geométrico: el cubo, mediante material concreto y gráfico, Asumiendo las normas de convivencia.



<https://bit.ly/3sgaopb>



<https://bit.ly/3ff92HT>



<https://bit.ly/2OUGzfl>



<https://bit.ly/3tPvBGZ>

ANEXO 12

Enlace:

https://jamboard.google.com/d/1gVYqE3R_SrmtA2EbvGLxuGkivMv5xucot6alqodV-M/edit?usp=sharing

The image displays a Jamboard with three slides. Each slide has a vertical toolbar on the left with icons for drawing, erasing, moving, and deleting.

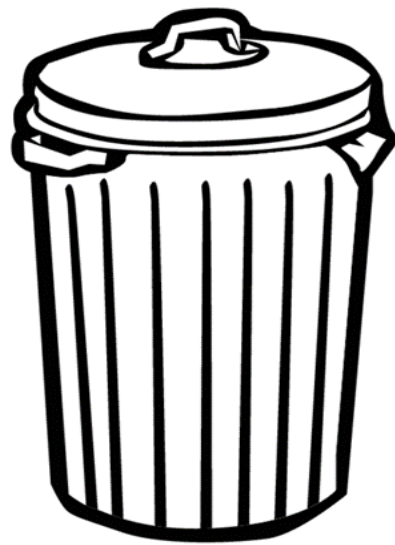
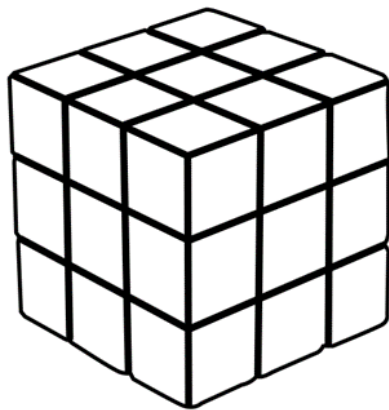
Slide 1: The title is "Identificamos el sólido geométrico cubo" (We identify the geometric solid cube). The background is a colorful border of puzzle pieces. There are two cartoon characters: a girl on the top left and a boy on the bottom right.

Slide 2: The instruction is "Encierra con tu plumón las imágenes que tienen forma de cubo." (Circle with your marker the images that have the shape of a cube). The images are: a globe, a red gift box, wooden blocks spelling "NOAH" with a blue block featuring a star below it, a wireframe cube, a black pyramid, and an open cardboard box.

Slide 3: The instruction is "Encierra con tu plumón las imágenes que tienen forma de cubo." (Circle with your marker the images that have the shape of a cube). The images are: a stack of cardboard boxes, a circle with a black right half, two dice, a gift box, a wooden cube frame, and a brown tufted ottoman.

ANEXO 12
FICHA DE TRABAJO

Identifica las características perceptuales del sólido geométrico: cubo, coloreando los objetos que tienen forma de cubo (ficha que se envió previamente).



ANEXO 15

- Identificar las características del sólido geométrico: pirámide, mediante material concreto y gráfico, asumiendo las normas de convivencia.



<https://bit.ly/3f8n51H>

ANEXO 15

Enlace:

https://jamboard.google.com/d/1HtwdJEhL0JfWhb7i4Wy4hMeb_wZVk735u7CsyhT254Y/edit?usp=sharing



ANEXO 16

Enlace:

https://jamboard.google.com/d/1jOT_Efp8qGuSiIHWSh7w_3rxLJgzhpA_4WVz_HFaFaI/edit?usp=sharing

The image displays a Jamboard interface with three slides. Each slide has a vertical toolbar on the left with icons for erasing, deleting, moving, and drawing.

Slide 1 (Title): A yellow background with vertical stripes. A blue-bordered box in the center contains the text "IDENTIFICAMOS OBJETOS CON FORMA DE PIRÁMIDE". Two cartoon pencils, one pink and one purple, are positioned around the box.

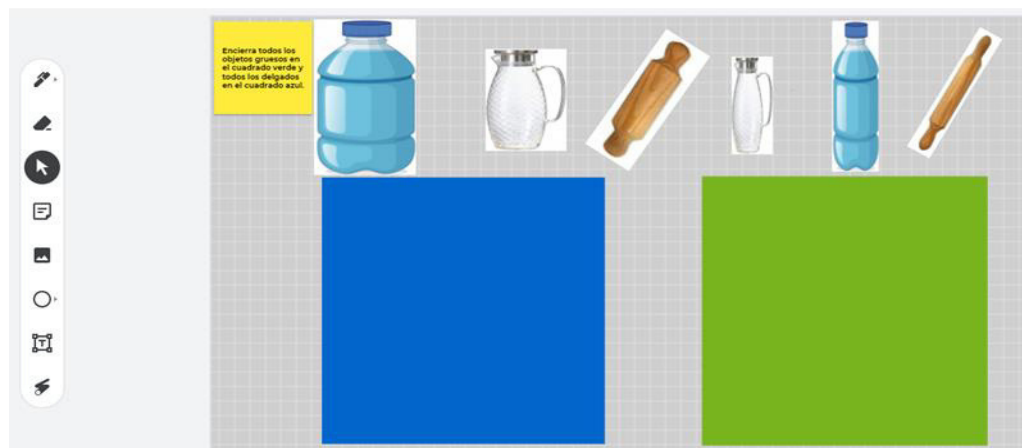
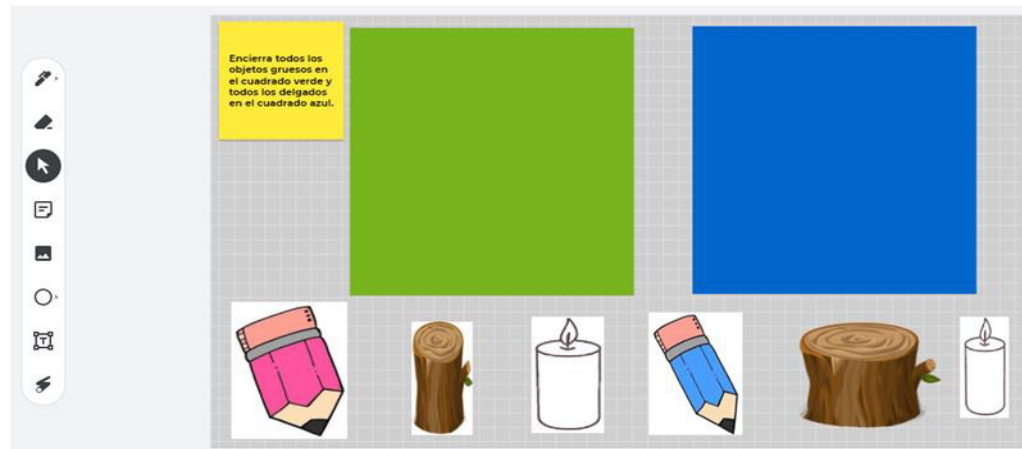
Slide 2 (Activity 1): A white background with a dotted pattern. A yellow box on the left contains the text "Encierra los objetos que tenga la misma forma de pirámide". Below the text is a 3D wireframe diagram of a pyramid and a set of five colorful arrows pointing right. To the right of a vertical blue line are several objects: a soccer ball, a wooden pyramid, a gift box with a white ribbon, a red cube, and several blue translucent pyramids.

