



UNIVERSIDAD  
MARCELINO CHAMPAGNAT  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

# TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, Lima.

AUTORES:

FERNÁNDEZ CENEPO, Oriana Yesabel  
MENDIVIL CESPEDES, Marilyn Susan  
VAN OORDT RÁEZ, Nicole

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica  
ORCID: [0000-0002-6822-5121](https://orcid.org/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.



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

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

**Nicole VAN OORDT RÁEZ**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado “**Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, 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
73028408	Nicole VAN OORDT RÁEZ	APROBADO POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 10 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



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

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

**Marilyn Susan MENDIVIL CESPEDES**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, 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
70580712	Marilyn Susan MENDIVIL CESPEDES	APROBADO POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 10 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



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

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

**Oriana Yesabel FERNÁNDEZ CENEPO**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, 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
70042791	Oriana Yesabel FERNÁNDEZ CENEPO	APROBADO POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 10 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

## Dedicatoria

A Dios y a la virgen María por darnos fuerzas para afrontar las diferentes dificultades en los momentos más difíciles y a nuestros queridos padres por el apoyo incondicional en lo profesional y personal.

## Agradecimientos

A nuestras queridas familias por su confianza, apoyo y motivación para cumplir nuestras metas, a los maestros por su dedicación y constantes enseñanzas.

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2021

**Nombres:**

Oriana Yesabel

**Apellidos:**

FERNÁNDEZ CENEPO

**Ciclo:**

Verano 2021

**Código UMCH:**

70042791

**N° DNI:**

70042791

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 - 2021**

**Nombres:**

Marilyn Susan

**Apellidos:**

MENDIVIL CESPEDES

**Ciclo:**

Verano 2021

**Código UMCH:**

70580712

**N° DNI:**

70580712

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 - 2021**

**Nombres:**

Nicole

**Apellidos:**

VAN OORDT RÁEZ

**Ciclo:**

Verano 2021

**Código UMCH:**

73028408

**N° DNI:**

73028408

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

*Nicole van Oordt*

---

Firma

## **RESUMEN**

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en los estudiantes de 3 años de una institución educativa privada en Miraflores. Esta propuesta didáctica está basada en el paradigma cognitivo humanista de Jean Piaget, David Ausubel, Bruner (cognitivo), Vygotsky, Feuerstein (social y cultural), Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Díez (teoría de la inteligencia). A través de esta propuesta el estudiante desarrolla, competencias, capacidades y destrezas en donde no solo adquiere conocimientos, sino que también se forma a partir de valores y actitudes.

Así, este presente trabajo consta en el primer capítulo sobre la planificación del trabajo de suficiencia profesional, en el segundo capítulo el marco teórico y por último en el tercer capítulo la programación curricular.

## **ABSTRACT**

The present work of professional sufficiency aims to design a didactic proposal for the development of mathematical skills in 3-year-old students of a private educational institution in Miraflores. This didactic proposal is based on the humanist cognitive paradigm of Jean Piaget, David Ausubel, Bruner (cognitive), Vygotsky, Feuerstein (social and cultural), Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Díez (intelligence theory). Through this proposal, the student not only develops competencies, capacities and skills but also is formed in values and attitudes.

Thus, this present work consists in the first chapter on the planning of professional sufficiency work, in the second chapter the theoretical framework and finally in the third chapter the curricular programming.

## ÍNDICE

Introducción	10
<b>Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional</b>	
1.1. Título y descripción del trabajo	11
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	11
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	12
1.4. Justificación	12
<b>Capítulo II: Marco teórico</b>	14
<b>2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo</b>	14
2.1.1 Paradigma cognitivo	14
2.1.1.1. Piaget	14
2.1.1.2. Ausubel	17
2.1.1.3. Bruner	19
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	23
2.1.2.1. Vygostsky	23
2.1.2.2. Feuerstein	25
<b>2.2. Teoría de la inteligencia</b>	28
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	29
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	31
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	32
<b>2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista</b>	33
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	33
2.3.2. Metodología	34
2.3.3. Evaluación	35
<b>2.4. Definición de términos básicos</b>	36
<b>Capítulo III: Programación curricular</b>	39
<b>3.1. Programación general</b>	39
3.1.1. Competencias del área	39
3.1.2. Estándares de aprendizaje	39
3.1.3. Desempeños del área	40
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	41
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	42
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	43
3.1.7. Métodos de aprendizaje	46
3.1.8. Panel de valores y actitudes	47
3.1.9. Definición de valores y actitudes	48
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	49
3.1.9. Programación anual	51
3.1.10. Marco conceptual de los contenidos	52

<b>3.2. Programación específica</b>	53
<b>3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades</b>	53
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	54
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	55
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	75
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	83
<b>3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades</b>	85
3.2.2.1. Programación de proyecto	88
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	89
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	98
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	103
Conclusiones	105
Recomendaciones	105
Referencias	106

## INTRODUCCIÓN

En el Perú y el mundo, la educación es un derecho fundamental de todos los niños y niñas, lamentablemente no todos pueden gozarlo, ya sea porque no cuentan con los recursos económicos suficientes o también por el mismo hecho de que en algunos países no cuentan con las tecnologías adecuadas para una buena enseñanza e información. Todas las realidades de las personas son distintas pero que los “une” en estos momentos, una pandemia llamada coronavirus, tristemente es una enfermedad que se volvió una piedra en el zapato para la educación, ya que fue la más golpeada y además la que tuvo que someterse a cambios abruptamente, no solamente los niños estuvieron implicados en la modificación si no también los maestros y padres de familia que tuvieron que adaptarse a las nuevas estrategias para que los estudiantes puedan tener una educación de calidad a distancia, poniendo todo de sí para que los niños y niñas logren con éxito la adaptación al cambio.

A raíz de esto el paradigma sociocognitivo humanista se manifiesta como solución a los cambios que se están suscitando en la realidad, para así formar personas íntegras, con valores, dándoles una enseñanza de calidad, para que logren la capacidad de comprender y procesar información que reciben y así llegar a transformarla en conocimiento valioso.

Sin embargo ¿Cómo logramos que nuestros estudiantes evidencien su conocimiento al mundo exterior?, simplemente educando por competencias, una simple palabra, pero muy poderosa para una buena formación académica y personal, ya que permite que los estudiantes se formen con habilidades y destrezas, que los ayuda a saber hacer en nuestra sociedad, actitudes y valores, que les permite saber ser persona, respetando a los demás sin necesidad de menospreciar a nadie, pero todo esto es una capacidad del ser humano que con adaptación al cambio y cooperación puede afrontar todos los dilemas o desafíos en posturas complejas y todo ello gracias a la educación por competencias.

Por todo lo expresado con anterioridad, este presente trabajo de suficiencia profesional se encuentra siguiendo el paradigma sociocognitivo humanista, para así formar por competencias a los estudiantes logrando así un aprendizaje significativo y también sirviendo como guía para futuros docentes. Por esta razón nuestra propuesta didáctica tiene como objetivo desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de edad de una institución privada en el distrito de Miraflores mediante sesiones de aprendizaje innovadoras y creativas con ayuda de recursos como materiales didácticos.

## CAPÍTULO I

### Planificación del trabajo de suficiencia profesional

#### 1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, Lima.

#### Descripción del trabajo

El siguiente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, se compone con los objetivos, justificación teórica y práctica. El segundo capítulo muestra a detalle los principales aportes de los más ilustres exponentes de los paradigmas sociocognitivo, sociocognitivo humanista y la teoría de la inteligencia, por último, el tercer capítulo está compuesto por la programación curricular desde lo general a lo específico, en donde se incluyen algunas competencias, capacidades, entre otros de un área, teniendo como fin la elaboración de sesiones de aprendizaje con materiales y recursos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico en niños de tres años.

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

La institución educativa privada elegida se localiza en el distrito de Miraflores. Se ubica en un lugar tranquilo y seguro, cerca de la institución se encuentra un parque público. El nido se ubica solo en el primer piso de una casa, cuenta con un patio de juegos amplio para la recreación de los niños y aulas espaciosas. También cuentan con un aula de psicomotricidad todo equipado, en buen estado; baños adecuados para niños y niñas. Además, tienen una cocina, y un aula para las reuniones de los docentes, la cual tiene dos computadoras e impresoras. Cuentan con cámaras de vigilancia en el interior de las aulas y también en el exterior de la institución.

El centro educativo otorga servicios pedagógicos por las mañanas y guardería en las tardes a niños de nivel inicial desde los 4 meses hasta los 4 años de edad. En dicha institución hay 63 alumnos en total, los cuales se organizan por edades, en el aula de 4 -11 meses hay 8 estudiantes, en el aula de 1 año hay 11 estudiantes, en el aula de 2 años hay 17 estudiantes, en

el aula de 3 años hay 12 estudiantes y en el aula de 4 años hay 15 estudiantes. La institución brinda asesoría psicológica a la familia. Además, seguimiento continuo sobre el avance académico del estudiante.

Los niños del aula de 3 años se muestran activos, cariñosos, entusiastas, y creativos en sus clases. La gran mayoría de los niños de 3 años en el área de matemáticas presentan dificultad en el reconocimiento de los colores, figuras geométricas, nociones espaciales y agrupaciones. Sin embargo, están dispuestos a participar de las actividades lúdicas propuestas con el objetivo de desarrollar las habilidades matemáticas en ellos. Algunos integran familias disfuncionales, las cuales no proporcionan un apoyo continuo en el aprendizaje del niño, no hay una asistencia permanente en las reuniones que se les cita. Sin embargo, hay otros padres que evidencian interés para cooperar y contribuir en el desarrollo de sus hijos.

### **1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional**

#### **Objetivo general**

Formular una propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, Lima.

#### **Objetivos específicos**

- Diseñar sesiones de aprendizaje para resolver problemas de cantidad en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, Lima.
- Proponer sesiones de aprendizaje para resolver problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de tres años de nivel inicial de una institución educativa privada de Miraflores, Lima.

### **1.4. Justificación**

La presente propuesta didáctica está dirigida a los estudiantes de 3 años de una institución educativa privada situada en el distrito de Miraflores, en donde se observan deficiencias en las habilidades matemáticas causando así dificultades en el área por la falta de actividades lúdicas que contengan diferentes estrategias, materiales y recursos por parte de los maestros.

Por otro lado, se observa que los padres de familia, a causa de su trabajo no se encuentran al pendiente de cómo se está llevando a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos,



ya que se ausentan en las reuniones periódicas que solicitan los maestros, provocando así dificultades en reconocer y atender lo que su menor hijo requiere mayor apoyo y esfuerzo para el desarrollo de habilidades matemáticas.

También se observa que los maestros necesitan capacitaciones para aprender nuevas estrategias y recursos que sirvan al desarrollo de las capacidades, mejorando así las habilidades de los estudiantes y poder darles el uso correcto de estas para aplicarlas en sus sesiones.

Además, dentro de la institución educativa se observa que manejan una formación educativa tradicional, en donde los maestros realizan el mayor trabajo causando así que los estudiantes no sean los protagonistas del proceso de aprendizaje, por tal motivo, el paradigma socio cognitivo humanista ayudará a resolver los intereses y necesidades de los estudiantes otorgándoles protagonismo para lograr su aprendizaje.

La presente propuesta didáctica ayudará al desarrollo de habilidades matemáticas provocando un cambio significativo. Se plantea trabajar con la participación de los maestros y padres de familia con el fin de proponer sesiones de aprendizaje innovadoras y creativas provocando que los estudiantes encuentren la motivación necesaria para lograr su aprendizaje.

## CAPÍTULO II

### Marco teórico

#### 2.1 Bases teóricas del paradigma sociocognitivo

El paradigma sociocognitivo se fundamenta en las teorías cognitivas de Piaget, Ausubel, Bruner; y el sociocultural y socio contextual de Vygotsky y Feuerstein, respectivamente. En ella se concibe al estudiante como sujeto activo de su aprendizaje, ya que al poseer sus propios esquemas mentales va construyéndola en interacción con el medio social en el que se desarrolla; es decir, para que haya aprendizaje el alumno necesita un escenario para que pueda aprender y una cultura en el cual pueda aplicar funcionalmente dichos aprendizajes. Para que pueda ser considerado un paradigma tiene que ser aplicable en la realidad a través de su propio instrumento, y pues encuentra en el modelo curricular T desarrollado por el Dr. Martiniano Román y su equipo su aplicación funcional (Latorre y Seco, 2010).

##### 2.1.1 Paradigma cognitivo

Según Latorre (2021) a comienzos del siglo XX el paradigma cognitivo se hizo una interrogante; “¿Cómo aprende el que aprende? [...]. El modelo de aprendizaje-enseñanza de este paradigma está centrado en los procesos de aprendizaje y, por lo tanto, en el sujeto que aprende [...], capaz de dar significado y sentido a lo aprendido” (p.1). Por medio de este paradigma se logrará que el estudiante pueda darle un sentido al aprendizaje, siendo para él algo significativo y constructivo. A continuación, se evidenciarán las teorías más relevantes de los principales exponentes de este paradigma.

###### 2.1.1.1 Piaget

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchatel, Suiza. Fue un psicólogo constructivista suizo que hizo estudios sobre el desarrollo intelectual y cognitivo del niño que influenció en la psicología evolutiva y en la pedagogía moderna (Ruiza, et al., 2004) Basó el desarrollo de su teoría epistemológica genética observando el desarrollo cognoscitivo de sus propios hijos (Cellenior, 1997).

Si bien es cierto que Piaget no se propuso formular una teoría del aprendizaje (Latorre, 2021). Sin embargo, no podemos negar la influencia que sus postulados han tenido hasta la fecha en el campo de la educación, ya que vuelca su interés en conocer y darle explicación a la forma de cómo los seres humanos aprendemos. Piaget se plantea dos objetivos, el primero es descubrir y explicar las formas más básicas del pensamiento humano, y lo segundo es hacerles seguimiento a estas formas hasta sus niveles más complejos partiendo de modelos biológicos (Pérez, 2004).

Este proceso de formación de las estructuras mentales de todo ser humano se da a través de tres procesos que se complementan: asimilación, acomodación y equilibrio. Dicho de otro modo, en cada acto inteligente hay un equilibrio entre dos tendencias opuestas, asimilación y acomodación (Vielma y Salas, 2000). En la asimilación, la persona afronta un estímulo externo en función a sus esquemas mentales preexistentes en él de ahí que la manera de ver las cosas difiera tanto entre un niño y un adulto. Mientras el proceso anterior se concentra en ver cómo va a captar la realidad, la acomodación hace referencia a como el sujeto va a reorganizar sus estructuras mentales con la información nueva que va recibiendo ajustándose a la realidad. La acomodación tiende a darse cuando la información discrepa un poco con los esquemas (Rafael, 2008). Ambos procesos interactúan uno con el otro mediante el proceso de equilibración, en este caso entendido como la regulación que rige la relación entre la asimilación y la acomodación (Saldarriaga et al., 2016).

En la acomodación, las estructuras mentales se reorganizan a partir de la nueva información proveniente del exterior guardando una coherencia con la realidad. Esto permite una reinterpretación de los datos anteriores que se tenían guardado en la memoria. Ello genera un conflicto cognitivo entre la información que estuvo almacenada y la nueva que acaba de llegar. Por último, el equilibrio viene a ser la acomodación definitiva de los conocimientos previos con la información nueva consiguiendo estabilidad, compensación y dinamismo (Latorre, 2021)

Para Piaget, nos relacionamos con el mundo exterior en función de los esquemas mentales que nos hacemos de él a través del tiempo. Entre los esquemas hay una organización jerárquica que va ir variando conforme transcurre el proceso evolutivo del individuo (Latorre, 2021). Gráficamente lo podemos ver así:

**Tabla 1**

<b>Estadios</b>	<b>Característica</b>
Sensomotriz (0-2 años)	Presencia de reflejos incondicionados, no hay acciones mentales; hay acciones conductuales y ejecutivas.
Preoperatorio (2-7 años)	Intuitivo, egocéntrico, muy influido por la percepción y donde el niño se encuentra todavía centrado en su punto de vista.
Lógico concreto (7-12 años)	Aparecen por primera vez operaciones mentales, aunque referidas o ligadas a objetos concretos.
Lógico formal (12- 15 años)	Se desarrolla el pensamiento hipotético-deductivo que le permite al sujeto llegar a deducciones a partir de hipótesis enunciadas verbalmente.

(Latorre, 2021)

El desarrollo del presente trabajo estará enfocado en el estadio preoperatorio que aparece entre los 2 hasta los 7 años aproximadamente, se caracteriza porque el niño comienza a pensar intuitivamente usando símbolos y palabras para pensar. Sin embargo, el egocentrismo, la rigidez y la centralización dificulta el pensamiento. Le resulta complicado efectuar operaciones mentales complejas propias de un adulto, es por ello que hay una predominancia del pensamiento mágico para poder interiorizar el mundo que lo rodea (Universidad Autónoma de Barcelona, 2008). Por lo tanto, es muy importante tomar en cuenta las etapas del desarrollo del niño que nos plantea Piaget para que el contenido de las actividades a realizarse dentro del aula esté acorde a sus necesidades y sean propios de su edad. Que el ambiente sea propicio para que se potencien las habilidades y destrezas de los estudiantes y se aprovechen al máximo las áreas que están en pleno crecimiento. Sin dejar de lado cuales son las limitaciones que podrían perjudicar el normal desenvolvimiento de los niños.

### 2.1.1.2 Ausubel

David Paul Ausubel nació en Estados Unidos el 25 de octubre de 1918. Se desarrolló académicamente en el rubro de la medicina y psicología, trabajando como psiquiatra. Sin embargo, a lo largo de su desempeño profesional, se destaca por su contribución a la psicología educativa llegando a ser premiado por la Asociación Americana de Psicología, tal como lo menciona Revista Scielo (2008). Su trabajo como docente y psicólogo lo llevó a desarrollar una serie de aportes, siendo la teoría del aprendizaje significativo uno de los más relevantes en el campo de la educación, asimismo, publicaciones importantes como la “Psicología del aprendizaje significativo verbal” y la “Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo”, como menciona Baranda (2010).

Estévez (2013), señala que se trata de un concepto “desarrollado con la intención de promover aprendizajes útiles en escenarios diversos y no solo los creados en el aula” (p.10). Es decir, Ausubel se enfoca en la cognición del estudiante puesto que prevalecen los conocimientos que perduran con el tiempo. Según señala Rodríguez (2011), que, en esta teoría:

Los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, esto es, como mentes en blanco, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados sus experiencias y conocimientos, de tal manera que éstos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo. El papel del docente está, pues, en llevar a cabo esa manipulación de manera efectiva (p.32).

Es así, que Ausubel en su propuesta aporta un componente esencial que difiere de teorías anteriores como la del aprendizaje repetitivo o también conocido como memorístico, en el cual el alumno almacena el conocimiento de manera literal y arbitraria sin posibilidad a que sea distorsionada, por el contrario, en el aprendizaje significativo, surge una interacción entre el antiguo conocimiento y el nuevo adquirido, de esta manera el conocimiento antiguo adquiere nuevos significados, teniendo el alumno la posibilidad de variar ciertas palabras pero sin alterar el significado. Por otro lado, también propone una diferencia entre el aprendizaje memorístico y el aprendizaje por recepción y el aprendizaje por descubrimiento, como señala la Universidad Pública de Navarra (2012):

En el aprendizaje por recepción el contenido de lo que va a ser aprendido se presenta al alumno en su forma final, mientras que, en el aprendizaje por descubrimiento, el contenido principal de lo que va a ser aprendido no se da, sino que debe ser descubierto por el alumno. Sin embargo, después de que el aprendizaje por descubrimiento se ha completado, el contenido descubierto se ha hecho significativo, de la misma manera que en el aprendizaje por recepción se hace significativo el contenido presentado. Se ha creído que el aprendizaje por recepción era memorístico y el aprendizaje por descubrimiento era significativo, pero esto no es así, los dos tipos de aprendizaje pueden ser memorísticos o significativos (p.5).

Sin duda, es una teoría que ha calado en muchos docentes puesto que se enfoca en el aprendizaje que se desarrolla dentro de las aulas y son ellos quienes deben facilitarlos a partir del cumplimiento de ciertos requisitos, tal como menciona Dávila (s.f.). Por un lado, la significatividad ligada a la lógica en el material presentado; es decir, va más allá de enfocarse solo en el contenido, sino que este debe presentarse bajo una secuencia estructurada y ordenada. Por otro lado, la significatividad ligada a la psicología del material; es decir, el contenido expuesto en el aula debe conectar con los saberes previos del alumno, de esta manera serán comprensibles para él mismo. Finalmente, la actitud del estudiante debe ser favorable puesto que este debe encontrarse totalmente motivado en querer aprender, por lo cual intervienen componentes ligados a las actitudes y emociones y en los cuales, el docente tiene capacidad para influir.

Teniendo en cuenta los puntos antes mencionados, se corrobora de que efectivamente el aprendizaje significativo se apoya en los conocimientos previos, tal cual propone Ausubel; sin embargo, no se trata de una conexión mecánica de la información nueva con la ya existente, sino que, por el contrario, “involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje” como explica Haro (2013, párr.1).

En esta línea, Ausubel plantea tres tipos de aprendizaje significativo: el Aprendizaje de Representaciones, es una primera etapa y considerada la más elemental puesto que el niño aprende palabras que está relacionadas a objetos reales y que adquieren significado para él. También el Aprendizaje de Conceptos, este aprendizaje ocurre cuando el niño empieza a desenvolverse en diferentes contextos a partir de experiencias concretas e inicia con la

comprensión de conceptos abstractos. El Aprendizaje de Proposiciones, aquí ya no se trata simplemente de la asimilación de las palabras, sino que va más allá y el niño empieza a crear proposiciones; es decir, es capaz de formar frases de afirmación o negación y que contengan mínimo dos conceptos.

Asimismo, la propuesta del aprendizaje funcional, la cual debe estar presente en el proceso de cognición a fin de evitar que el alumno caiga en el aprendizaje memorístico. De esta manera, esta propuesta, exige que, durante el proceso de aprendizaje, el alumno pueda adquirir una serie de factores como: “conocimientos, habilidades, valores y actitudes, a través del estudio, la enseñanza o la experiencia” (Latorre, 2021, p.4). En ese sentido el aprendizaje funcional, establece que la persona está en total capacidad de afrontar y resolver problemas que se le presenten en diferentes situaciones y teniendo como base conocimientos previos aprendidos. Como señala Latorre (2021), “para que el aprendizaje sea significativo debe ser funcional y los conocimientos previos son necesarios para poder fundamentos los nuevos conocimientos sobre cimientos seguros”.

Finalmente, a partir de los conocimientos del aprendizaje significativo, podemos concluir que como docentes en su mayoría hemos sido formados bajo las teorías conductistas e incluso la educación en el país aún se desarrolla bajo estos parámetros. Como resultado tenemos que muchos alumnos son promovidos de año; sin embargo, ellos no tienen buen desempeño académico en el año escolar. Es por ello que es nuestras sesiones de aprendizaje se tomara en los saberes previos de cada uno de los estudiantes para así construir futuros aprendizajes en los niños y niñas. Por ello resulta relevante un cambio de paradigma en la enseñanza a fin de incorporar este nuevo postulado, ya que, es de gran utilidad para la pedagogía moderna. Sobre todo, en la primera infancia cuando recién se adquieren los primeros conocimientos.

### **2.1.1.3 Bruner**

Jerome Seymour Bruner nació el 1 de octubre de 1915 en Nueva York, Estados Unidos, estudió en Duke University la carrera de psicología para luego realizar su maestría en Harvard, en 1960 trascendió con su libro “The process of education” el cual propuso un sistema de enseñanza surgiendo así uno de sus más grandes aportes, el currículum en espiral que profundizó en la percepción, el desarrollo infantil, el aprendizaje, la teoría del andamiaje del aprendizaje, la aproximación concreta-pictórica y abstracta del aprendizaje infantil,

complementándose con Lev Vygotsky y Jean Piaget orientando así a un gran profesorado a nivel mundial (Abarca, 2017, párr.1,2,6 y 21).

Para Bruner lo más indispensable en el aprendizaje es el descubrimiento por uno mismo, ya que, el alumno logra así un conocimiento fundamental. “El aprendizaje supone el procesamiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera” (Bruner, citado en Latorre, 2010, p.159). Así mismo Castellero (2020, párr.3) “el aprendizaje por descubrimiento puede entenderse como una vía para la obtención de conocimiento la cual se caracteriza por el hecho de que la adquisición de conocimientos es producida por el propio sujeto”. Por otro lado, la Universidad Internacional de Valencia (2018, párr. 2) “los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por los alumnos y alumnas”. Es decir, cada información que llega al cerebro este se encarga de realizar un proceso mental con ayuda de los conocimientos previos que tiene cada persona y así formar un conocimiento significativo y utilitario, que debe ser guiado hasta cierto punto para el estudiante y motivado para así generar curiosidad a los niños y niñas.

Todos los seres humanos somos individuos sociales, pero ¿Cómo podemos observar que el estudiante está comprendiendo? “cuando un niño incorpora alguna palabra quiere decir que ya entendió su significado” (Charla magistral, 2021). Es decir, el niño utiliza el lenguaje como un medio para lograr comunicar su avance, para Bruner el lenguaje es un vehículo vital el cual ayudará a los estudiantes a generar un aprendizaje, además a producir con éxito un diálogo y la expresión oral.

Bruner postula que el aprendizaje es “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismo y de la realidad” (Latorre, 2010, p.160). De igual forma Babarro (2019, párr.10) nos dice que “Para poder aprender cualquier información significativamente se debe tener la experiencia personal de descubrirla. Por lo tanto, entendemos que la participación de las personas en el descubrimiento fomenta el aprendizaje significativo”. Dado esto podemos decir que cada persona al recibir un nuevo conocimiento ya sea dada por alguien o por descubrimiento, puede transformar esa información y completarla con sus conocimientos previos y así obtener un mayor aprendizaje.



Según Bruner citado en Latorre (2010) la teoría del descubrimiento cuenta con cuatro aspectos vitales, la motivación y predisposición para aprender, es muy importante que el docente active al estudiante para lograr un buen proceso de aprendizaje, a raíz de esto se obtendrá una predisposición para aprender y así construir un aprendizaje significativo; la estructura y forma del conocimiento, el docente es el encargado de entregar al estudiante los conocimientos de acuerdo a su madurez, es decir, un docente no le puede dar a un estudiante de inicial el significado de pelota, sin antes haberle enseñado una pelota, ya que será muy difícil que ellos puedan comprender sin algo concreto, es por eso que el profesor debe buscar una viabilidad correcta en el cual el estudiante pueda comprender y además darle un significado útil y duradero a este nuevo conocimiento.

Bruner manifiesta que la educación debe edificarse mediante un currículo en espiral guiado por un mediador, se refiere a que busca que el conocimiento dado a los estudiantes se logre profundizar hasta llegar a una comprensión de lo estudiado. Este aprendizaje tiene ciertas características que hace que los docentes y estudiantes logren un aprendizaje significativo, revisión del contenido, el docente refuerza a lo largo del curso los temas ya dados con anterioridad, pero de manera creativa para lograr detectar u observar algunas falencias o mejoras; dificultad progresiva, al inicio el maestro puede tener una temática básica y sencilla para llegar a los estudiantes, pero al volver a ver el tema puede ir agregando complejidad; lo nuevo se relaciona con lo viejo, los docentes introducen una nueva información a los estudiantes, pero ellos ya están familiarizados con el tema y esto no causa una alteración al conocimiento previo, si no lo une y forma una nueva información y así continua con el espiral; por último, incrementa las competencias del alumnado, cada clase el docente revisa nuevamente el tema tratado, no obstante siempre acrecentando las competencias de sus estudiantes, logrando así que los aprendices logren un aprendizaje significativo para su día a día. (Montagud, 2020)

Según Bruner citado en Guilar (2009, p.239) “Esta metáfora hace referencia [...]. Cuando un adulto interactúa con un niño o niña con la intención de enseñarle algo tiende a adecuar el grado de ayuda al nivel de competencia que percibe de él o ella”. Esto quiere decir que el profesor le otorga al niño una ayuda adecuada a su edad, para luego este mismo por si solo sea calificado para aprender a construir su aprendizaje significativo.

“A menor competencia, mayor será la ayuda que le proporcionará el adulto” Guilar (2009, p.239). Un ejemplo sería, cuando una niña desea aprender a peinarse, el adulto le otorga su ayuda ajustada, a esta “ayuda ajustada” Bruner lo designa el andamio, cuando el instructor observa que la niña ya puede peinarse sola, el resultado final será retirar el andamio y dejar que la niña forme su aprendizaje significativo.

Bruner afirma que existen tres modos de representación del conocimiento:

**Tabla 2**

Modos de representación	Definición	Ejemplo
Enactiva	Son acciones evidentes y claras para que el estudiante obtenga un resultado.	Un bebé podría recordar como agarrar su biberón.
Icónica	Son imágenes o representaciones (diagramas y/o ilustraciones) que ayudan a explicar un concepto.	Se enseña imágenes de juguetes que pueden usar los bebés.
Simbólica	Son representaciones de la información que se almacenan mediante un símbolo (idioma, palabras, símbolos matemáticos)	Representa el biberón mediante la palabra “biberón”.

(Basado en Vergara, 2020)

Por consiguiente, este presente trabajo tomará en consideración los aportes realizados por Bruner para así lograr en el niño un aprendizaje significativo. En las sesiones de aprendizaje se tomará en cuenta la ayuda necesaria del mediador para conseguir que el niño pueda seguir con su descubrimiento de manera autónoma, otorgando los recursos necesarios y óptimos para que los estudiantes logren estar motivados y predispuestos a querer participar en dichas sesiones.

## **2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual**

En este paradigma el ser humano aprende a través de las relaciones que desarrollan con sus pares y en el ambiente en el cual vive, nunca solo. Por ello es necesario que sea el mismo quien construya su propio conocimiento con la ayuda del entorno, maestros y padres. La interacción con el entorno favorecerá la construcción de sus propios conceptos e internalizarlos, apropiándose de ellos; por tanto, el paradigma sociocultural se basa en el aprendizaje que posee en el estudiante gracias a su entorno; es decir, la sociedad y la cultura la cual vive actualmente (El comercio, 2009). Se profundizará las propuestas más relevantes de este paradigma de sus destacados exponentes: Vygotsky y Feuerstein.

### **2.1.2.1. Vygotsky**

Lev Vygotsky nació el 17 de noviembre de 1896 en Orsha, Bielorrusia. Estudió derecho en la universidad estatal de Moscú. Vygotsky se interesó por los siguientes temas, el lenguaje, la atención y la memoria. A lo largo de su vida llegó a publicar un total de seis libros, centrándose principalmente en el desarrollo infantil y la educación (Vergara, 2019).

Para Vygotsky citado en Latorre (2010) rescata la importancia de la cultura, menciona que las diversas culturas tienen una consecuencia dramática en el desarrollo del estudiante, este le permite pensar y asimilar sus pensamientos a raíz de su cultura. El adulto se convierte en el mediador para brindarle la adquisición de la cultura, el lenguaje y así con todo lo que involucra el mismo. Así mismo ayuda a la sociabilidad que permitirá que los niños y niñas sean unos seres interactivamente sociales con su comunidad, además permitirá el desarrollo de un aprendizaje social con sus pares y de él mismo.