Slide 3 (Activity 2): A white background with a dotted pattern. A yellow box on the left contains the text "Encierra los objetos que tenga la misma forma de pirámide". Below the text is a 3D wireframe diagram of a pyramid and a set of five colorful arrows pointing right. To the right of a vertical blue line are several objects: an orange, a colorful geometric pyramid, a blue pyramid, a green pyramid, a brown pyramid, a set of three brown pyramids, and a Fanta can.

ANEXO 17

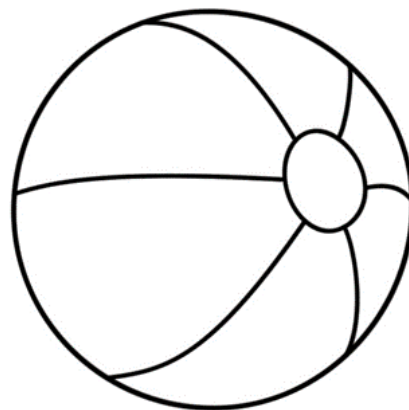
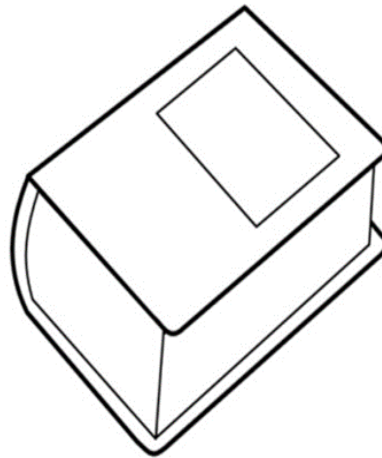
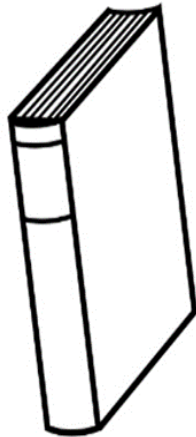
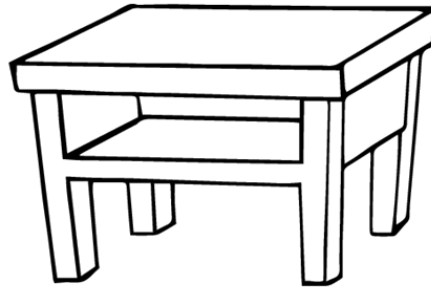
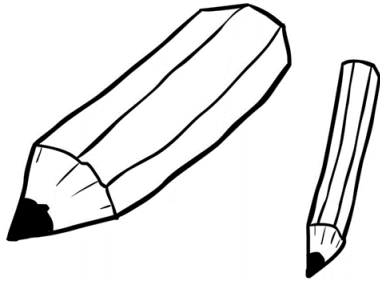
Enlace:

<https://jamboard.google.com/d/1HU7pXzksch-0l2TbYkxgQVdJ7mMw6gZrJykcdeyRKeY/edit?usp=sharing>



ANEXO 17
FICHA DE TRABAJO

Identifica las dimensiones grueso-delgado, al colorear de verde los objetos gruesos y de rojo los delgados.



ANEXO 18

Enlace:

<https://jamboard.google.com/d/1hy0Nn6nfYmD3DAzcNpVva8uWwJh2LFIV6phiLKKA03k/edit?usp=sharing>



ANEXO 19
FICHA DE TRABAJO

Muestra sentido de orientación al colorear a la niña que está detrás de la silla y pega bolitas de papel alrededor del perro que está delante de la silla.



ANEXO 20

Enlace:

https://jamboard.google.com/d/1EqpRQluoYkEKVQcyF4CMFGy1b_rnf0cFLpx66SSMypQ/edit?usp=sharing

The image shows a Jamboard interface with three slides. Each slide has a vertical toolbar on the left with icons for erasing, deleting, moving, copying, pasting, zooming, and other editing functions.

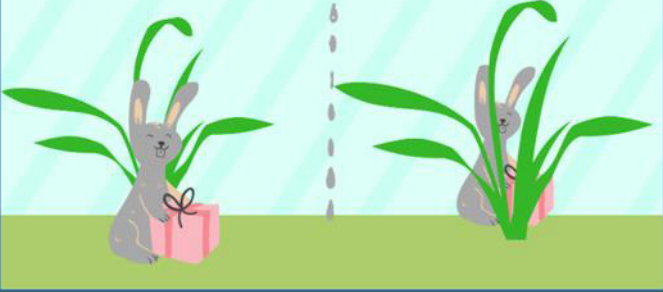
Slide 1: Titled "IDENTIFICAMOS LA NOCIÓN DELANTE - DETRÁS". It features two children playing with blocks and a gold medal with the number 1. The background has colorful bunting and stars.

Slide 2: Titled "Delante - detrás". It contains a yellow instruction box: "Encierra el caballo que está delante de la reja y marca con X el que está detrás de la reja." Below the text are five illustrations of horses and fences. The horses are positioned either in front of or behind the fences to illustrate the concept.

Slide 3: Titled "DELANTE - DETRÁS". It contains a yellow instruction box: "Encierra la caja que está delante de la niña y marca con X la que está detrás de la niña." Below the text are two illustrations of a girl and a cardboard box. In the first, the girl is sitting inside the box. In the second, the girl is standing next to the box.

Encierra el conejo que está delante de la planta y marca con X el que está detrás de la planta.

delante detrás



Encierra a la profesora que está delante del piano y marca con X la que está detrás del piano.

Delante Detrás



The image contains two interactive educational panels. The top panel is titled 'delante' and 'detrás' and shows two rabbits behind plants. The bottom panel is titled 'Delante' and 'Detrás' and shows two teachers and pianos. Both panels include a yellow instruction box and a vertical dashed line for marking.

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de la unidad.