Para Vygotsky el lenguaje es una pieza fundamental para seguir con el desarrollo de los estudiantes, es por ello que lo divide en tres etapas de uso, la etapa de habla social, es cuando el niño usa el lenguaje para comunicarse con los demás, la etapa de habla egocéntrica, los niños y niñas hablan en voz alta más no para comunicarse con otras personas, si no para el mismo, por último, la etapa de habla interna, los estudiantes utilizan esta habla para dirigir su pensamiento y conducta, así mismo les ayuda a la solución de problemas al interior de su cabeza (Rafael, 2007-2009).

Según Vygotsky citado en la Latorre (2010, p.167) “el aprendizaje consiste en la internalización progresiva de los instrumentos mediadores”. Por consiguiente, cuando el

estudiante se pone en contacto con su entorno adquiere un aprendizaje el cual se denomina como un proceso interpersonal, ya que recibe la ayuda de un adulto y/o estudiante más experto de tal manera que recibirá un conocimiento, sin embargo, cuando el estudiante interioriza ese conocimiento se transforma en un proceso intrapersonal, entre ambos procesos llega a darse un pequeño conflicto cognitivo ya que se da un nuevo esquema mental. Dado esto los niños y niñas logran comprender y hacer suyos sus nuevos conocimientos.

Por otro lado, Vygotsky considera de suma importancia al adulto y/o compañeros más expertos que el estudiante, ya que esto ayudará al aprendizaje continuo y gradual de los niños y niñas, además de una comunicación y socialización entre individuos y la sociedad (Vergara, 2019).

Por tal motivo es que Vygotsky afirma que para un adecuado aprendizaje existen instrumentos mediadores los cuales “se interponen entre el mundo que rodea a la persona y la respuesta de la persona a ese entorno” Latorre (2010, p.165). A raíz de esto se conoce que Vygotsky propone dos instrumentos que facilitarán el aprendizaje de los niños y niñas:

**Tabla 3**

Instrumentos	Definición
Herramientas	Son los conductores que tienen como objetivo ser utilizados en las actividades de los estudiantes, son externas a ellos mismos (material concreto).
Signos	Es algo que no se puede cambiar, ya que está internamente orientado a la actividad de los niños y niñas (la escritura, la palabra, los números).

(Basado en Carrera y Mazzarella, 2001)

Vygotsky nos habla de su teoría sobre las zonas de desarrollo, la primera es, la zona de desarrollo real (ZDR) engloba las funciones mentales de los niños y niñas, dichas actividades

los estudiantes pueden lograrlo por sí solos ya que están dentro de sus capacidades mentales, mientras que la segunda es, la zona de desarrollo potencial (ZDPot) el estudiante recibe ayuda de otras personas ya sea el docente u otros compañeros, para así lograr su objetivo/actividad. Entre ambas zonas de desarrollo se encuentra la zona de desarrollo próximo (ZDPróx) la cual es la zona donde se encuentran algunas funciones que no han madurado, pero que se encuentran en un proceso, para más adelante desarrollar las actividades que el estudiante crea lograrlas de manera autónoma (Carrera y Mazzarella, 2001).

Para Vygotsky citado en Gómez y Mejía (s.f., p. 3)

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

La zona de desarrollo próximo se puede comprender como la zona media entre dos sectores de desarrollo para los estudiantes, el cual ayuda a experimentar su capacidad intelectual al momento de resolver algunas actividades, así mismo el docente permite que los niños y niñas desarrollen sus habilidades poco a poco.

Como se mencionó anteriormente para Vygotsky el lenguaje y la cultura de una sociedad es sumamente relevante en el desarrollo intelectual de los niños además de las adquisiciones de los aprendizajes, es por ello que para este autor las interacciones sociales entre otros compañeros y docentes más capaces es de vital importancia. Por tal motivo, en este presente trabajo se tomará en consideración las zonas de desarrollo de los niños y niñas, además de prevalecer las actividades grupales, para así los estudiantes logren enriquecer su desarrollo.

#### **2.1.2.2. Feuerstein**

Reuven Feuerstein nace en Rumania en el año 1921. Académicamente se desarrolló en el campo de la psicología y sus estudios se enfocan en la psicología del desarrollo, psicología clínica y psicología cognoscitiva desde el aspecto multicultural, según Noguez (2002). Desde muy temprana edad manifiesta su interés en este campo; sin embargo, fue su experiencia como docente en una escuela de niños provenientes de los campos de concentración (quienes habían

sufrido una serie de abusos), lo que lo lleva a corroborar su teoría sobre el mejoramiento cognitivo, como señala Velarde (2008). Como explican Ferreiro y Vizoso (2008), sus principales aportes teóricos son: “La teoría de la modificabilidad cognitiva estructural y la Teoría de la experiencia de aprendizaje mediado, por su parte, los aportes prácticos son: el Programa de enriquecimiento Instrumental (PEI), el LPAD o Evaluación Dinámica del potencial de aprendizaje y la Creación de ambientes activos modificables” (p.76).

Si bien, los estudios de Feuerstein tienen cierta similitud con la teoría de Piaget, según menciona Cedillo (2010); en cuanto que “la modificación de las estructuras mentales depende de procesos organizados” (p.17). Es decir, no se trata únicamente en adquirir información sino en el cambio de estructuras mentales. Por su parte, Lev Vygotsky y su teoría sobre el desarrollo social es la que tiene mayor implicancia en la propuesta de Feuerstein puesto que enfatiza en la importancia del entorno y las relaciones sociales dentro del proceso de aprendizaje. De esta forma, surge la Teoría de la Modificabilidad Cognitiva. Esta teoría como señala Gómez (2013):

Describe la capacidad propia del organismo humano para cambiar la estructura de su funcionamiento cognoscitivo. Postula que el organismo humano está dotado de plasticidad y flexibilidad que le llevan a un alto grado de modificabilidad y lo hacen impredecible en su comportamiento y desarrollo (p. 33).

De esta manera, incorpora factores como la mediación y el medio ambiente a la propuesta, enfatizando que todos los seres humanos tienen la capacidad de desarrollarse a partir de su interacción e integración al entorno en el que se desenvuelven. Feuerstein (1990), introduce el concepto de:

Ambientes Activo – Modificantes, para referirse al trabajo conjunto del entorno próximo de los niños y las niñas con el objetivo de establecer procesos de enseñanza que potencien el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Esto permitirá que los niños y niñas sean capaces de aprender de las experiencias y adaptarse progresivamente a la complejidad del mundo y transformar activamente a sus contextos (Figuerola, 2020, p.113).

Entonces, este tipo de ambientes propician la participación de los niños y niñas, fomentando su interacción a través de la creación de escenarios donde ellos puedan tener la posibilidad de ser seres autónomos y de resolver los desafíos que se les presenten. En ese sentido el autor se enfoca en trabajar con personas de bajo rendimiento puesto que considera que las estructuras mentales pueden adaptarse a nuevas exigencias y los resultados han demostrado la capacidad de modificabilidad cognitiva. Esto lo llevó a proponer cinco principios básicos, tal y como lo menciona Concha (2014):

Los seres humanos son modificables. Rompe con las costumbres genéticas internas y externas. El individuo específico con el que estoy trabajando es modificable. Yo soy capaz de cambiar al individuo. Yo mismo soy una persona que puede y tiene que ser modificada. La sociedad también tiene y debe ser modificada (p.1).

Esto conlleva a que, en el ámbito académico, sea necesario que se diseñen programas con estrategias que se adecúen a los individuos, otorgándole al docente un rol fundamental en el salón. Como acota Ruffinelli (2002): “Esto, indudablemente sugiere una enorme responsabilidad para el educador, sobre quien se cierne toda expectativa en torno a hacer lo adecuado para descubrir, activar y desarrollar la inteligencia de cada uno de sus alumnos en particular” (p.59). Si bien, la nueva reforma educativa propone el centrar la educación en el alumno; sin embargo, este postulado invierte los papeles y propone al docente en calidad de maestro mediador capaz de facilitar las experiencias del aprendizaje. Por lo tanto, el docente está en plena capacidad de poder detectar las deficiencias de cada alumno en su desempeño académico, buscar el instrumento adecuado para medir su rendimiento y proponer estrategias para su correcto aprendizaje.

En tal sentido, se propone el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI), el cual es un programa de desarrollo cognitivo que según el Centro de Desarrollo Cognitivo UDP (2016), “está dirigido a crear en el organismo condiciones de modificabilidad, desarrollando funciones cognitivas y despegando factores afectivo – motivacionales, necesarios para favorecer el pensamiento de buena calidad” (párr.2). Para Andrade (2020), con este programa “dejaba de lado los test psicométricos, los cuales consideraba que determinaban un diagnóstico que, lejos de ser ventajoso, etiquetaba o clasificaba a los alumnos, dejando a muchos de ellos en su imaginación, situación que en su momento llegó a ser un tanto polémica” (párr. 2). Por su parte, Feuerstein señala que el instrumento:

Está integrado por 14 instrumentos; cada uno de ellos enfocado a una función cognitiva determinada que, al ser trabajada, propicia la corrección de deficiencias cognitivas relacionadas. El aprendiz avanza a través de una serie de ejercicios con criterios de complejidad y abstracción crecientes, los cuales van acompañados de elementos novedosos que propician el interés y la motivación intrínseca para realizar actividades del programa (Noguez, 2002, p.4).

Finalmente, resulta propicio incorporar esta metodología durante las sesiones de clase, puesto que nos permite evaluar el desempeño de los alumnos a través de actividades dinámicas, más aún, tratándose de niños de 3 años. Por otro lado, como docentes es necesario involucrarnos en observar las necesidades de los niños y niñas y en la planificación de las actividades adaptándolas a la realidad educativa, teniendo en cuenta que no todos los estudiantes poseen las mismas habilidades y no necesariamente aprenden de la misma manera. Por tal motivo el maestro debe propiciar estrategias conforme el niño vaya avanzando en su proceso de enseñanza- aprendizaje, así como también, trabajar en conjunto para lograr una correcta mediación y motivar a los estudiantes. De esta manera, centrar el aprendizaje en el proceso y no en el resultado.

## **2.2. Teoría de la inteligencia**

Según Ardila (2010):

Inteligencia es un conjunto de habilidades cognitivas y conductuales que permite la adaptación eficiente al ambiente físico y social. Incluye la capacidad de resolver problemas, planear, pensar de manera abstracta, comprender ideas complejas, aprender de la experiencia. No se identifica con conocimientos específicos ni con habilidades específicas, sino que se trata de habilidad cognitiva general, de la cual forman parte las capacidades específicas. (p. 100)

Por lo tanto, inteligencia es la base que permite el desarrollo de habilidades cognitivas y conductuales para desenvolverse en el ámbito físico y social, de acuerdo a las capacidades de la persona. Sin embargo, en la teoría de la inteligencia existen dos grandes teorías las cuales



se va analizar: teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg y la teoría tridimensional de la inteligencia.

### **2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg**

Robert Sternberg nace en el año 1949 en Estados Unidos y es considerado uno de los profesionales e investigadores más reconocidos en el estudio de la psicología y creatividad. En su formación académica experimentó una serie de problemas de ansiedad durante su desempeño en las pruebas de evaluación, obteniendo resultados poco favorecedores. Esto lo llevó a concluir que las mismas no determinan las habilidades y conocimientos de los estudiantes, lo que conllevó a que desarrolle la Prueba de capacidad mental (STOMA), tal como señala Cherry (2020, párr.2). Durante su carrera profesional se ha desempeñado como docente, decano y director en psicología en prestigiosas Instituciones. Dentro de sus grandes aportes destacan la teoría de la inteligencia triárquica; en la cual plantea tres tipos de inteligencia, así como también, el estudio sobre el amor, la creatividad y los estilos cognitivos. Fruto de ello las numerosas publicaciones y artículos de investigación.

Sternberg trabaja bajo los siguientes conceptos como señala Bruer (1995): “el conocimiento específico, las estrategias generales de aprendizaje y resolución de problemas, y las habilidades metacognitivas” (Muria y Damián, 2003, p. 160). Estos, los desarrolla a fondo en su propuesta de la Teoría Triárquica, en la cual no solo se limita a estudiar a profundidad las habilidades mentales que determinan el comportamiento, sino que, debe haber un equilibrio al momento de tratar una información y esta puede ser a través del análisis, la creatividad y la práctica. Por tanto, señala en su teoría que “tiene por objetivo explicar las diferentes interacciones que se dan entre los distintos componentes y, de esta forma, podríamos decir, que la inteligencia se puede explicar en términos de tres subteorías” tal como señala Bravo (1992, p.24). Estas subteorías se refieren a la Teoría Contextual, Teoría Experiencial y Teoría Procesual.

La Teoría Contextual señala que el entorno influencia en el desarrollo de las habilidades tal como señalan Prieto y Sternberg (1991, p.88), “trata de explicar la utilidad de los componentes de la inteligencia en situaciones de la vida diaria”, esto pues indica que existen ciertos factores por medio de los cuales, las personas se desarrollan con su entorno. Estos factores son asociados a conductas como la adaptación; la cual implica modificar funciones internas como

cognitivas, afectivas y conductuales para lograr un ambiente favorable para el sujeto, por otro lado, la selección; en el cual la persona está en capacidad de rechazar ambientes que no le sean favorables y finalmente, el modelado; en el cual la persona puede ajustar el ambiente para adaptarse de una mejor manera.

La Teoría Experiencial señala que las experiencias determinan o influyen en el aprendizaje tal como señalan Sternberg y Spear (1985) “los individuos retrasados son menos capaces que los normales para resolver tareas novedosas. Así se ha comprobado que los deficientes muestran una limitación en su transfer de habilidades y estrategias, de una situación a otra” (como se cita en Bravo, 1992, p.32). Esto conlleva a que los individuos deficientes no puedan resolver con facilidad un problema a causa de su rígida estructura cognitiva.

La Teoría Procesual señala que cada persona realiza sus propios procesos cognitivos, tal como señala Castellero (2021, párr.8) “esta teoría supone la capacidad de captar, almacenar, modificar y trabajar con la información”; es decir, se refiere a la capacidad que posee una persona para buscar soluciones ante un problema y establecer estrategias para afrontarlos. En ese sentido, esta teoría explica tres tipos de componentes: metacomponentes; los cuales permiten que el individuo piense cómo actuar ante una determinada situación, los componentes de rendimiento; los cuales tienen como base los anteriores y permiten ejecutar la acción y de adquisición de conocimiento; los cuales llevan a un individuo al aprendizaje y la adquisición de la información.

Es así como esta teoría permite estudiar a fondo a los individuos con retraso mental e incidir en los componentes internos de la cognición, en donde se encuentra las deficiencias de los diferentes componentes que conforman la inteligencia del sujeto y que, a su vez, no solo están relacionados con mecanismos internos, sino que también están ligados a las experiencias y el contexto en el que se desarrolla la persona.

En el ámbito académico, resulta imprescindible poner en práctica esta teoría en las sesiones de aprendizaje, es por ello que, en este presente trabajo de suficiencia profesional se tomarán en cuenta los procesos mentales, siguiendo el orden de cada uno de ellos logrando con éxito la destreza de cada actividad.

### 2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez estudió en la universidad Complutense de Madrid, es doctor en pedagogía, licenciado en psicología y filosofía. Ha sido maestro de educación primaria y secundaria, además de supervisor y director en el Centro de Investigación del Ayuntamiento y la Comunidad de Madrid. Actualmente es catedrático en la universidad Complutense de Madrid. (Aprender a aprender, 2014, párrs. 1 y 2)

Eloísa Díez López estudió en la universidad Complutense de Madrid, actualmente es docente en la facultad de psicología en la universidad complutense de Madrid. Su aporte más importante en la teoría tridimensional de la inteligencia (Román y Díez, 2017)

Román y Díez consideran que la inteligencia es de suma importancia dentro de una comunidad y/o sociedad, ya que permite que se desarrolle y modifique según la riqueza cultural (Latorre, 2010).

Por otro lado, dichos autores consideran que el docente debe tener las herramientas necesarias para que los estudiantes aprendan conforme a sus capacidades, destrezas y habilidades (Román y Díez, 2009).

Para Román y Díez (2009), la inteligencia tridimensional de la inteligencia escolar consta de tres dimensiones: inteligencia cognitiva, inteligencia afectiva e inteligencia como arquitectura mental o arquitectura del conocimiento.

**Inteligencia cognitiva.** Abarca a los procesos cognitivos, capacidades, destrezas y habilidades. Estas capacidades se pueden dar en tres momentos: prebásicas (percepción, atención y memoria), básicas (razonamiento lógico, orientación espacio- temporal, expresión oral y escrita y socialización) y superiores (pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento resolutivo y pensamiento ejecutivo). **Inteligencia afectiva.** Consta de un conjunto de valores, procesos afectivos, actitudes y microactitudes, con ayuda de esto se logrará que los estudiantes se relaciones de manera asertiva en las aulas. **Inteligencia como arquitectura mental o arquitectura del conocimiento.** Conjunto de estructuras y esquemas mentales, a raíz de esto se construyen los procesos del aprendizaje científico, constructivo y significativo, además estos conocimientos se almacenan en la mente a largo plazo diferenciando hechos, datos, información, etc.

Román y Díez como se cita en Latorre (2010, p.179) consideran la inteligencia escolar cognitiva como un conjunto de capacidades, el cual lo divide en tres niveles:

**Tabla 4**

Capacidades	Definición
Prebásicas	“Son la atención, la percepción y la memoria, [...]. Sin ellas no es posible desarrollar las demás capacidades”.
Básicas	“Son el razonamiento lógico (comprensión), la expresión (oral, escrita, gráfica, mímica, sonora, matemática, corporal, etc.) la orientación espacio-temporal y socialización. Son las más utilizadas a nivel escolar”.
Superiores	“Pensamiento creativo, pensamiento crítico, resolución de problemas (pensamiento resolutivo) y toma de decisiones (pensamiento ejecutivo)”. Dicha capacidad es cuando existe un adecuado desarrollo de las capacidades anteriores.

Finalmente, la teoría tridimensional de la inteligencia escolar será considerada para la elaboración de la programación anual, ya que se tomará en cuenta las capacidades prebásicas y básicas ya que son fundamentales para fomentar el desarrollo de las capacidades en los estudiantes del nivel inicial; así como los valores y actitudes de acuerdo con la realidad de los niños y niñas. De esta manera lograremos que los estudiantes desarrollen de la mejor manera sus esquemas mentales, con ayuda de lo expuesto anteriormente.

### **2.2.3. Competencias (definición y componentes)**

Según el Minedu (2016) “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” (p.29).

Para Vargas (2008, p. 18), a competencia es el “saber actuar con idoneidad y con excelencia [...] implica hacer interactuar recursos internos y externos, incorporando conocimientos, habilidades y actitudes”.

El desarrollo de competencias permite la construcción del perfil de cada estudiante, este engloba ciertos contenidos, capacidades, destrezas, valores, actitudes y estrategias, los cuales se dan de manera constante en la experiencia educativa y se prolongan a lo largo de la vida, permitiendo el desarrollo óptimo y competente en los niños y niñas.

## **2.3. Paradigma sociocognitivo-humanista**

### **2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma**

El paradigma sociocognitivo humanista es un paradigma educativo resultado de la sincretización de paradigmas anteriores como lo son el paradigma cognitivo de Piaget-Bruner-Ausubel y del Paradigma socio-cultural-contextual de Vygotsky-Feuerstein que nos permite estudiar el proceso de aprendizaje de los alumnos. Está ideado y adecuado para una sociedad diferente que se caracteriza por la posmodernidad, la globalización y de la cultura de la información y del conocimiento (Latorre y Seco, 2010).

La razón de ser de la unión de estos paradigmas subyace en una complementación justa y necesaria para encontrarle nuevas formas a la manera de cómo se concretan los aprendizajes en los estudiantes. En primer lugar, el paradigma cognitivo se centra en los procesos internos que subyacen a cada estudiante que lo hace actor de su propio aprendizaje, ya que le da significado y sentido a los conceptos que se le presenta; por otro lado, el paradigma sociocultural toma en cuenta el entorno en el que se desarrollan estos aprendizajes, otorgándole importancia a la interacción individuo-ambiente. Es innegable esa complementación.

En esta interrelación, el hecho de desarrollar valores y actitudes que han sido expresamente programadas en el currículo lo convierte en un paradigma humanista capaz de transmitir valores y actitudes que generen una cultura y una sociedad más humana, justa y fraterna (Latorre y Seco, 2010).

El paradigma sociocognitivo humanista encuentra en el desarrollo curricular del modelo T su aplicabilidad funcional. En ella se plantea el desarrollo de las capacidades, destrezas, valores y actitudes como objetivos cognitivos y afectivos respectivamente. Es ahí que el rol de la escuela gana protagonismo para generar cambios en su entorno social (Cuellar, 2015). El modelo T en un solo gráfico reúne de manera científica, holística y sintética todos los elementos del currículum, los elementos de la inteligencia del estudiante y de las competencias que la educación debe potenciar y desarrollar (Delgado, 2015).

### **2.3.2. Metodología**

En este trabajo de suficiencia profesional se tomará en cuenta los aportes más resaltantes de cada autor mencionado anteriormente, para la realización de la propuesta didáctica.

Al inicio de cada sesión de aprendizaje se da una motivación en la que el estudiante sienta el deseo y las ganas de querer aprender algo nuevo que le produzca satisfacción. Es por ello que el docente al inicio de cada sesión de aprendizaje deberá proponer actividades para conocer los saberes previos de cada uno de los estudiantes, y así propiciar el protagonismo de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta la importancia del protagonismo del estudiante en las actividades, el docente debe propiciar estrategias y herramientas generando así el andamiaje como recurso vital para el descubrimiento de un nuevo conocimiento significativo y utilitario.

Así mismo durante las diferentes sesiones de aprendizaje se tomará en cuenta el potencial y las necesidades individuales de cada estudiante, en donde no solo se buscará el trabajo individual, si no, también el trabajo colaborativo entre los niños y niñas, ya que la cultura y la realidad es fundamental para lograr la socialización y la creatividad en los estudiantes.

Por otro lado, los saberes previos junto con la nueva información brindada por el docente, genera un conflicto cognitivo en los estudiantes, a raíz de esto, el maestro será el encargado de otorgar las herramientas propiciando situaciones adecuadas para que los niños y niñas puedan lograr la resolución del conflicto cognitivo, dando la certeza que los estudiantes han logrado obtener un nuevo aprendizaje funcional y significativo.

Para la resolución del conflicto cognitivo, los estudiantes deben seguir ciertos procesos mentales, los cuales ayudan a la ejecución de cada actividad, estos procesos son recibidos como indicaciones para los niños y las niñas con el fin de lograr la destreza propuesta. Durante la ejecución de estos procesos mentales no solo se centrará en los procesos cognoscitivos, sino también, en el desarrollo de los valores y actitudes que se puedan generar durante el desarrollo de la actividad, logrando así la formación integral del estudiante.

Para terminar, en el cierre de cada sesión de aprendizaje el docente busca que el estudiante pueda generar una metacognición con lo aprendido durante el desarrollo de la actividad, realizando así una retroalimentación con el niño para cerciorarse que los estudiantes han comprendido a través de preguntas o un conversatorio a lo que se le conoce como metacognición.

### **2.3.3. Evaluación**

Según el paradigma sociocognitivo humanista “la evaluación se debe centrar en la valoración y retroinformación sobre el desarrollo de la capacidades y valores. Para dicha evaluación, en nuestro modelo, las destrezas y las actitudes son los indicadores de logro” (Latorre, 2010, p. 72).

Como se afirma en esta definición, la evaluación es un proceso didáctico, en donde el maestro es el canal principal, ya que sin este no sería posible una evaluación. El docente evalúa de manera constante, observando a los niños y niñas sus diferentes conductas y actitudes que se presenten durante su proceso de aprendizaje; con la finalidad de realizar una retroalimentación para reconocer las debilidades y/o fortalezas del estudiante.

Para Latorre y Seco (2010), evaluar por capacidades y competencia “es una habilidad general que consiste en valorar la relación que existe entre el producto, el objetivo y el

proceso seguido. Es sinónimo de apreciar, examinar, juzgar, etc.” (p. 72). Ambos autores plantean tres tipos de evaluación:

Evaluación inicial o de diagnóstico. Tiene como función descubrir los saberes previos de los estudiantes, así como las destrezas que es capaz de emplear en su aprendizaje. De esta manera el docente conoce las herramientas a utilizar, para formar aprendizajes significativos.

Evaluación formativa o de proceso. Busca evaluar las capacidades-destrezas, valores-actitudes, por medio de instrumentos de evaluación tales como: la observación, lista de cotejo y rubrica. El criterio de evaluación se da de manera cualitativa y cuantitativa. Evaluación sumativa o final. Es un ítem de evaluación que consiste en los siguientes elementos: destreza + contenido + método de aprendizaje.

A raíz de esto se puede observar que la educación ha sufrido un cambio en su forma de evaluar; a continuación, se mostrara las diferencias:

**Tabla 5**

Criterios	Paradigma tradicional	Enfoque actual
Proceso didáctico	El proceso didáctico y la evaluación se trabaja por separado.	El proceso didáctico y la evaluación se dan de manera conjunta.
Proceso continuo	La evaluación se realiza al finalizar la unidad.	La evaluación se realiza durante todo el proceso de aprendizaje.
Objetivo de la evaluación	Desconoce el tema a evaluar.	Conoce el tema a evaluar.
Instrumento de evaluación	Se tiene un instrumento de evaluación.	Se tiene un instrumento de evaluación.

Finalmente, cabe resaltar que la evaluación según el paradigma sociocognitivo humanista es más completa; ya que no solo evalúa al finalizar un bimestre, sino por el contrario evalúa durante todo el proceso de aprendizaje del estudiante, de manera que lo enriquece y atiende a las carencias.

#### **2.4. Definición de términos básicos**

**Propuesta didáctica.** Conglomerado de programaciones de lo general a lo particular, el cual tiene como finalidad el desarrollo de las habilidades matemáticas, compuesto por unidades de aprendizaje, proyectos, además de materiales y evaluaciones respectivas.



**Habilidades matemáticas.** Se considera como la construcción y dominio, por el alumno, del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, emplear estrategias de trabajo, realizar razonamientos, emitir juicios y resolver problemas matemáticos (Ferrer, 2000, p.54).

**Competencia.** “Es 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).

**Estándar de aprendizaje.** “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo con la secuencia que sigue la mayoría de los estudiantes que progresan en una competencia determinada” (Minedu, 2016, p. 36)

**Capacidad.** “Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (Minedu, 2016, p. 30).

**Desempeño.** “Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares DE aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos” (Minedu, 2016, p. 38).

**Desempeño precisado.** "Se ubica en el Diseño Curricular Nacional después de las capacidades, se selecciona el desempeño que vaya acorde con lo que queremos desarrollar en los alumnos, se diversifica y se escribe en el esquema" (Latorre, 2018, p. 6).

**Destreza.** “Habilidad específica que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad” (Román, 2011, p.98).

**Método.** “Es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos generales, aprendiendo contenidos” (Seco y Latorre, 2013, p. 13).

**Estrategia.** “La estrategia es un procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario. Esto, buscando alcanzar uno o varios objetivos previamente definidos” (Westreicher, s.f., párr. 1).

**Evaluación.** “Es 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” (Minedu, 2016, p. 177).

## CAPÍTULO III

### Programación curricular

#### 3.1. Programación general

##### 3.1.1. Competencias del área

Área de matemática

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad	El niño encuentra soluciones a los problemas relacionados a su entorno según sus características perceptuales; utilizando como recurso el conteo.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	El niño identifica las formas de su entorno ya sean bidimensionales y tridimensionales. Menciona la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio. Como también, expresa la comparación entre medidas empleando estrategias para solucionar problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

(Minedu, 2016, p. 174 y 180)

##### 3.1.2. Estándares de aprendizaje

II ciclo

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	<p><b>Nivel 2: Nivel esperado al final del ciclo II</b></p> 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

	<p>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>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p><b>Nivel 2: Nivel esperado al final del ciclo II</b></p> <p>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, 2016, p.173 y 179)

### 3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños - 3 Años
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar</b> y <b>agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Al llegar a su aula, un niño elige ir al sector del hogar y busca entre los objetos lo que le servirá para cocinar y servir la comida a sus hijitos. Selecciona las verduras, frutas, platos, cubiertos y ollas; sin embargo, deja de lado un peluche y un peine, que no le son de utilidad para su juego.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño trata de cargar una caja grande llena de juguetes y dice: “Uhhh... no puedo, pesa mucho”.</li> <li>• Utiliza el <b>conteo</b> espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”.</li> </ul>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece <b>relaciones</b> de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.</li> <li>• Se ubica a sí mismo y <b>ubica</b> objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</li> <li>• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Un niño quiere alcanzar un juguete que está fuera de su alcance intenta primero alcanzarlo por sus propios medios y se da cuenta de que no puede. Luego, jala una silla, se sube y puede coger el juguete.</li> </ul>

(Minedu, 2016, p.174 y 180)

### 3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Matemática

<b>CAPACIDADES</b>	Resuelve problemas de cantidad <b>COMPRENSIÓN</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <b>ORIENTACIÓN</b> <b>ESPACIO-TEMPORAL</b>
<b>DESTREZAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Agrupar</li> <li>• Comparar</li> <li>• Relacionar</li> <li>• Ordenar/ secuenciar</li> <li>• Estimar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>

(Latorre, 2020, p.12-23)

### 3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESTREZAS</b>
<p style="text-align: center;"><b>COMPRENSIÓN</b></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"> <li>• <b>Identificar.</b> Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.</li> <li>• <b>Relacionar.</b> Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio.</li> <li>• <b>Agrupar.</b> Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</li> <li>• <b>Ordenar-secuenciar.</b> Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio</li> </ul>

	<p>organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comparar.</b> Comparar. Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación.</li> <li>• <b>Estimar.</b> Es calcular de forma aproximada, a partir de una situación concreta.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</b></p> <p>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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mostrar sentido de orientación.</b> Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (Personales) y Extrínsecos (Datos por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</li> </ul>

(Latorre, 2020, p. 12, 17, 20, 22)

### 3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
COMPRENSIÓN	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe la información de forma clara.</li> <li>2. Reconocer las características.</li> <li>3. Relacionar (comparar) con los</li> </ol>	Identificar las características perceptuales de los objetos mediante material concreto y gráfico .

		<p>conocimientos previos que ya se tiene sobre el objeto percibido.</p> <p>4. Señalar, nombrar el objeto percibido.</p>	
	Relacionar	<p>1. Percibir la información de forma clara.</p> <p>2. Identificar los elementos de conexión.</p> <p>3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido.</p>	Relacionar dos o más objetos según sus atributos mediante la discriminación visual.
	Agrupar	<p>1. Percibir de forma clara y distinta.</p> <p>2. Identificar los elementos u objetos y sus características.</p> <p>3. Seleccionar el criterio/s de clasificación.</p> <p>4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s.</p>	Agrupar objetos, materiales de su entorno haciendo uso de la discriminación perceptual.