EVALUACIÓN DE PROCESO ACTIVIDAD 11	
Identifica el sólido geométrico: cubo, indicando cuantos lados y cuantas esquinas tiene, con autonomía.	AD
Identifica el sólido geométrico: cubo, indicando cuantos lados y cuantas esquinas tiene.	A
Identifica el sólido geométrico: cubo, indicando cuantos lados y cuantas esquinas tiene, con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar cuantos lados y cuantas esquinas tiene el sólido geométrico cubo.	C

EVALUACIÓN FINAL ACTIVIDAD 16	
Identifica el sólido geométrico pirámide, encerrando en un grupo de objetos, los que tengan esta misma forma, con autonomía.	AD
Identifica el sólido geométrico pirámide, encerrando en un grupo de objetos, los que tengan esta misma forma,	A
Identifica el sólido geométrico pirámide, encerrando en un grupo de objetos, los que tengan esta misma forma, con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el sólido geométrico pirámide.	C

EVALUACIÓN DE PROCESO ACTIVIDAD 17	
Identifica las dimensiones grueso-delgado, al colorear de verde los objetos gruesos y de rojo los delgados, con autonomía.	AD
Identifica las dimensiones grueso-delgado, al colorear de verde los objetos gruesos y de rojo los delgados.	A
Identifica las dimensiones grueso-delgado, al colorear de verde los objetos gruesos y de rojo los delgados, con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar las dimensiones grueso-delgado.	C

EVALUACIÓN FINAL ACTIVIDAD 14	
Identifica las características perceptuales largo- corto al señalar un camino largo y un camino corto, con autonomía.	AD
Identifica las características perceptuales largo- corto al señalar un camino largo y corto.	A
Identifica las características perceptuales largo- corto al señalar un camino largo y corto con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el camino largo y corto.	C

EVALUACIÓN DE PROCESO ACTIVIDAD 9	
Muestra sentido de orientación, al ubicar su juguete favorito delante o detrás de la silla, con autonomía.	AD
Muestra sentido de orientación, al ubicar su juguete favorito delante o detrás de la silla.	A
Muestra sentido de orientación, al ubicar su juguete favorito delante o detrás de la silla, con ayuda.	B
Muestra dificultad al ubicar su juguete delante de o detrás de.	C

EVALUACIÓN FINAL ACTIVIDAD 20	
Muestra sentido de orientación al encerrar con su plumón interactivo el objeto que está delante de... y el que está detrás de..., en la fila de objetos que se le presentan, con autonomía.	AD
Muestra sentido de orientación al encerrar con su plumón interactivo el objeto que está delante de... y el que está detrás de..., en la fila de objetos que se le presentan.	A
Muestra sentido de orientación al encerrar con su plumón interactivo el objeto que está delante de... y el que está detrás de..., en la fila de objetos que se le presentan, con ayuda.	B
Muestra dificultad al encerrar el objeto que está delante de..., detrás de...	C

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

3.2.2.1 Programación de proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE 1

1. Datos informativos

Institución Educativa: Colegio de Santiago de Surco

Nivel: Inicial

Grado: 5 años

Secciones: Única

Área: Matemática

Título del proyecto: “Nos divertimos y aprendemos jugando con material reciclado”.

Temporización: 9 sesiones

Profesores: Berrio, Cruzado y Manrique.

2. Situación problemática:

En el aula de 5 años del colegio de Santiago de Surco, durante las clases virtuales, la maestra observa que los niños y niñas toman agua de una botella de plástico, algunos botan las tapas y las botellas, por ello se considera necesario crear conciencia ecológica en nuestros niños, ya que forman parte importante del medio natural y social, interactúan en él y a partir de sus propias experiencias, van construyendo sus conocimientos. Algunos saben que hay un carro recolector de basura, y que hay una hora y un lugar determinado donde se dejan las bolsas con los desperdicios; también conocen que hay basura amontonada en las calles y esquinas de su comunidad. Es necesario que los niños tomen conciencia de la importancia y ventajas que tiene la reutilización. A través de este planteamiento pedimos a los niños y niñas que busquen en casa todos los materiales que ya no usan, como: cajas de diferentes tamaños, rollos de papel higiénico, latas, cajitas de frugos, tapas de botellas, etc.; les realizamos las siguientes preguntas: ¿estos materiales nos sirven? ¿Los botamos? ¿se pueden usar de otra manera? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? De las respuestas y observaciones de los niños, es que proponemos la creación de diversos materiales lúdicos, que nos permitirán desarrollar las habilidades matemáticas de nuestros niños.

1. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Ciencia y tecnología	Indaga mediante metódicos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtener información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.</p>	<p>Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática. Ejemplo: Un niño comenta que el queso que ha traído, lo hizo su abuelita con la leche que saca de su vaca. Esta situación genera curiosidad y otro niño pregunta: “¿Cómo hace tu abuelita para que la leche sea queso?”. La docente recoge la inquietud y pregunta al grupo: “¿Cómo creen que la leche ‘se convierte’ en queso?”. Frente a esta interrogante, tres niños expresan sus ideas y explican cómo creen que se hace el queso: “La leche la sacan de la vaca y luego la meten en la refrigeradora, y se vuelve queso”; “Sacan la leche de la vaca, después la llevan la leche a una fábrica donde hay moldes y un señor la convierte en queso”; “Ponen la leche en una olla hasta que esté caliente y luego la enfrían con hielo”.</p>
-----------------------------	---	--	---

Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>	<p>Propone y colabora en actividades colectivas – en el nivel de aula e IE – orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>
------------------------	--	--	--

Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: El docente les ha narrado el cuento Buenas noches, gorila de Peggy Rathmann, y los niños desean representar el cuento, Sandra experimenta con movimientos ágiles y grandes para hacer de gorila, y Natalia práctica gestos para hacer de guardián. Ambas se juntan para hacer un diálogo.</p>
---------------------	---	---	--

(MINEDU, 2017)

1. Planificación del proyecto (realizado con los estudiantes).

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
1. En la asamblea con los niños realizamos un diagnóstico en donde conversamos sobre las situaciones de contaminación que se observan en nuestra casa y comunidad.	Observando el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=4ipCtZlj8NM&t=11s	- Video
2. Dialogar sobre el problema de la basura, en casa y comunidad y cómo podemos ayudar a nuestro planeta.	Observarán imágenes de diversos materiales de uso cotidiano que se pueden reciclar y reusar.	- Imágenes de diferentes materiales de reúso.
3. Buscar en casa materiales reciclables	Con la ayuda de la familia seleccionamos materiales reciclables.	- Recipientes o canastas para guardar nuestros materiales.
4. Seleccionar el material que vamos a utilizar.	Agrupando de acuerdo a las características de forma, tamaño y color de los materiales.	- Conos de papel higiénico, latas de leche, cajas de cartón de diferentes tamaños, tapas de botella de diferentes colores, cajas de zapatos, cajas de huevo, botellas de plástico grandes.
5. Elaborar recipientes para nuestras agrupaciones	Pintando los conos con tempera de diferentes colores (rojo, azul, amarillo, verde, anaranjado) Decorando cajas de zapatos con papel rasgado.	- Témperas. - Conos de papel higiénico. - Cajas de cartón. - Goma. - Papel de colores. - Pincel.
6. Elaborar el tablero de secuencia.	Pintamos cajas de huevos dividiéndolo en 3 colores (rojo, azul, amarillo)	- Cajas de huevo. - Temperas - Pinceles.
7. Elaborar personajes con botellas de plástico.	Decoramos las botellas con cartulinas de colores, creando divertidos personajes	- Botellas de plástico. - Cartulinas de colores. - Tijera y pegamento.
8. Presentar materiales elaborados	Exponen el material elaborado y explican la funcionalidad.	- Plataforma virtual

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Título del proyecto: “Nos divertimos y aprendemos jugando con material reciclado”</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupaciones por características de los objetos: tamaño y color. • Secuencia de patrones de 5 elementos <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nociones espaciales: hacia un lado-hacia el otro lado. 		<p>Identificación de la problemática del proyecto “Nos divertimos y aprendemos jugando con material reciclado”</p> <p>Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales: tamaño y color mediante el uso de materiales no estructurado.</p> <p>Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, mediante juegos lúdicos.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: hacia un lado- hacia el otro lado., utilizando material concreto y gráfico.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales, hacia un lado- hacia el otro lado, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio</p>
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupar - Ordenar <p>CAPACIDAD: ORIENTACIÓN-ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar sentido de orientación. 		<p>VALOR: Respeto</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ser puntual. - Cumplir con los trabajos asignados. <p>VALOR: Solidaridad</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asumir las normas de convivencia. - Escuchar con atención.