Ordenar- Secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Identificar el criterio/s de ordenación.</li> <li>3. Aplicar el/los criterio/os elegido/os.</li> <li>4. Ordenar utilizando algún organizador gráfico –si es necesario--.</li> </ol>	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"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Analizar los objetos.</li> <li>3. Identificar los criterios / variables de comparación.</li> <li>4. Realizar la comparar, utilizando criterios, en un organizador gráfico adecuado.</li> </ol>	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"> <li>1. Percibe</li> <li>2. Manipular</li> <li>3. Identificar</li> <li>4. Estimar</li> </ol>	Estimar el conteo mediante material concreto y juegos lúdicos.

<p style="text-align: center;">ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</p>	<p>Mostrar sentido de orientación</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe la información claramente.</li> <li>2. Identificar elementos de orientación.</li> <li>3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido.</li> </ol>	<p>Mostrar sentido de orientación con ayuda de su cuerpo y material concreto en su entorno</p>
---	---	--	--

(Latorre, 2020, p. 12, 17, 20, 22)

### 3.1.7. Métodos de aprendizaje

Métodos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>. <b>Identificación</b> de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.</li> <li>. <b>Identificación</b> y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otros mediante diversos criterios de comparación.</li> <li>. <b>Identificación</b> de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento.</li> <li>. <b>Identificación</b> de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</li> <li>. <b>Relación</b> de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico.</li> <li>. <b>Relación</b> de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.</li> <li>. <b>Relación</b> de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias.</li> <li>. <b>Agrupación</b> de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado.</li> <li>. <b>Agrupación</b> de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.</li> <li>. <b>Agrupación</b> de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de clasificación adecuada.</li> </ul>

<p>. <b>Ordenación</b> de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado.</p> <p>. <b>Secuenciación</b> de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.</p> <p>. <b>Secuenciación</b> de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.</p> <p>. <b>Comparación</b> de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.</p> <p>. <b>Comparación</b> de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>. <b>Comparación</b> 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”.</p> <p>. <b>Estimación</b> del valor una magnitud mediante la observación y la comparación.</p> <p>. <b>Estimación</b> de un resultado mediante la realización de un cálculo mental sencilla.</p> <p>. <b>Mostrar sentido de orientación</b> 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.</p> <p>. <b>Muestra del sentido de orientación</b> en el espacio a través de acciones como caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar, reptar, mediante el desplazamiento en juegos libres.</p> <p>. <b>Muestra sentido de orientación</b> en las relaciones espaciales, cerca - lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio.</p> <p>. <b>Secuenciación</b> de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc.</p>
---

### 3.1.8. Panel de valores y actitudes

VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
<b>ACTITUDES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplir con los trabajos asignados.</li> <li>• Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>• Asumir las consecuencias de los propios actos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención.</li> <li>• Aceptar distintos puntos de vista.</li> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> </ul>

<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inclusivo o de atención a la diversidad.</li> <li>2. Intercultural.</li> <li>3. Igualdad de género.</li> <li>4. Ambiental.</li> <li>5. Búsqueda de la excelencia.</li> <li>6. Orientación al bien común.</li> <li>7. De derechos.</li> </ol>
----------------------------------	--

### 3.1.9. Definición de valores y actitudes

<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	<b>DEFINICIÓN</b>
<b>RESPONSABILIDAD</b>  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 admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
<b>RESPECTO</b>  Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.	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.	Es una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
<b>SOLIDARIDAD</b>  Adhesión circunstancial a la causa o a la empresa de otros.	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 de diagnóstico

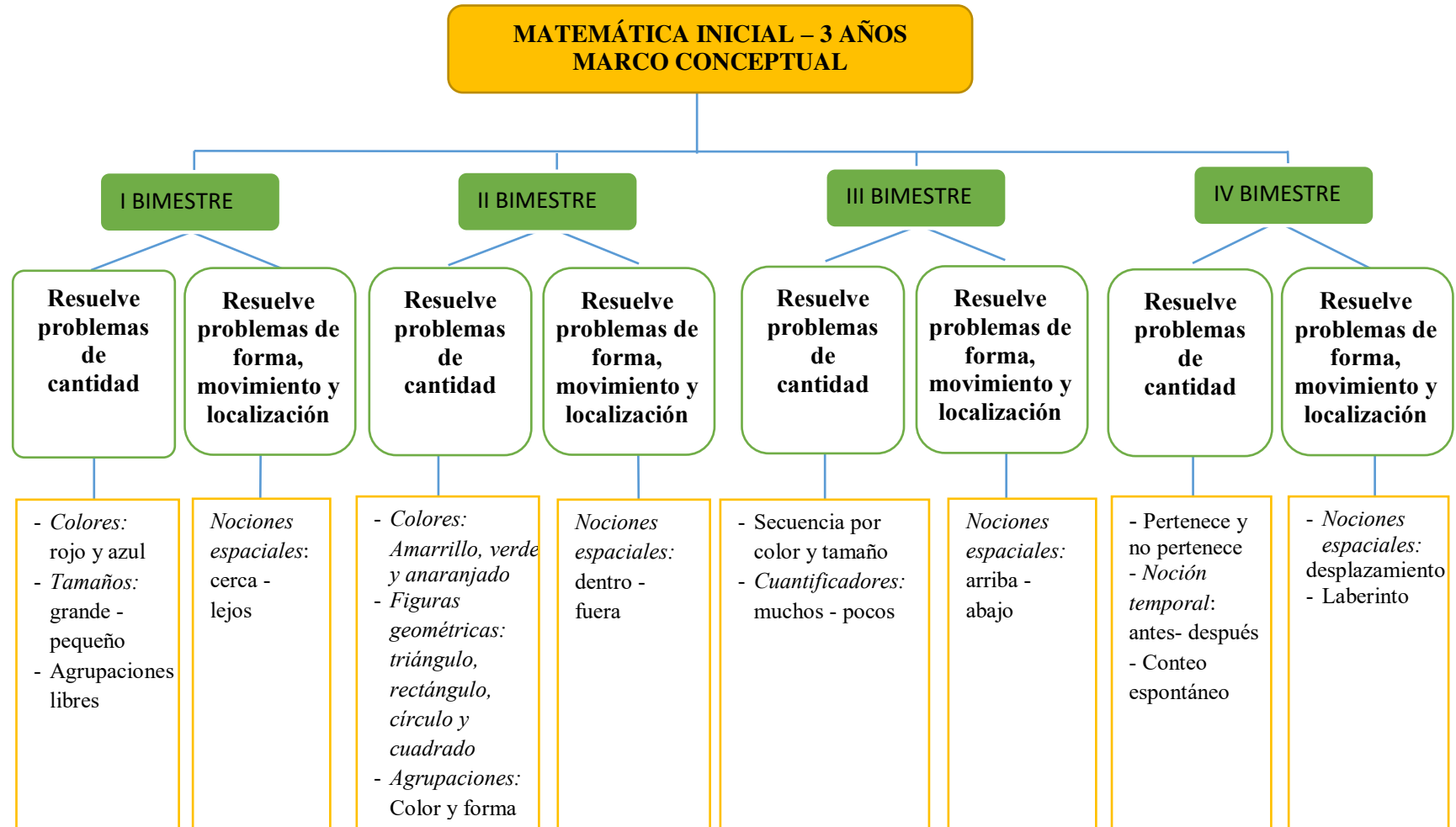


Ítems	Actividad	Lo logra	No lo logra
Agrupar libremente diversos juguetes.	Los niños perciben diversos juguetes en la sala de su casa. -Agruparán libremente según sus características. -Se les observará su exploración libre a través de la pantalla.		
Muestra sentido de orientación al ubicarse arriba y abajo en la cama de su habitación.	Los niños se ubican en su habitación. -Observarán donde está la cama. -Luego deberán colocarse arriba o debajo de su cama, según lo desee. -Se les hará la pregunta ¿Dónde te encuentras? ¿Arriba o debajo de la cama?		
Ubica peluches dentro y fuera de un balde.	Los niños observan en su sala un balde, una caja y peluches. -Luego deberán colocar los peluches dentro de la caja y otros peluches fuera del balde. - Al término de la música se le hará la pregunta ¿Observas peluches fuera del balde? Menciona que peluches están fuera, ¿Qué peluches están dentro de la caja?		
Identifica el tamaño pequeño de las pelotas mediante un juego lúdico.	- Los niños observan objetos semejantes grandes y pequeños. - Elegirán el objeto de su agrado. - Al compás de la música bailarían con su objeto. - Al terminar la canción se les dirá que muestren su objeto pequeño.		

### 3.1.10. Programación anual

PROGRAMACIÓN GENERAL		
Institución Educativa: Miraflores Sección: 3 años	Nivel: Inicial Área: Matemática	Año: Tres años Profesoras: Fernández, Mendivil y Van Oordt
CONTENIDOS	Medios	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>I. BIMESTRE</b> <i>Resuelve problemas de cantidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores: rojo y azul</li> <li>• Tamaños: grande – pequeño</li> <li>• Agrupaciones libres</li> </ul> <p><i>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: cerca - lejos</li> </ul> <p><b>II. BIMESTRE</b> <i>Resuelve problemas de cantidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores: amarillo, verde y anaranjado</li> <li>• Alto – bajo</li> <li>• Figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo</li> <li>• Agrupaciones por forma y color</li> </ul> <p><i>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: dentro – fuera.</li> </ul> <p><b>III. BIMESTRE</b> <i>Resuelve problemas de cantidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secuencia por color y tamaño</li> <li>• Cuantificadores: muchos – pocos</li> </ul> <p><i>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: arriba – abajo</li> </ul> <p><b>IV. BIMESTRE</b> <i>Resuelve problemas de cantidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertenece – no pertenece</li> <li>• Noción temporal: Antes – después</li> <li>• Conteo espontáneo</li> </ul> <p><i>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: desplazamiento</li> <li>• Laberinto</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>. <b>Identificación</b> de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.</li> <li>. <b>Identificación</b> de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento.</li> <li>. <b>Identificación</b> de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</li> <li>. <b>Agrupación</b> de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado.</li> <li>. <b>Agrupación</b> de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.</li> <li>. <b>Agrupación</b> de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de clasificación adecuada.</li> <li>. <b>Comparación</b> de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.</li> <li>. <b>Comparación</b> de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico.</li> <li>. <b>Comparación</b> entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” – “es más pequeño que”, “es más alto que”- “es más bajo que”, “pesa menos que” - “pesa más que”.</li> <li>. <b>Relación</b> de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico.</li> <li>. <b>Secuenciación</b> de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.</li> <li>. <b>Secuenciación</b> de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc.</li> <li>. <b>Mostrar sentido de orientación</b> 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.</li> <li>. <b>Muestra del sentido de orientación</b> en el espacio a través de acciones como caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar, reptar, mediante el desplazamiento en juegos libres.</li> <li>. <b>Muestra sentido de orientación</b> en las relaciones espaciales, cerca - lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio.</li> </ul>
CAPACIDADES-DESTREZAS	Fines	VALORES-ACTITUDES
<p><b>1. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</b> <b>Destrezas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar</li> <li>➤ Agrupar</li> <li>➤ Comparar</li> <li>➤ Relacionar</li> <li>➤ Ordenar / secuenciar</li> <li>➤ Estimar</li> </ul> <p><b>2. CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</b> <b>Destrezas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mostrar sentido de orientación</li> </ul>		<p><b>1. VALOR: Responsabilidad</b> Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cumplir con los trabajos asignados.</li> <li>✓ Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>✓ Asumir las consecuencias de los propios actos.</li> </ul> <p><b>2. VALOR: Respeto</b> Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchar con atención.</li> <li>✓ Aceptar distintos puntos de vista.</li> <li>✓ Asumir las normas de convivencia.</li> </ul> <p><b>3. VALOR: Solidaridad</b> Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ayudar a los demás.</li> <li>✓ Compartir lo que se tiene.</li> </ul>

### 3.1.10. Marco conceptual de los contenidos



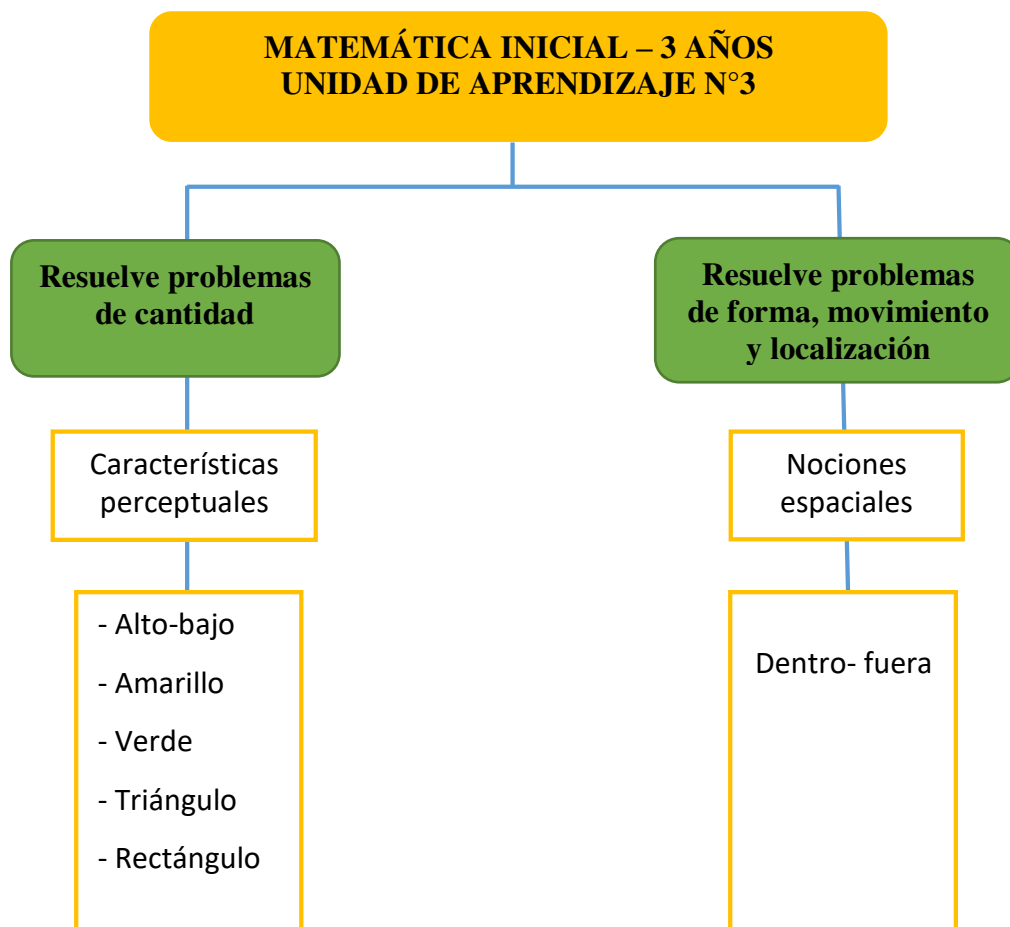


## 3.2. Programación específica

### 3.2.1. Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°3		
1. Institución educativa: Miraflores 2. Nivel: Inicial 3. Grado: tres años 4. Sección: 3 años 5. Área: Matemática 6. Título Unidad: ¡Vivan los niños! 7. Temporización: 18 de mayo al 24 de julio (10 semanas) 8. Profesor(as): Fernández, Mendivil y Van Oordt		
CONTENIDOS	Medios	METODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colores: amarillo, verde</li> <li>- Alto – bajo</li> <li>- Figuras geométricas: triángulo – rectángulo</li> </ul> <p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nociones espaciales: Dentro- fuera</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificación del color amarillo mediante manipulación de material concreto.</li> <li>➤ Identificación del color amarillo mediante el juego lúdico.</li> <li>➤ Identificación del color verde mediante manipulación de material concreto.</li> <li>➤ Identificación del color verde mediante el juego lúdico.</li> <li>➤ Identificación del tamaño alto- bajo mediante manipulación de material concreto.</li> <li>➤ Identificación del tamaño alto- bajo mediante juego lúdico.</li> <li>➤ Identificación del triángulo mediante juego lúdico.</li> <li>➤ Identificación del triángulo mediante manipulación de material concreto.</li> <li>➤ Identificación del rectángulo mediante juego lúdico.</li> <li>➤ Identificación del rectángulo mediante manipulación de material concreto.</li> <li>➤ Mostrar sentido de orientación dentro- fuera mediante juego lúdico.</li> <li>➤ Mostrar sentido de orientación dentro- fuera mediante manipulación de material concreto.</li> </ul>
CAPACIDADES-DESTREZAS	Fines	VALORES-ACTITUDES
<p>Capacidad: Comprensión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> </ul> <p>Capacidad: Orientación espacio-temporal</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>		<p>Valor: Respeto</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención.</li> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> </ul> <p>Valor: Responsabilidad</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar constancia en el trabajo.</li> </ul> <p>Valor: Solidaridad</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> </ul>

### 3.2.1.1. Red conceptual de contenido de la Unidad



### 3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

Actividades
<p><b>ACTIVIDAD 1 (35 MIN)</b></p> <p>Identificar el color amarillo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.</p> <p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan el aula decorada de amarillo, luego bailan junto con la profesora “El pollito amarillito” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o">https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o</a></li> <li>- Luego responden algunas preguntas: ¿De qué color está decorado el salón? ¿Qué color es el animalito que menciona la canción?</li> <li>- ¿De camino al colegio han observado algún objeto de color amarillo?</li> </ul> <p><b>PROCESO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Percibe</b> bolitas de masas blancas y tintes vegetales en su mesa. (Anexo 1)</li> <li>- <b>Reconoce</b> las características de la masa y el tinte: ¿Cómo es la masa? ¿De qué color es la masa? ¿De qué colores son los tintes?</li> <li>- <b>Relaciona</b> el color amarillo del tinte con otros objetos de color amarillo que hay en el aula y los menciona.</li> <li>- <b>Identifica</b> el color amarillo entre los demás colores para luego pintar su masa de este color.</li> </ul> <p><b>SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación: Identifica el color amarillo al seleccionar dentro de un grupo de diversos bloques lógicos de colores y colocarlos dentro de una canasta a través de un juego lúdico grupal en el patio</li> <li>- Meta cognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue fácil identificar el color amarillo? ¿Qué pasos seguiste para identificar el color amarillo?</li> <li>- Transferencia: Selecciona sus prendas de vestir de color amarillo y las coloca encima de su cama.</li> </ul>

**ACTIVIDAD 2 (35 MIN)**

Identificar el color amarillo mediante un juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Todos en el aula estarán vestidos o con accesorios de color amarillo. (Anexo 2)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué accesorios han traído de color amarillo?  
¿Qué prendas de vestir tienen de color amarillo?
- ¿Conocen objetos de color amarillo?

**PROCESO**

- **Percibe** papelógrafos y témperas de diversos colores.
- **Reconoce** las características de las témperas y los papelógrafos al responder algunas preguntas: ¿Qué colores observas? ¿De qué color es el papelógrafo? ¿De qué tamaño es el papelógrafo? ¿Qué se podrá realizar con las témperas y los papelógrafos?
- **Relaciona** el color amarillo con los juguetes de color amarillo que hay en su estante del aula y los menciona.
- **Identifica** el color amarillo entre los demás colores para luego pintar su papelógrafo que tendrá dibujado un pollito.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el color amarillo mediante un juego lúdico grupal, en donde selecciona entre diversas cuentas de colores las de color amarillo, para luego colocarlas dentro de botellas.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo has hecho? ¿Tuviste dificultad?
- Transferencia: Selecciona una prenda de vestir de color amarillo de papá o mamá.

**ACTIVIDAD 3 (35 MIN)**

Identificar el color amarillo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños escuchan y observan el cuento “Las aventuras de amarillita” (Anexo cuento 1)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué color era al principio la Hormiguita? ¿Cuál era su nombre? ¿Cómo estaba al principio el sol? ¿Qué hizo amarillita para que el sol este feliz? ¿Y qué color se quedó amarillita? ¿Cómo se quedó el sol?
- ¿Qué creen que haremos el día de hoy?

**PROCESO**

- **Percibe** un circuito: una piscina de pelotas, camino de tres colores (rojo, azul y amarillo) por ultimo tres canastas de colores (rojo, azul y amarillo) amarillo. (Anexo 3)
- **Reconoce** las características del circuito al responder algunas preguntas: ¿Qué colores tienen las pelotas de la piscina? ¿Qué colores tienen los caminos? ¿Qué colores tienen las cestas? ¿Qué haremos con este circuito?
- **Relaciona** el color amarillo del circuito con los pompones amarillos que se encuentran colgados del techo y los menciona.
- **Identifica** el color amarillo al seleccionar la pelota de dicho color, luego pasando por el camino del color amarillo para luego encestar la pelota en la cesta que corresponde.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el color amarillo entre diversos platos con témperas de colores, seleccionando el plato que contenga el color aprendido, para luego pintar los fideos.
- Meta cognición: ¿Qué color han recordado? ¿Te fue fácil seguir el camino amarillo? ¿Cómo lograste identificar el color amarillo?
- Transferencia: Identifica el jabón líquido de color amarillo al momento de lavarse las manos.

**ACTIVIDAD 4 (35 MIN)**

Identificar el color verde mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños observan los alimentos: jugo- frutas- verduras de color verde que se encuentran dentro de su lonchera.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué alimentos han traído? ¿De qué color son los alimentos?
- ¿Alguna vez han comido algo de color verde?

**PROCESO**

- **Percibe** las témperas (azul y amarillo) y pedazos de vinifan. (Anexo 4)
- **Reconoce** las características de las témperas al responder algunas preguntas: ¿Qué colores observas? ¿Para qué nos servirá el vinifan? Seguidamente los niños siguen las indicaciones para combinar los dos colores en el pedazo de vinifan.
- **Relaciona** el color verde de la combinación realizada con otros objetos del aula mencionando cuales tienen el mismo color.
- **Identifica** el color verde al elegirlo dentro de una variedad de colores para plasmar sus huellas en una cartulina.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el color verde al seleccionarlo dentro de un grupo de ganchos de diversos colores y engancharlos en CD.
- Meta cognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué pasos seguiste para descubrir el color verde? ¿Te fue fácil encontrar los ganchos de color verde?
- Transferencia: Selecciona frutas y verduras de color verde que encuentra en su cocina.

**ACTIVIDAD 5 (35 MIN)**

Identificar el color verde mediante un juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños bailan y cantan “El baile de la ranita” acompañados de dos personas disfrazados de ranitas [https://youtu.be/Zcvb7KmtK\\_c](https://youtu.be/Zcvb7KmtK_c) (Anexo 5)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué animales han venido a visitarlos? ¿De qué color son las ranitas?
- ¿Sabes que otros animales son de color verde?

**PROCESO**

- **Percibe** globos de diversos colores colgados en el techo.
- **Reconoce** las características de los globos al responder algunas preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿De qué colores son? ¿Qué podemos hacer con los globos?
- **Relaciona** el color verde de los globos señalando la pared del mismo color que encuentra en el patio de juegos.
- **Identifica** el color verde de los globos al elegirlo dentro de una variedad de globos de diversos colores saltando para alcanzarlos y así jugar con él.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el color verde mediante un juego lúdico. Escucha y baila una canción, al detenerse la música, seleccionan entre diversos pañuelos de colores que están esparcidos en el suelo el de color verde, para luego bailar con su pañuelo <https://youtu.be/1I3aMmVjMaY>.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿De qué color son los globos que elegiste? ¿Fue difícil alcanzarlos? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Selecciona juguetes de color verde que encuentra en su casa colocándolo en una bandeja.

**ACTIVIDAD 6 (35 MIN)**

Identificar el color verde mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños escuchan la canción “Mariposita” mientras, colocan globos de diversos colores dentro de las alas de varias mariposas <https://www.youtube.com/watch?v=XlVyqq4KPj0>
- Luego responden algunas preguntas: ¿Cómo se llama el animalito que han decorado sus alas? ¿Qué colores de globos observan?
- ¿Sabes que colores necesitamos para formar el color verde?

**PROCESO**

- **Percibe** una botella cortada a la mitad, una media, una bandeja con agua, jabón líquido y tempera color verde.
- **Reconoce** las características de los materiales al responder algunas preguntas: ¿Qué materiales observas? ¿De qué color es la tempera? ¿Qué podemos hacer con la bandeja de agua, el jabón líquido y la tempera?
- **Relaciona** el color verde de las burbujas con los seres vivos que encuentra en su visita al parque y lo menciona.
- **Identifica** el color verde al señalarlo en las burbujas. (Anexo 6)

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el color verde seleccionando el objeto del mismo color entre diversos objetos de otros colores y los coloca dentro de una caja.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue difícil identificar el color verde? ¿Para qué te servirá aprender los colores? ¿Qué pasos seguiste para identificar el color verde?
- Transferencia: De camino a casa identifica el color verde de los objetos que encuentra.



**ACTIVIDAD 7 (35 MIN)**

Identificar la característica perceptual alto – bajo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños escuchan las adivinanzas (jirafa-árbol-enano). (Anexo 7)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué descubrieron en la adivinanza? ¿Cómo son estos objetos? ¿Son iguales?
- ¿Todas las personas tienen la misma estatura?

**PROCESO**

- **Percibe** varios tallímetros de diferentes colores pegados en la pared y fotografías de ellos en una canasta. (Anexo 7)
- **Reconoce** las características de los tallímetros al responder algunas preguntas: ¿Qué color de tallímetros te gustaría escoger? ¿Para qué sirven?
- **Relaciona** su estatura con las de sus compañeros al medirse en el tallímetro pegando su respectiva foto y comparando las diferentes estaturas.
- **Identifica** la noción alto y bajo al señalar la foto de los niños altos y bajos.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica la noción alto y bajo al colocarse en orden de tamaño en una fila, según las indicaciones.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo hiciste para lograrlo? ¿Fue fácil reconocer quien era alto y bajo? ¿Te gustó trabajar en equipo?
- Transferencia: Durante la hora compara la estatura de las maestras.

**ACTIVIDAD 8 (35 MIN)**

Identificar la característica perceptual alto - bajo mediante un juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- En el patio de juegos encuentran dos edificios de cartón uno de color amarillo y el otro de color verde.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué observas? ¿Son iguales?
- ¿Han observado en la calle edificios altos y bajos?

**PROCESO**

- **Percibe** una torre alta o una torre baja en su mesa.
- **Reconoce** las características las torres respondiendo a algunas preguntas. ¿Cómo son? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian?
- **Relaciona** la torre que construye con legos comparándola con la torre de su compañero.
- **Identifica** las torres altas o bajas al señalar la que se le indica. (Anexo 8)

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica alto – bajo mediante un juego lúdico, en donde escucha el sonido de la pandereta, al detenerse el sonido de la pandereta, busca una pareja para luego colocarse de espaldas y observar quien es alto y bajo.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil armar una torre alta y baja? ¿Te gustó trabajar en equipo?
- Transferencia: Selecciona un juguete alto y otro bajo, para llevarlo a la hora de recreo.

**ACTIVIDAD 9 (35 MIN)**

Identificar la característica perceptual alto - bajo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños se dirigen al parque y observan los diferentes tamaños de árboles.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Todos los árboles son iguales? ¿Todos los árboles tienen en el mismo tamaño?
- ¿Habrá plantas altas y bajas que puedan crecer en macetas?

**PROCESO**

- **Percibe** dos payasos uno alto y otro bajo. (Anexo 9)
- **Reconoce** las características de los payasos al responder algunas preguntas: ¿Cómo son los payasos? ¿Son iguales o diferentes? ¿Por qué?
- **Relaciona** los payasos comparándolos con los conos de cocina y de papel higiénico que encuentra en su mesa y los menciona.
- **Identifica** el payaso alto al pasar saltando entre sus cortinas y al payaso bajo al pasear gateando entre sus cortinas.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica alto – bajo al realizar dos castillos de vasos (plástico) uno alto y otro bajo, para luego señalar según las indicaciones. (Anexo 9)
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil identificar la característica perceptual alto y bajo? ¿Con qué otra cosa puedes armar castillos altos y bajos?
- Transferencia: Selecciona objetos altos y bajos que encuentra en su casa.

**ACTIVIDAD 10 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Observan diversas cajas, en cada una de ellas encontrarán un instrumento musical el triángulo para luego formar parte de la “Orquesta musical de Bartolo” <https://www.youtube.com/watch?v=kTg2NPe00zI>
- Luego se realizan algunas preguntas: ¿Qué instrumento musical haz tocado? ¿Te gustó el sonido del triángulo?
- ¿Qué forma tiene el instrumento musical?

**PROCESO**

- **Percibe** los triángulos que están dibujados con tizas de colores en el suelo.
- **Reconoce** las características del triángulo al caminar, saltar, gatear, etc. que están en el suelo, luego responden a algunas preguntas: ¿Qué observas? ¿Cómo lograste pasar por el triángulo? ¿Cuántos lados tiene?
- **Relaciona** la figura geométrica el triángulo con otros objetos que tienen la misma forma en el aula y los menciona.
- **Identifica** el triángulo al formarlo con su cuerpo de manera grupal, colocándose cada uno encima de cada trazo.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el triángulo al formarlo con palitos de chupete y luego lo pega en una cartulina.
- Meta cognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cuántos lados tiene un triángulo? ¿Fue fácil formar el triángulo con tus compañeros? ¿De qué otra manera formarías el triángulo?
- Transferencia: Realizan una galleta en forma de triángulo con ayuda de mamá y papá.

**ACTIVIDAD 11 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños escuchan y observan el cuento “El triángulo” (Anexo cuento 2)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿A dónde se fue el triángulo? ¿Qué observó al llegar al circo? ¿Cómo era el techo de la casita? ¿Qué formas tenían los cerros? ¿Cómo eran los arboles del bosque? ¿Por qué estaba triste el triángulo? ¿En qué se convirtieron los dos amigos triángulos?
- ¿Alguna vez han comido algo en forma de un triángulo?

**PROCESO**

- **Percibe** observando los alimentos en forma de triángulo en un picnic.
- **Reconoce** las características de los alimentos al responder algunas preguntas: ¿Qué alimentos observas? ¿Qué forma tienen estos alimentos? ¿Cuántos lados tienen?
- **Relaciona** la figura geométrica: el triángulo con diferentes objetos que forman parte de la decoración del picnic como, por ejemplo, banderines, gorritos, individuales en forma de rectángulo, globos pencil y servilletas.
- **Identifica** la figura geométrica: el triángulo al señalar el objeto que tiene la forma de triángulo.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el triángulo entre diversas esponjas con diferentes formas, para luego plasmar el sello en una cartulina que será entregado a cada grupo.
- Meta cognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue fácil o difícil identificar el triángulo? ¿Te gustó trabajar en grupo?
- Transferencia: Con la ayuda de plastilina realizan un triángulo.