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 1:(35 min.)

- **Agrupar los objetos según sus características: Tamaño, mediante material concreto, escuchando con atención.**

Inicio:

Los niños observan el video: “Las tres R”, <https://bit.ly/3IIxm5Y> donde observan el problema de la basura, botellas tiradas, jabas de frutas tiradas, etc. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué pasa con la basura? ¿Por qué esta tan sucio el planeta? ¿Quién tira los desperdicios? ¿Cómo podemos solucionar el problema? ¿Qué podemos hacer con esos materiales?

Proceso:

- Percibe las imágenes de frutas de diferentes tamaños. ANEXO1
- Identifica las frutas de las imágenes que se le presentan al mencionar su nombre y características.
- Selecciona el criterio para agrupar: tamaño, las frutas en tres cajas que previamente decoró con papel rasgado.
- Relaciona las características de las frutas. ¿Qué tamaño tienen? ¿Qué forma tienen? ¿Qué color tienen?
- Agrupa de acuerdo al tamaño (grande – mediano – pequeño) las frutas, dentro de las cajas decoradas y lo menciona.

Salida:

- Evaluación: Agrupa de acuerdo al tamaño los zapatos de los integrantes de su familia.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿tuviste dificultad en alguna actividad? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo ordenaste las frutas? ¿Por qué?
- Transferencia: Ayuda a tu mamá a ordenar, de acuerdo al tamaño, los alimentos que encuentras en la cocina.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 2:(35 min.)

Secuenciar los elementos según el patrón: color, a través de la manipulación de material reciclado, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Se divierten a ritmo de una canción, trayendo diversos materiales reciclados que sale cada vez que se gira la ruleta (Conos de papel higiénico, latas de leche, cajas de cartón de diferentes tamaños, tapas de botella de diferentes colores, caja de huevo de cartón, botellas). Una vez terminado les preguntamos: ¿Estos materiales sirven? ¿Tienen la misma forma y tamaño? ¿Los botan a la basura o los guardan? ¿Crees que se puedan reutilizar? ANEXO 2

Proceso

- Percibe observando una secuencia de tubos de papel higiénico.
- Identifica el patrón de la secuencia respondiendo a algunas preguntas. ¿De qué color es el primer tubo? ¿De qué color es el segundo tubo? ¿De qué color es el tercer tubo?
- Aplica el patrón de la secuencia al completar la secuencia de los tubos de papel higiénico (Se solicitó previamente 9 tubos de diferentes colores: 3 rojos, 3 amarillos y 3 verdes.)
- Ordena 3 elementos siguiendo el patrón, utilizando las tapitas de colores (rojo, amarillo y verde) que tiene en casa.

Salida

- Evaluación: Secuenciar 3 elementos según el patrón: color, (rojo, azul y blanco) utilizando vasos de colores que tienen en casa.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste dificultad en alguna actividad? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Puedes seguir jugando en casa secuenciando 3 elementos, platos, tapas, etc. siguiendo un patrón de color.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**ACTIVIDAD 3:(35 min.)**

Mostrar sentido de orientación: al ubicarse a un lado y al otro lado mediante objetos de su entorno, siendo puntual.

Inicio:

Juega al “Brinca, brinca”, brinca, brinca hacia adelante, brinca, brinca hacia atrás, brinca, brinca hacia un lado, al otro lado y para atrás. A continuación, se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó el brinca, brinca? ¿Cómo te moviste? ¿Qué objetos están a tu lado? ¿Qué otros objetos estas al otro lado?

Proceso:

- Percibe los objetos que tiene a su lado: mesa y estante.
- Identifica la ubicación del estante al indicar que está al lado de la mesa.
- Muestra sentido de orientación al ubicarse a un lado y al otro lado del estante y la mesa, según las indicaciones dadas. (Colócate a un lado de la mesa, ahora al otro lado, a un lado del estante, ahora al otro lado)

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: al ubicarse a un lado y otro lado de diversos objetos de casa y de acuerdo a las indicaciones dadas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al ubicarte a lado de...? ¿Cómo superaste la dificultad?
- Transferencia: Juega con tus papas al brinca, brinca, ubicándote a un lado y al otro lado de ellos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 4:(35 min.)

- **Agrupar los objetos según sus características: color, mediante material concreto, escuchando con atención.**

Inicio:

Los niños y las niñas cantan la canción “Muevo mis pañuelos” <https://www.youtube.com/watch?v=gDBboLhexLE> utilizando pañuelos de color amarillo, verde, azul, rojo, anaranjado. Luego preguntamos: ¿Qué color de pañuelo tienes? ¿Cómo movías los pañuelos?

Proceso:

- Percibe las imágenes de frutas de diferentes colores. ANEXO 4
- Identifica las frutas de las imágenes que se le presentan, mencionando su nombre y color.
- Seleccionar el criterio para agrupar por color, las frutas (rojo, amarillo y anaranjado) colocándolas en diferentes recipientes.
- Relaciona las características de las frutas. ¿Qué color tienen? ¿Qué forma tienen?
- Agrupa de acuerdo al color (rojo, amarillo y anaranjado) las frutas, dentro de las cajas del mismo color.

Salida:

- Evaluación: Agrupa de acuerdo al color sus útiles escolares.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste dificultad para agrupar las frutas según el color? ¿Qué pasos seguiste para agrupar las frutas? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo ordenaste las frutas? ¿Por qué?
- Transferencia: Agrupa tus juguetes de acuerdo al color.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 5:(35 min.)

- **Secuenciar los elementos según el patrón: color, a través de la manipulación de material reciclado, asumiendo las normas de convivencia.**

Inicio

Los niños y niñas observan un cordel y una batea con muchos pañuelos de colores que fueron lavados y que deben ser tendidos, es por ello que se irá colgando uno por uno, primero el rojo, luego azul, amarillo y verde, volvemos a empezar con rojo y siguiendo los otros colores. Les preguntamos ¿De qué colores son los pañuelos? ¿Cuántos colores hay? ¿Se repiten? ¿Por qué?