**ACTIVIDAD 12 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños escuchan y bailan la canción “El triángulo” <https://www.youtube.com/watch?v=u1wmHfwGU8c>
- Luego responden algunas preguntas: ¿De qué figura geométrica nos habla la canción? ¿Cuántos lados tiene el triángulo?
- ¿Qué creen que aprenderemos hoy día?

**PROCESO**

- **Percibe** la figura geométrica: el triángulo elaborado con papel arcoiris pegadas en el suelo del salón de psicomotricidad.
- **Reconoce** las características del triángulo al saltar por la figura, luego responde a algunas preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿Son iguales sus lados?
- **Relaciona** la figura geométrica: el triángulo con ayuda de su lupa en forma de triángulo al buscar diferentes objetos en el aula.
- **Identifica** la figura geométrica: el triángulo entre las demás figuras, saltando en la figura del triángulo que está pegado en el suelo, avanzando hasta llegar a la meta. (Anexo)

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el triángulo al señalarlo entre diversas figuras geométricas dispuestas en su mesa de trabajo y los coloca en una caja pequeña.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Fue fácil o difícil identificar el triángulo?
- Transferencia: De camino a casa observa objetos en forma de triángulo.

**ACTIVIDAD 13 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante un juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Observan una persona disfrazado de robot “Rectangulín” para conversar y bailar con los niños <https://youtu.be/ZwVxpcugICE>. (Anexo 13)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Quién nos ha visitado? ¿Qué color tiene? ¿Qué les contó Rectangulín?
- ¿Podrán formar un rectángulo con su cuerpo?

**PROCESO**

- **Percibe** la forma de un rectángulo que estará trazado con masking tape en el patio de juegos. (Anexo 13)
- **Reconoce** las características del rectángulo al responder algunas preguntas: ¿Qué figura observas? ¿Cuántos lados tiene? Los niños se desplazarán saltando, caminando o gateando
- **Relaciona** el rectángulo al colocarse al lado de objetos que tengan la misma forma al término de la música.
- **Identifica** la figura geométrica: el rectángulo al señalarla dentro de un grupo de bloques lógicos.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica la figura geométrica el rectángulo al señalar las imágenes que tengan la misma forma (laptop, televisor, pizarra, etc) entre diversas imágenes de otras formas.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo has hecho? ¿Cuántos lados tiene el rectángulo?
- Transferencia: Observa en su casa si sus almohadas o cojines tienen la forma de un rectángulo.

**ACTIVIDAD 14 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños observan la llegada de un cartero al aula, el cual les entregará una carta con un rectángulo adentro.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Quién vino a visitarlos? ¿Qué les entregó? ¿Qué forma tiene el sobre?
- ¿Habrá otros objetos que tengan la misma forma?

**PROCESO**

- **Percibe** diversas figuras geométricas hechas tela con pega- pega y cartón. (Anexo 14)
- **Reconoce** las características de las figuras geométricas al responder algunas preguntas: ¿Qué figuras observas? ¿De qué colores son? ¿Qué haremos con estos materiales?
- **Relaciona** el rectángulo con su mesa de trabajo.
- **Identifica** el rectángulo entre las diversas figuras geométricas para colocarlo en el cartón que tendrá dibujado el contorno de rectángulos.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el rectángulo en una cartulina entre diversos tipos de figuras dibujadas y pega plastilina en la figura que corresponde.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿De qué otra manera puedes identificar el rectángulo? ¿Fue fácil o difícil identificar el rectángulo?
- Transferencia: Busca y observa en su casa objetos que tienen la forma de rectángulo.



**ACTIVIDAD 15 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños realizan un rompecabezas descubriendo la figura del rectángulo.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué figura geométrica descubrieron? ¿Cuántos lados tiene el rectángulo? ¿Sus lados son iguales?
- ¿Qué creen que harán el día de hoy?

**PROCESO**

- **Percibe** una piscina con muchos peces de diversas formas geométricas. (Anexo 15)
- **Reconoce** las características de los peces al responder algunas preguntas: ¿Qué forman tienen los peces? ¿De qué colores son? ¿Qué haremos con ellos?
- **Relaciona** el rectángulo con las ventanas y puertas que rodea el patio.
- **Identifica** el rectángulo al seleccionarlo entre diversos peces de diferentes formas geométricas con la ayuda de cucharón y colocándolo en la cesta.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el rectángulo al seleccionarlo dentro de diversas figuras geométricas hechas de microporoso para luego colocarlos dentro de una bandeja.
- Meta cognición: ¿Cómo lo has aprendido? ¿Fue fácil o difícil identificar el rectángulo? ¿Qué estrategias has usado para identificar el rectángulo?
- Transferencia: En la hora de lonchera observan si su individual tiene la forma de un rectángulo.

**ACTIVIDAD 16 (35 MIN):**

Identificar la figura geométrica el rectángulo mediante juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Observa un regalo con diferentes objetos en forma de rectángulo y lo manipulan.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué forma tienen los objetos que están dentro del regalo? ¿Todos los objetos son del mismo tamaño? ¿Todos sus lados son iguales?
- ¿Habrá objetos con la forma de un rectángulo?

**PROCESO**

- **Percibe** diversos carritos de juguetes y pistas de carrera de diversas formas geométricas. (Anexo)
- **Reconoce** las características de la pista de carrera al gatear por la pista luego responde algunas preguntas: ¿Qué forma tiene la pista de carrera? ¿Cuántos lados tiene? ¿Los lados son iguales?
- **Relaciona** el rectángulo de la pista de carrera con diversos objetos que encuentra en su salón (puerta- ventana- televisor) y los menciona.
- **Identifica** la forma geométrica: el rectángulo al desplazar su carrito por la pista que tiene la misma forma al elegirla entre otras pistas de diferentes formas y menciona las características.

**SALIDA**

- Evaluación: Identifica el rectángulo seleccionándolo entre diversas figuras geométricas ubicadas en una piscina de arena. (Anexo 16)
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Fue fácil o difícil identificar el rectángulo? ¿Qué pasos seguiste para identificar el rectángulo?
- Transferencia: Observa de camino a casa objetos en forma de rectángulo.

**ACTIVIDAD 17 (35 MIN)**

Mostrar sentido de orientación dentro - fuera mediante juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños reciben una pelota, la cual la lanzan a una caja vacía.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Todas las pelotas entraron a la caja? ¿Dónde quedaron las otras pelotas?
- ¿Qué crees que aprenderás hoy?

**PROCESO**

- **Percibe** cajas de colores (rojo, amarillo, verde) esparcidos en el patio de juegos y pulseras del mismo color puestas en la muñeca de cada estudiante.
- **Identifica** el lugar que debe ubicarse (detrás de la caja) según su color de pulsera al detenerse el sonido de la pandereta colocándose dentro o fuera según la indicación.
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar la posición donde se encuentra, respondiendo a la pregunta: ¿Están dentro o fuera de la caja?

**SALIDA**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación de la noción dentro – fuera al jugar “Fútbol” en el patio de juegos, el cual los niños tendrán que patear la pelota, luego menciona si está fuera o dentro del arco.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Fue fácil o difícil colocarse dentro o fuera de la caja?
- Transferencia: Coloca sus medias dentro de la cesta y los de mamá fuera de la cesta.

**ACTIVIDAD 18 (35 MIN)**

Mostrar sentido de orientación dentro- fuera mediante la manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños observan desechos tirados en el salón de clases, los cuales tendrán que colocar dentro de un tacho de basura.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué encontraron en el salón de clases? ¿Qué harían para que el salón se vea limpio?
- ¿La basura se debe botar fuera o dentro del tacho?

**PROCESO**

- **Percibe** figuras geométricas trazadas en el piso con tiza.
- **Identifica** el lugar que debe ubicarse; fuera o dentro de su figura geométrica que han elegido. Al compás de la canción, bailan por el contorno de su figura, luego al detenerse el sonido de la música, escuchan la indicación de la profesora: Colóquense dentro de su figura, ahora fuera de su figura, y así sucesivamente.
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar la posición donde se encuentran, respondiendo a la pregunta: ¿Se encuentran dentro o fuera de la figura geométrica?

**SALIDA**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera colocando dentro de la boca de un chanchito una galleta de chocolate y dejando fuera la galleta de vainilla (galletas hechos de cartón). (Anexo 18)
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Fue fácil o difícil colocarte dentro o fuera?
- Transferencia: Los niños a la hora del refrigerio mencionan que es lo que hay dentro de su lonchera.

**ACTIVIDAD 19 (35 MIN):**

Mostrar sentido de orientación la noción dentro- fuera mediante manipulación de material concreto mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños observan una carpa en el patio y se les comenta que se irán de campamento y deben guardar dentro de una mochila objetos que le puedan ayudar. (Anexo 19)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué objetos están dentro de la mochila? ¿Qué objetos se quedaron fuera de la mochila?
- ¿Qué creen que harán el día de hoy?

**PROCESO**

- **Percibe** un conejito (maestra disfrazada) que les contará las cosas que le gusta hacer, luego en el patio de juegos observan una cesta con vegetales (zanahorias y tomates) y un conejo hecho de cartón. (Anexo 19)
- **Identifica** el lugar donde se encuentra los vegetales: zanahorias y tomates, ¿Dónde están las zanahorias y tomates?
- **Muestra sentido de orientación** al colocar dentro del conejo las zanahorias dejando así el tomate fuera de su barriguita del conejo al responder la pregunta: ¿Las zanahorias están dentro o fuera de la barriga del conejo? ¿Los tomates están dentro de su estómago del conejo? (Anexo 19)

**SALIDA**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera al jugar “Simón dice” en el patio de juegos según las indicaciones. Por ejemplo: “Simón dice que se coloquen dentro de las casitas”.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil seguir las indicaciones para dentro y fuera? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Los niños colocan su agenda dentro de su mochila y/o lonchera

**ACTIVIDAD 20 (35 MIN):**

Mostrar sentido de orientación la noción dentro- fuera mediante juego lúdico mostrando respeto hacia sus compañeros.

**INICIO**

- Los niños realizan del juego de “Que pase el Rey” en el patio de juegos.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Quiénes se quedaron dentro? ¿Quiénes se quedaron fuera?
- ¿Dónde nos encontramos fuera o dentro del salón?

**PROCESO**

- **Percibe** botellas con agua y cestas con materiales diversos (tempera, escarcha, ligas, pompones, arena mágica, bolitas que crecen, piedritas de colores) en la mesa de trabajo. (Anexo 20)
- **Identifica** los materiales que se encuentran en la mesa escogiendo el material de su agrado para luego colocarlo dentro de la botella con agua.
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar los materiales usados respondiendo a las preguntas: ¿Qué material colocaste dentro de tu botella? ¿Qué materiales dejaste fuera de tu botella sensorial?

**SALIDA**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera al colocar un bajalengua de color verde dentro de un tubo de papel higiénico y uno de color amarillo fuera del tubo.
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo lograste? ¿Qué pasos seguiste para colocarte dentro y fuera?
- Transferencia: Coloca los juguetes dentro o fuera del baúl de juegos.

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

## Cuento N° 1- Actv. 3

### Las aventuras de Amarillita

Había una vez una hormiguita muy bonita, esta hormiga era color amarillo y su nombre era AMARILLITA, ella vivía en una casa muy grande. Un día ella decidió salir a caminar por el campo, de pronto se encontró con su amiga la mariposa, los dos caminaban por el campo muy felices. De pronto vieron hacia arriba y observaron que en el cielo había un sol triste que no tenía color. Entonces las dos dijeron, creo que a ese sol le falta mucho color. Entonces la mariposa decidió ir a buscar la manera de solucionar y se fue volando. Entonces amarillita se quedó pensando y dijo: “¿Qué puedo hacer para ayudar a ese sol tan descolorido?”. De pronto se le ocurrió una idea y dijo: Yo soy de color amarillo, entonces puedo traspasarle todo mi color a ese hermoso sol, para que este feliz y sea fuerte y brillante. Entonces la hormiguita habló con el sol, y le dijo: Hola señor sol ¿Porque estas tan triste? Y el sol le respondió: Hola hormiguita, es que no tengo color, me encuentro muy triste. La hormiguita al escuchar lo triste que estaba el sol, le dijo: Descuide señor sol, yo te voy ayudar; te daré todo mi color para que estés brillante y muy feliz. Entonces amarillita empezó alzar sus patitas y comenzó a sacudirse, para poder pasarle todo su color al señor sol. El sol comenzaba a sonreír porque iba a tener su color amarillo. De pronto amarillita le comenzó a desaparecer su color amarillo, se convertía en negra; pero eso amarillita no le importaba, ¿PORQUE? Porque ahora ese sol descolorido, se había convertido en un sol brillante y muy feliz. Amarillita se fue a casa muy feliz porque había ayudado a un gran amigo. Desde ese día el Sol era amarillo, grande, brillante y feliz; gracias a que amarillita le había dado todo su color.



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

Autor: Anónimo

## Cuento N° 2- Actv.11

### El triángulo

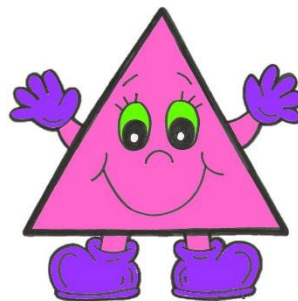
Había una vez, en una hermosa ciudad, vivía el triángulo era muy alegre y le encantaba jugar. Una tarde, se enteró que había llegado un circo a la ciudad; entonces él se puso muy feliz y se alisto para irse al gran circo. Y llego al gran circo y vio un payaso muy bonito, que tenía un gorro hermoso con la forma de un triángulo, igual que él y se puso feliz. Cuando se regresaba para su casita, se encontró una casa grande y bonita, y se asombró al ver que el techo de la casita tenía la forma de un triángulo, y dijo: ¡Qué lindo techo, se parece a mí!

De pronto vino un fuerte viento, y el triángulo dijo: No soples fuerte viento, que me vas hacer volar.

Y el triángulo voló y cayó en los cerros. Entonces observo que aquellos cerros tenían la misma forma de un triángulo y dijo: Waoh que preciosos cerros se parece a mí, que felicidad. Entonces el triángulo decidió caminar alrededor del cerro, muy feliz.

De pronto empezó a caer mucha nieve, y dijo: No la nieve que frio, me estoy congelando y salió corriendo.

Y llego a un bosque y dijo: ¡Waoh hay muchos árboles, tienen la forma de un triángulo, igual que yo... que lindo! Luego se puso muy triste el triángulo, porque se sentía solito. Entonces decidió abandonar el bosque y empezó a caminar y caminar. Hasta que de pronto encontró a otro triangulo y cuando se dio cuenta que era igual que él, porque tenía los tres lados, se puso muy feliz, y dijo: Amigo triangulo desde el día de hoy, no nos vamos a volver a separar, seremos amigos siempre. Entonces se unieron y se convirtieron en una corbatita. Y vivieron felices para siempre.