Proceso

- Percibe observando una secuencia de tapas de botellas de diferentes colores (rojo, azul, amarillo y verde) ANEXO 5
- Identifica el patrón de la secuencia respondiendo algunas preguntas ¿De qué color es la primera tapa? ¿De qué color es la segunda? ¿De qué color es la tercera? ¿De qué color es la cuarta?
- Aplica el patrón de la secuencia al completar la secuencia de tapas (4 rojos, 4 azules, 4 amarillos y 4 verdes)
- Ordena 4 elementos siguiendo el patrón (verde, azul, amarillo y rojo) utilizando tapas de botellas.

Salida

- Evaluación: Secuenciar 4 elementos según el patrón: color, (rojo, amarillo, azul y verde) utilizando bolitas de papel crepé.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste dificultad para ordenar las tapas según el color? ¿Qué pasos seguiste para secuenciar? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En una hoja completa la secuencia siguiendo el patrón (rosado, morado, marrón y celeste)

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 6:(35 min.)

- **Mostrar sentido de orientación: al ubicarse a un lado y al otro lado a través de objetos de su entorno, cumpliendo con los trabajos asignados.**

Inicio:

Observan el video Doky descubre

<https://www.youtube.com/watch?v=cY7sK3ZjqEw>

Luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué te pareció el video? ¿Qué pasó con el pececito? ¿Cuál era su problema? ¿Qué hizo Doky? ¿A lado quien estuvo el contenedor de basura? ¿Qué hubieras hecho tu para ayudar al pececito?

Proceso:

- Percibe las botellas grandes de plástico, las cartulinas de colores que tiene sobre la mesa.
- Identifica la ubicación de los objetos al mencionarlos: las botellas están al lado de la goma, las cartulinas están al lado de las tijeras.
- Muestra sentido de orientación al colocar las alas a un lado y al otro lado de la botella para crear su personaje. ANEXO 6

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicar a su personaje de botella a un lado de la computadora, ahora al otro lado, a un lado de tu cama, al otro lado.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad para colocar las alas a un lado y al otro lado de la botella? ¿Qué pasos seguiste? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En tu casa observa que objetos están a un lado y al otro lado de tu lugar de juego.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 7:(35 min.)

- **Agrupar los objetos según sus características: tamaño, mediante material concreto y gráfico, escuchando con atención.**

Inicio:

Los niños y niñas escuchan una canción “El tamaño” <https://www.youtube.com/watch?v=rQ9kkYmJYJ0> luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué animalitos mencionaron en la canción? ¿Quién quería crecer? ¿qué le pasó a la abejita?

Proceso:

- Percibe las imágenes de objetos de diferentes tamaños. ANEXO 7
- Identifica los objetos que se presentan mencionando su nombre y características.
- Selecciona el criterio para agrupar por tamaño, prendas de papá, prendas de mamá y prendas del niño.
- Relaciona las características de las prendas, respondiendo las preguntas: ¿Cuáles son grandes? ¿Cuáles son medianas? ¿Cuáles son pequeñas?
- Agrupa de acuerdo al tamaño, las prendas de papá, mamá y el niño, colocándolas en una caja grande la de papá, en una caja mediana la de mamá y en una pequeña la del niño.

Salida:

- Evaluación: Agrupa de acuerdo al tamaño, encerrando con color verde todos los objetos grandes, color anaranjado todos los objetos medianos y color morado todos los objetos pequeños. ANEXO 7
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste dificultad para agrupar las prendas según el tamaño? ¿Qué pasos seguiste para agrupar? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Busca en casa cucharas y agrúpalas de acuerdo al tamaño.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

ACTIVIDAD 8:(35 min.)

- **Secuenciar los elementos según el patrón: tamaño, a través de la manipulación de material concreto y gráfico, asumiendo las normas de convivencia.**

Inicio:

Nos convertimos en chef y cantamos la canción “Para ser un gran chef”

<https://www.youtube.com/watch?v=1crGThsN1zs> , les decimos que vamos a preparar y llevar comida a nuestra familia, para ello mostramos tapers grandes y pequeños que encontramos en la cocina, les decimos que los tapers grandes son para los adultos y los tapers pequeños para los niños, serviremos a un adulto y a un niño, ordenándolos de esa forma, Luego les preguntamos ¿Estos tapers son iguales? ¿Qué forma tienen? ¿tienen el mismo tamaño? ¿Por qué crees que los he ordenado así?

Proceso:

- Percibe observando una secuencia de elementos a través de flash cards ANEXO 8
- Identifica el patrón de secuencia respondiendo algunas preguntas ¿Qué tamaño tiene la primera figura? y ¿Qué tamaño tiene la segunda?
- Aplica el patrón de la secuencia al completar la secuencia de botellas (4 botellas grandes y 4 botellas pequeñas)
- Ordena los elementos siguiendo el patrón (grande - pequeño) completando en el Jamboard ANEXO 8

Salida:

- Evaluación: Secuenciar los elementos según el patrón: tamaño, completando en la ficha de aplicación. ANEXO 8
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste dificultad para seguir el patrón según el tamaño? ¿Qué pasos seguiste para secuenciar? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Busca carros o peluches de diferentes tamaños y ordénalos, siguiendo una secuencia grande – pequeño.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza +
contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

ACTIVIDAD 9:(35 min.)

- **Mostrar sentido de orientación: al ubicar objetos a un lado y al otro lado, a través de material concreto y gráfico, siendo puntual.**

Inicio:

Juegan y cantan: “Me muevo, me muevo”, siguiendo los movimientos que indica la canción: arriba, abajo, al lado a otro lado, izquierda, derecha.

Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué decía la canción? ¿A qué lado te moviste? ¿Qué o quién está a tu lado?

Proceso:

- Percibe diversos objetos (peluches, pelota, juguetes) que están a su alrededor.
- Identifica la ubicación de cada uno de los objetos al mencionarlos: osito de peluche a lado de..., carrito rojo al otro lado de..., etc.
- Muestra sentido de orientación al colocar los objetos (peluches, pelota, juguetes) al lado de la caja.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: al dibujar una fruta al lado del elefante y una pelota al otro lado. ANEXO 9
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad para ubicar los objetos a uno y otro lado? ¿Cómo supiste superar la dificultad? ¿Qué pasos seguiste para ubicar los objetos?
- Transferencia: En casa ubica tus juguetes al lado de tu mesa de noche.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ANEXO 1



<https://images.a>



<https://images.app.goo>



<https://images.app.goo.gl/mpHn2iKvF3MhT18P8>



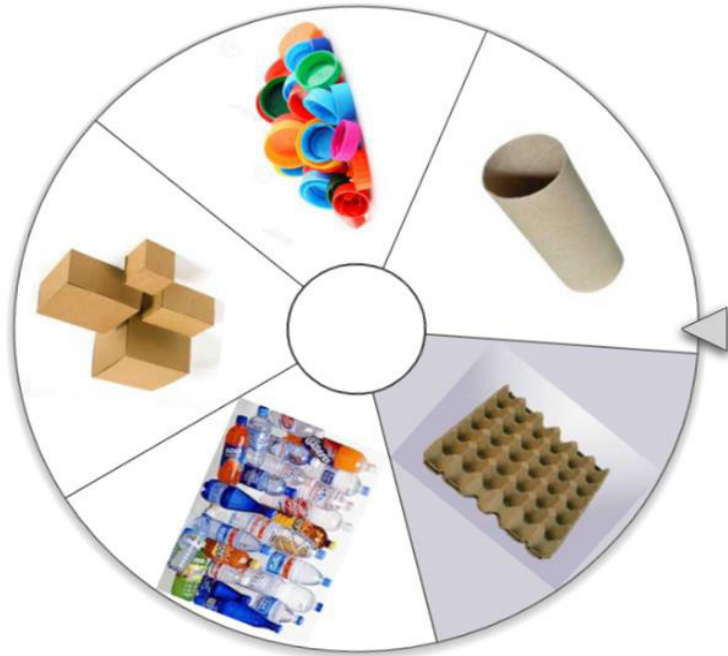
<https://images.app.goo>



<https://images.app.goo>

ANEXO 2

<https://wheelofnames.com/es/#>



¡Tenemos un ganador!



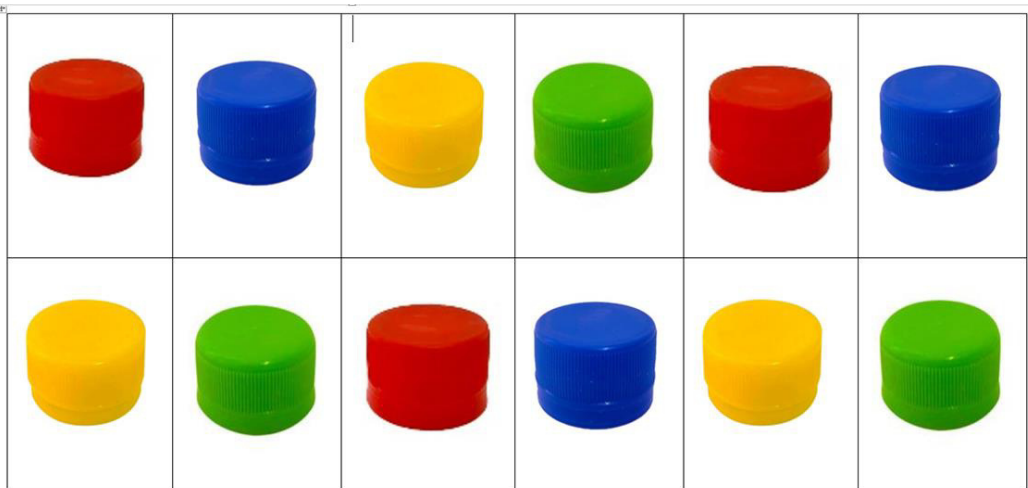
Cerrar

Suprimir

ANEXO 4



<https://bit.ly/319eKma>

ANEXO 5

<https://bit.ly/2OUKUQ2>

<https://bit.ly/399E8g4>

<https://bit.ly/3rbFj4V>

<https://bit.ly/31ez1qp>

ANEXO 6



<https://bit.ly/2Po4Jz2>

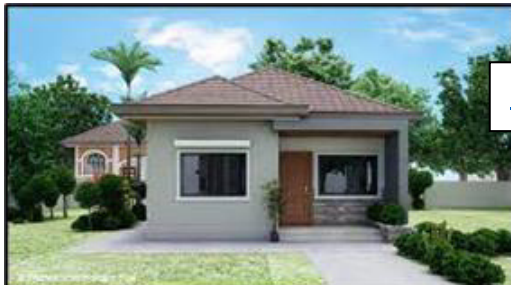
ANEXO 7



<https://bit.ly/3rp7sFP>



<https://bit.ly/3tStNNh>



<https://bit.ly/39cFoyS>



<https://bit.ly/3tMckWY>

ANEXO 7
Ficha de Aplicación

Agrupar de acuerdo al tamaño, encerrando con color verde todos los objetos grandes, color anaranjado todos los objetos medianos y color morado todos los objetos pequeños.



ANEXO 8

Seriación por tamaño: grande - pequeño

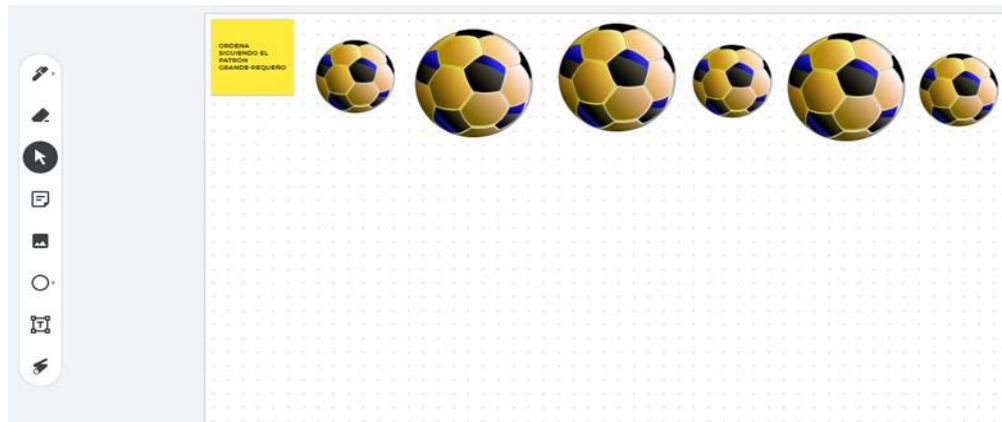


<https://bit.ly/3faEKWy>

ANEXO 8

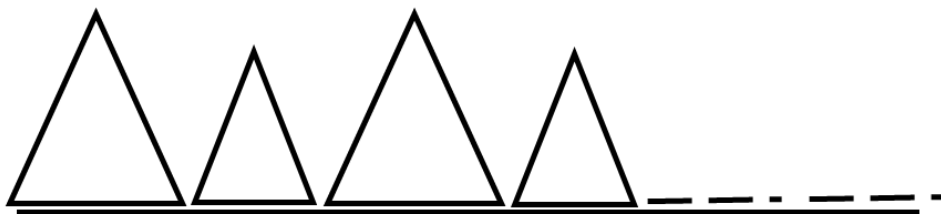
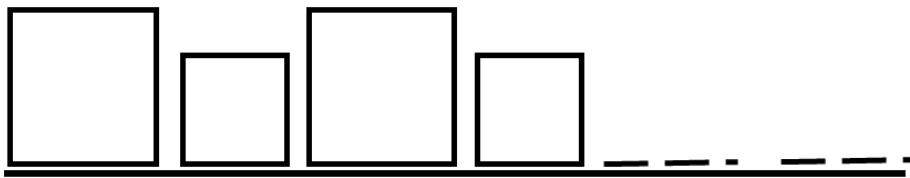
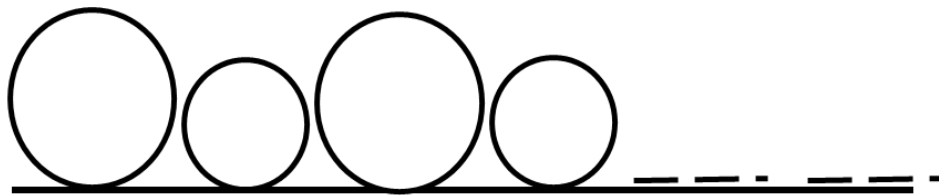
Enlace:

<https://jamboard.google.com/d/1kJNTyanO5knNxpolI4F4SyMY06kiY7LszFFkm99psCA/edit?usp=sharing>



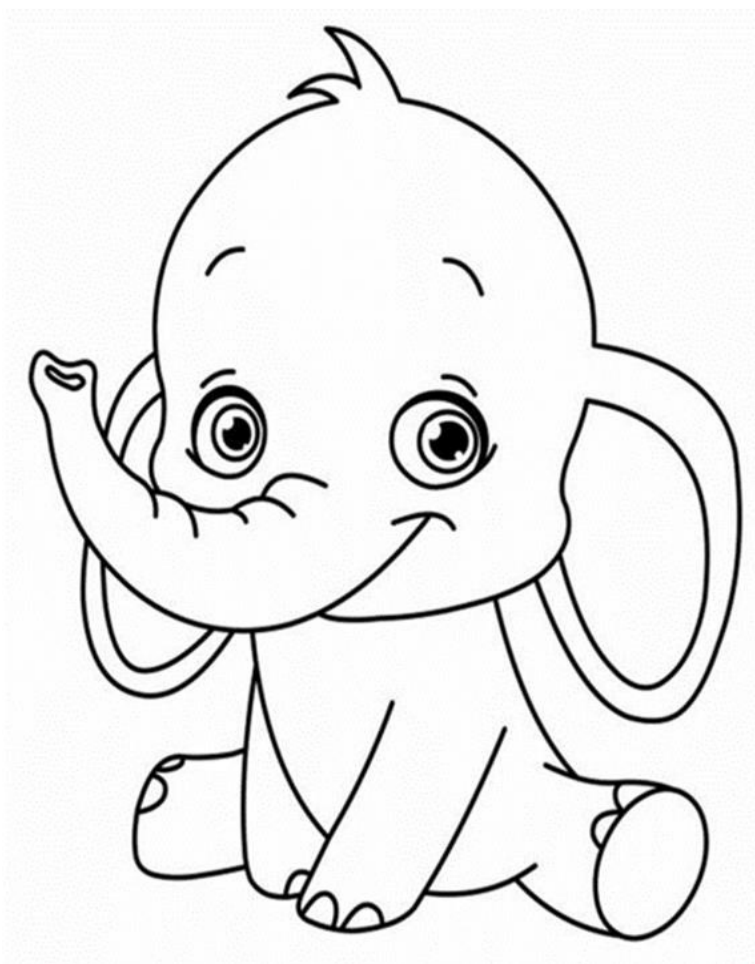
ANEXO 8
Ficha de aplicación.

Completa la secuencia, siguiendo el patrón.



ANEXO 9
Ficha de aplicación.

Dibuja una fruta a un lado del elefante y una pelota al otro lado.



3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final.

EVALUACION DE PROCESO DEL PROYECTO				
	AD	A	B	C
Clasifica los objetos según sus características.				
Agrupar objetos en función a 2 atributos				
Describe la agrupación que ha creado.				
Realiza la actividad con autonomía.				

EVALUACION DE PROCESO DEL PROYECTO				
	AD	A	B	C
Observan y describen diferentes patrones mediante las imágenes.				
Menciona el patrón y el objeto que sigue la secuencia.				
Crea una secuencia de 4 elementos describiendo el patrón que utilizó.				
Realiza la actividad con autonomía.				

EVALUACION DE PROCESO DEL PROYECTO				
	AD	A	B	C
Se ubica en el espacio colocándose hacia a un lado y hacia el otro.				
Ubica objetos en el espacio colocándolos a uno y otro lado de un punto de referencia.				
Ubica objetos a uno y otro lado, a través de material gráfico.				
Realiza la actividad con autonomía.				

CONCLUSIONES

- El presente trabajo de suficiencia profesional propone, a través de diferentes actividades lúdicas, el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 05 años de edad, acorde con sus intereses y necesidades, pensando en el actual momento que el niño está atravesando, es decir, la educación virtual motivo de la pandemia por del COVID 19. Proponiendo retos y salvando obstáculos que la virtualidad nos presenta.
- El paradigma socio cognitivo humanista es el modelo pedagógico que necesita el mundo hoy, es el modelo cuyo eje central es el niño, sus procesos mentales, el cómo, por qué y para que aprende, tomando en cuenta su contexto sociocultural, del cual trae sus propios conocimientos, cultura y costumbres. El paradigma socio cognitivo humanista propone también los valores y actitudes que giran alrededor de la programación de actividades y el proceso de aprendizaje, valores y actitudes que servirán para formar mejores y virtuosos ciudadanos.
- El rol fundamental de la maestra de educación inicial, es propiciar situaciones, actividades que generen aprendizajes significativos, fomentar la curiosidad del niño y darle las herramientas y oportunidades para que sea él mismo el constructor de su propio conocimiento; permitiendo la expresión libre, espontanea del niño, así resolverá sus dudas y tendrá mejores oportunidades para aprender, brindándole un ambiente cálido y de acogida, donde se sienta seguro y amado y haciendo que el aprendizaje sea divertido.
- El modelo T, como modelo de programación, constituye una alternativa a tomar en cuenta en estos tiempos, pues sintetiza de manera coherente, ordenada y específica, los elementos del currículo nacional: contenidos (como medios de aprendizaje), capacidades y destrezas (como métodos y fines del aprendizaje), así como los contenidos transversales que se traducen en el desarrollo de valores y actitudes, todo ello integrado de manera eficaz para el logro de las competencias de los niños.

RECOMENDACIONES

- Para poder entender el cómo y para que aprenden nuestros niños, es necesario tener conocimiento de las teorías que investigaron e investigan estos procesos; se sugiere no dejar de informarse, de estudiar y capacitarse, solo así podremos entender y atender las necesidades de aprendizaje de nuestros niños. Las maestras hoy tienen el gran reto de seguir capacitándose en el uso de los tics, de los entornos virtuales, el manejo de herramientas, pues la virtualidad llegó para quedarse.
- Se sugiere el trabajo pedagógico bajo el Paradigma Socio Cognitivo Humanista, pues es el que busca la formación integral de la persona en sus tres ejes fundamentales: La mente, el cuerpo y las emociones. La formación integral de la persona nos permitirá rescatar a una sociedad cuyos fines, en estos tiempos, son materialistas, económicos, y han dejado de lado los valores y las buenas costumbres que nos hacen seres humanos, nuestra sociedad ha perdido su humanidad y es necesario rescatarla.
- Se sugiere que como maestras seamos guías y apoyo de nuestros niños, dándoles libertad de expresión, de actuación para que ellos mismos construyan sus propios conocimientos. Desarrollar su autonomía debe ser nuestro mayor fin.
- Se recomienda, en estos tiempos de educación virtual, realizar actividades que provoquen el movimiento, la curiosidad, el juego, de tal manera que los niños no se aburran frente a una pantalla, y se generen aprendizajes significativos.
- Hoy más que nunca se sugiere el trabajo en conjunto de las maestras y los padres de familia, buscando el bienestar y el desarrollo de los niños; en estos tiempos difíciles de pandemia el apoyo y trabajo conjunto hará que el aprendizaje de los niños sea más eficaz.

REFERENCIAS

- Aldana León, Wilson. (2017). *Saber Saber*. Colombia: Editorial Magisterio.
- Dongo M, Adrián. (23-05-2008). *La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa*. IIPSI, 11, 15. Recuperado de: [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/Investigacion Psicologia/v11_n1/pdf/a11.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/Investigacion%20Psicologia/v11_n1/pdf/a11.pdf)
- El Comercio. (2009). *Paradigma Sociocultural*. 22 - 01 -2021. Recuperado de: <https://www.elcomercio.com/actualidad/paradigma-sociocultural-o-ecologico-contextual.html#:~:text=Para%20este%20paradigma%2C%20los%20seres,se%20desenvuelven%20todos%20los%20procesos.&text=El%20paradigma%20parte%20del%20principio%20que%20un%20ser%20humano%20no%20aprende%20aisladamente>
- García Renata, José Ángel. (15-12-2011). *Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad*. Rinace, 11, 25. Recuperado de: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/10225-Texto%20del%20art%C3%ADculo-37929-1-10-20150129.pdf>
- Jorge Gonzales, María Elena. (2003). *El pensamiento psicológico y pedagógico de Jean Piaget*. cubana de psicología, 20, 4. Recuperado de: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v20n1/15.pdf>
- Latorre Ariño, Marino y Seco del Pozo, Carlos Javier. (2006). *La inteligencia como conjunto de procesos cognitivos, afectivos y de esquemas mentales*. En *Diseño Curricular Nuevo para una Nueva Sociedad* (11 - 12). Lima: visionpcperu.
- Latorre, Marino. (2010). *Paradigma Cognitivo*. En *Teoría y Paradigmas de la Educación* (1). Lima: Ediciones SM sac.
- Latorre Ariño, Marino y Seco del Pozo, Carlos Javier. (2010). *Paradigma Socio-Cognitivo-humanista*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre Ariño, Marino. (2015). *La Inteligencia Escolar*. 25-01-2021. Recuperado de: Blog Marino Latorre Sitio web: <https://marinolatorre.umch.edu.pe/la-inteligencia-escolar/>
- Latorre Ariño, Marino y Seco del Pozo, Carlos Javier. (2016). *“Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad – I Teoría”*. Lima: Santillana.

- Latorre Ariño, Marino. N.º ORCID 0000-0002-7076-4458 Universidad Marcelino Champagnat Enero, 2021
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. LIMA: Biblioteca Nacional.
- Ministerio de Educación (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima: Biblioteca Nacional
- Ministerio de Educación. (2020). *Orientaciones para la Evaluación Formativa de las Competencias en el Aula*. 03 - 02 - 2021, de Materiales Educativos. Recuperado de: <https://tusmaterialesdocente.com/orientaciones-para-la-evaluacion-formativa-de-las-competencias-en-el-aula/>
- Montagud, M. (2020). *David Ausubel: Biografía de este Psicólogo*. 21 -01- 2021. Recuperado de: Psicología y Mente Sitio web: <https://psicologiamente.com/biografias/david-ausubel>. <https://www.lifeder.com/david-ausubel/> (Alejandro Rodríguez Puerta)
- Montagud, M. (2020). *Currículo en Espiral*. 22 - 01- 2021. Recuperado de: Psicología y Mente Sitio web: <https://psicologiamente.com/desarrollo/curriculum-espiral>
- Noticias de Psicología. (2017). *Robert Sternberg: su vida y su obra en pocas palabras*. 28 01 2021. Recuperado de: Psicología al Día Sitio web: [https://psicologiaaldia.com.mx/robert-sternberg-su-vida-y-su-obra-en-pocas-palabras/#:~:text=Sternberg%20es%20un%20psic%C3%B3logo%20cognitivo,\(APA\)%20en%20el%202003](https://psicologiaaldia.com.mx/robert-sternberg-su-vida-y-su-obra-en-pocas-palabras/#:~:text=Sternberg%20es%20un%20psic%C3%B3logo%20cognitivo,(APA)%20en%20el%202003)
- Orrub, Silvia Ester. (2003). *Reuven Feuerstein y la Teoría de la Modificabilidad Cognitiva Estructural*. 28 01 2021. Recuperado de: Revista de Educación Sitio web: <https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre332/re3320311443.pdf?documentId=0901e72b81256ae0>
- Psicología del Aprendizaje. (2017). *Jerome Bruner - Teorías*. 22 01 2021. Recuperado de: Psicología del Aprendizaje Blog Sitio web: http://psicoaprendizajeucab.blogspot.com/2017/12/jerome-bruner-teorias_1.html#:~:text=Recomendaciones%20seg%C3%BAAn%20Bruner%20para%20el,de%20evaluar%20su%20propio%20trabajo

- Rigo, Daiana Yamila y Donolo, Danilo Silvio. (2013). *Tres enfoques sobre inteligencia: un estudio con trabajadores manuales*. Estudios de Psicología, 1, 10. Recuperado de: <https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v30n1/05.pdf>
- Rodriguez, A. (2020). *David Ausubel: Biografía, Teoría, Aportes, Obras*. 21- 01 – 2021. Recuperado de: [lifeder.com](https://www.lifeder.com) Sitio web: <https://www.lifeder.com/david-ausubel/>
- Román Pérez, Martiniano y Díez López, Eloísa. (2009). *La Inteligencia Escolar Aplicaciones al Aula una Nueva Teoría para una Nueva Sociedad*. Santiago de Chile.: Editorial Conocimiento S.A.
- Román Pérez, Martiniano. (2011). *La Sociedad del Conocimiento Demanda un Nuevo Paradigma en Educación. en Aprender a Aprender en la Sociedad del Conocimiento* (151). Santiago de Chile: Editorial Conocimiento S.A.
- Saborío, Andrea. (2019). *Teoría del Descubrimiento*. 22 01 2021. Recuperado de: Psicología Online Sitio web: <https://www.psicologia-online.com/teorias-del-aprendizaje-segun-bruner-2605.html#:~:text=La%20caracter%C3%ADstica%20principal%20de%20esta,exploraci%C3%B3n%20motivada%20por%20la%20curiosida>
- Significados. (2017). *Significado de Paradigma Sociocultural*. 22 -01 – 2021. Recuperado de: [significados](https://www.significados.com/paradigma-sociocultural/) Sitio web: <https://www.significados.com/paradigma-sociocultural/>