<https://bit.ly/2PhT8RY>

Autor: Ticeducadmvr



Actividad 1:



<https://bit.ly/3tpeXh6> <https://bit.ly/3qP8muL>

Actividad 2:



<https://bit.ly/38ITpEd> <https://bit.ly/3tBrT3R> <https://bit.ly/3rRSI8K>

Actividad 3:



<https://bit.ly/300MapW> <https://bit.ly/3bQ4mWJ> <https://bit.ly/30Qe98E>  
<https://bit.ly/3lInrTV> <https://bit.ly/2Ou2GcG> <https://bit.ly/3bNrNzV>

## Actividad 4:



<https://bit.ly/3eM29gK>

<https://bit.ly/3rQM3pL>

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

<https://bit.ly/3qNVm8F>

## Actividad 5:



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

## Actividad 6:

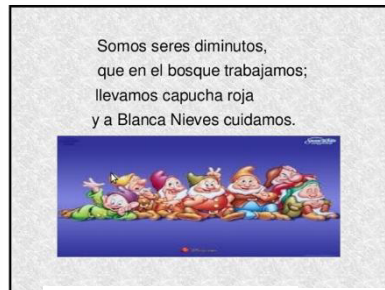


<https://bit.ly/3rTa1ke>

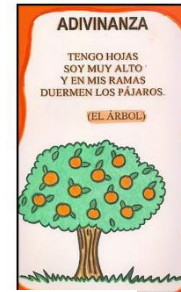
## Actividad 7:



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



<https://bit.ly/3lmq2go>



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



## Actividad 8:



<http://bitly.ws/cjCS>

Actividad 9:

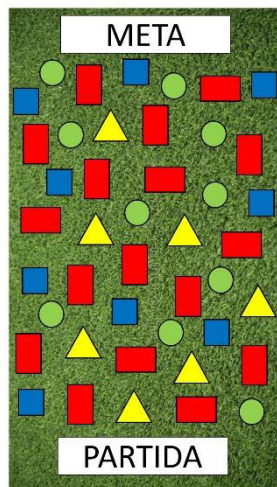


<https://bit.ly/2Pk6b5w>



<http://bitly.ws/cjCz>  
<http://bitly.ws/cjCC>

Actividad 12:



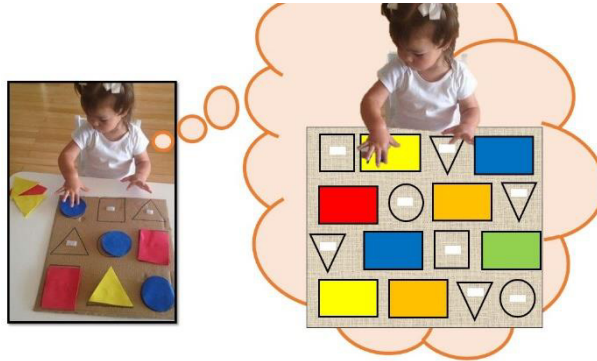
<https://bit.ly/3cPS93J>

Actividad 13:



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

## Actividad 14:



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

## Actividad 15:

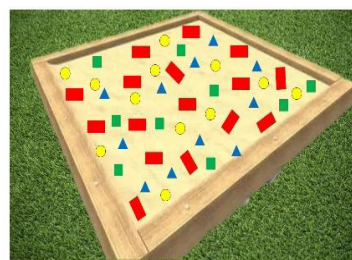


<https://bit.ly/2OT2OCL>  
<https://amzn.to/2NKOHly>

## Actividad 16:



<https://bit.ly/30M2o3h>



<http://bitly.ws/cjCn>

Actividad 18:



<http://bitly.ws/cjCo>  
<http://bitly.ws/cjCq>  
<http://bitly.ws/cjCw>

Actividad 19:



<https://bit.ly/3IKYjG3>  
<https://bit.ly/3cZgiok>  
<http://bitly.ws/cjCe>

<https://bit.ly/3cyGN3K>  
<https://bit.ly/3eK3C7s>

<https://bit.ly/300LmBI>  
<https://bit.ly/3lm0NdZ>

<https://bit.ly/30NT0w8>

Actividad 20:



<https://bit.ly/3tNisOH>  
<https://bit.ly/3ra72CY>  
<https://bit.ly/3vRtSml>

### 3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

**Identifica** el color verde seleccionando el objeto del mismo color entre diversos objetos de otros colores y los coloca dentro de una caja. (Proceso – Sesión 6)

Identifica el color verde al seleccionar el objeto del mismo color entre diversos objetos de otros colores con autonomía	AD
Identifica el color verde al seleccionar el objeto del mismo color entre diversos objetos de otros colores.	A
Identifica el color verde al seleccionar el objeto del mismo color entre diversos objetos de otros colores con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el color verde al seleccionar el objeto del mismo color entre diversos objetos de otros colores	C

**Identifica** el rectángulo seleccionándolo entre diversas figuras geométricas ubicadas en una piscina de arena, colocándolo dentro de una bandeja. (Final – Sesión 16)

Identifica el rectángulo seleccionándolo entre diversas figuras geométricas ubicadas en una piscina de arena con autonomía	AD
Identifica el rectángulo seleccionándolo entre diversas figuras geométricas ubicadas en una piscina de arena	A
Identifica el rectángulo seleccionándolo entre diversas figuras geométricas ubicadas en una piscina de arena con ayuda	B
Muestra dificultad al identificar el rectángulo seleccionándolo entre diversas figuras geométricas ubicadas en una piscina de arena	C

**Muestra sentido de orientación** dentro – fuera colocando dentro de la boca de un chanchito una galleta de chocolate y dejando fuera la galleta de vainilla (hechos de cartón). (Proceso– Sesión 18)

Muestra sentido de orientación dentro – fuera colocando dentro de la boca de un chanchito una galleta de chocolate y dejando fuera la galleta de vainilla con autonomía.	AD
Muestra sentido de orientación dentro – fuera colocando dentro de la boca de un chanchito una galleta de chocolate y dejando fuera la galleta de vainilla.	A

Muestra sentido de orientación dentro – fuera colocando dentro de la boca de un chanchito una galleta de chocolate y dejando fuera la galleta de vainilla con ayuda.	B
Presenta dificultad al mostrar sentido de orientación dentro – fuera colocando dentro de la boca de un chanchito una galleta de chocolate y dejando fuera la galleta de vainilla.	C

**Muestra sentido de orientación** dentro – fuera al colocar un bajalengua de color verde dentro de un tubo de papel higiénico y uno de color amarillo fuera del tubo. (Final – Sesión 20)

Muestra sentido de orientación dentro – fuera al colocar un bajalengua de color verde dentro de un tubo de papel higiénico y uno de color amarillo fuera del tubo con autonomía.	AD
Muestra sentido de orientación dentro – fuera al colocar un bajalengua de color verde dentro de un tubo de papel higiénico y uno de color amarillo fuera del tubo.	A
Muestra sentido de orientación dentro – fuera al colocar un bajalengua de color verde dentro de un tubo de papel higiénico y uno de color amarillo fuera del tubo con ayuda.	B
Presenta dificultad al mostrar sentido de orientación dentro – fuera al colocar un bajalengua de color verde dentro de un tubo de papel higiénico y uno de color amarillo fuera del tubo.	C



## PROYECTO

### 3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

#### 1. Datos informativos

**Institución Educativa:** Miraflores

**Nivel:** Inicial

**Año:** 3 años

**Secciones:** 3 años

**Área:** Matemática

**Título del proyecto:** “Construyendo mis juegos”

**Temporización:** 8 sesiones

**Profesoras:** Fernández, Oriana, Mendivil, Marilyn y Van Oordt, Nicole

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

En la institución educativa del nivel inicial “Miraflores” podemos observar que los niños durante el primer bimestre recibieron un aprendizaje virtual en donde no hubo la suficiente manipulación adecuada del material concreto en las clases debido a la falta de recursos que le brinda un aula presencial. Por tal motivo la maestra al observar esta problemática ha diseñado este proyecto con el objetivo de lograr que los estudiantes al retomar a sus clases presenciales, realicen cada una de las actividades de manera lúdica y vivencial con ayuda de materiales concretos. Esto permitirá interiorizar los nuevos conceptos matemáticos. Del mismo modo, este proyecto también favorecerá a que los niños y niñas vuelvan a tener mayor interacción entre ellos generando así una sana convivencia, logrando un desarrollo integral como persona.

El presente proyecto se va a desarrollar durante las clases de matemática. Para ello, los niños cada día tendrán la oportunidad de elaborar diversos materiales concretos, logrando un aprendizaje más dinámico, explicativo, y práctico, con una participación activa siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Asimismo, este proyecto tiene como producto final la exposición de todos

los trabajos realizados durante la semana en donde también podrán participar los padres de familia.

### 3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Competencias	Capacidades	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Socializa sus procesos y proyectos	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

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

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes sobre la poca manipulación de materiales concretos durante las clases virtuales.	Lluvia de ideas donde los niños expresan como les gustaría realizar sus clases de matemática.	-Material reciclado -Patio de juegos -Aula
Presentación del problema.	Escuchan y observan el cuento “Pepito el creador” el cual los motiva a crear materiales divertidos.	-Cuento -Títeres -Titiritero
Analizar la problemática y organizar que materiales podemos usar para la elaboración de material concreto.	Observa el espacio de los materiales reciclados y comentan que materiales pueden usar para la creación de sus materiales	-Cuarto de los materiales -Papelógrafos -Plumones
Producen su material concreto:  Realizan su torre de latas que tienen la figura del círculo.	Seleccionan las latas que tienen la imagen de la figura geométrica el círculo y lo pone uno encima de otro formando su torre.	- Latas con la imagen de figuras geométricas.
Coloca las figuras geométricas dentro de la java.	Selecciona la figura geométrica el cuadrado, luego lo coloca dentro de una java.	- Java de huevos - Figuras geométricas hechas de cartón.
Coloca los cuadrados dentro de la boca de un tiburón.	Selecciona la figura geométrica el cuadrado y lo coloca dentro de la boca de un tiburón que tiene la forma de cuadrado.	-Caras de tiburón con la boca en forma de cuadrado (tubos de papel) -Cartulina en forma de figuras geométricas
Agrupar en tubos de papel higiénico los bajalenguas que tienen las formas de figuras geométricas.	Agrupar los bajalenguas con imágenes de figuras geométricas según su forma para luego colocarlos en los tubos de papel que corresponde.	- Bajalenguas con figuras geométricas (círculo- triángulo- rectángulo) -Tubos de papel higiénico

Agrupa los vasos de tecnopor por colores (amarillo, verde y anaranjado).	Agrupa los vasos por colores (amarillo, verde y anaranjado) luego los coloca uno encima del otro.	-Vasos de tecnopor
--	---	--------------------

### 3.2.2.1. Programación de proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color: anaranjado</li> <li>- Figuras geométricas: círculo y cuadrado</li> <li>- Agrupaciones: color y forma</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificación de objetos y características de acuerdo al color mediante material concreto.</li> <li>➤ Identificación de las figuras geométricas mediante material concreto.</li> <li>➤ Agrupación de objetos según las características mediante material concreto.</li> </ul>
CAPACIDADES - DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p><b>1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</b></p> <p><b>Destrezas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Agrupar</li> </ul>		<p>Valor: Solidaridad</p> <p>Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> </ul>

### 3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE
<p><b>Actividad 1 (35 min.)</b></p> <p>Identificar el color anaranjado mediante manipulación de material concreto mostrando ayuda hacia los demás.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños realizan una lluvia de ideas donde expresan como les gustaría realizar sus clases de matemática.</li> <li>- Luego responden algunas preguntas: ¿Será importante aprender las matemáticas? ¿Cuál de estas ideas fueron de tu agrado?</li> <li>- ¿Podrás realizar materiales nuevos con reciclaje?</li> </ul> <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Percibe</b> diversas témperas (rojo y amarillo) y bolsas ziplock en su mesa de trabajo.</li> <li>- <b>Reconoce</b> las características de las témperas al responder algunas preguntas: ¿Qué observas en tu mesa de trabajo? ¿De qué color son las témperas?, para luego mezclar las témperas dentro de su bolsa ziplock.</li> <li>- <b>Relaciona</b> el color anaranjado que descubrió con los objetos del mismo color que encuentra en el salón y lo menciona.</li> <li>- <b>Identifica</b> el color anaranjado al seleccionarlo entre diversos papeles lustres de colores para luego señalarlo y pegarlo como decoración en su lata.</li> </ul> <p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación: Identifica el color anaranjado seleccionándolo entre diversas ligas de colores, para luego colocar la liga con ayuda de sus deditos en su lata. (Anexo 1)</li> <li>- Meta cognición: ¿Qué color aprendiste hoy? ¿Qué pasos seguiste para identificar el color anaranjado? ¿Fue fácil o difícil identificar el color anaranjado?</li> </ul>

- Transferencia: Busca en casa objetos de color anaranjado y los coloca en una cesta.

### Actividad 2 (35 min.)

Identificar el color anaranjado mediante material concreto mostrando ayuda hacia los demás.

#### INICIO

- Los niños escuchan y observan el cuento “Pepito el creador” el cual los motiva a crear materiales divertidos. (Anexo, cuento 1)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Cómo se llamaba el personaje principal del cuento? ¿Cómo era Pepito? ¿A quién encontró de camino al parque? ¿Qué se le ocurrió hacer a Pepito al observar a la señora? ¿Qué hizo al llegar a su casa? ¿Qué creó Pepito?
- ¿Podrás crear materiales como Pepito?

#### PROCESO

- **Percibe** diversas frutas y verduras de color anaranjado en una canasta que estará en el patio de juegos.
- **Reconoce** las características de las frutas y verduras al responder algunas preguntas: ¿Qué frutas observan? ¿De qué color son las frutas y verduras?
- **Relaciona** el color anaranjado de las frutas y verduras con la tempera que se encuentra en su mesa de trabajo y lo menciona.
- **Identifica** el color anaranjado al seleccionarlo entre diversas temperas de colores señalándolo, luego pinta sus cucharas con ayuda del pincel.

#### SALIDA

- Evaluación: Identifica el color anaranjado al escogerlo entre diversos pompones de colores, luego lo coloca en las cucharas de color anaranjado. (Anexo 2)
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lograste identificar el color anaranjado? ¿Te fue difícil identificar el color anaranjado? ¿Qué pasos seguiste para identificar el color anaranjado?

- Transferencia: Observa en la hora de lonchera, si tiene algún alimento de color anaranjado.

### Actividad 3 (35 min.)

Identificar la figura geométrica el círculo mediante material concreto mostrando ayuda hacia los demás.

#### INICIO

- Los niños observan el espacio de los materiales reciclados y comentan que materiales pueden usar para la creación de sus materiales
- Luego responden algunas preguntas: ¿Por qué escogiste estos materiales? ¿Qué pudieran hacer con el material que escogiste?
- ¿Qué crees que harás hoy?

#### PROCESO

- **Percibe** los círculos que están pegados con cinta masking tape en el suelo del patio de juegos. (Anexo 3)
- **Reconoce** las características del círculo al desplazarse gateando y de puntitas, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué figura observas? ¿Qué objetos conocen que tiene la misma forma? ¿Tendrá lados?
- **Relaciona** la figura geométrica: el círculo con objetos que encuentra en el aula (imagen del sol, un móvil de luna llena colgando del techo, reloj) y lo menciona.
- **Identifica** la figura geométrica: el círculo al seleccionar entre diferentes formas geométricas de hojas de arcoíris, mencionando así solo las que tienen forma de círculo, para luego seleccionarlo y pegarlo como decoración en su caja de zapatos.

#### SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica el círculo, al elegirlo dentro de un grupo de cintas que tienen diversas figuras geométricas pegadas en un extremo, las cuales se encuentran en la caja de zapatos. (Anexo 3)

- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lograste identificar la figura geométrica el círculo? ¿Qué pasos seguiste para identificar la figura geométrica el círculo?
- Transferencia: De camino a casa observa objetos en forma circular.

#### Actividad 4 (35 minutos):

Identificar la figura geométrica el círculo mediante material concreto mostrando ayuda hacia los demás.

#### INICIO

- Los niños pasarán por un camino de colores (Twister), para avanzar por el camino tendrán que lanzar el dado que tendrá los mismos colores del twister, al terminar de pasar por el camino llegarán a una piscina llena de objetos en forma circular.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué forma tiene el camino? ¿Qué forman tienen los objetos que están dentro de la piscina?
- ¿Qué otros objetos tendrán forma de círculo?

#### PROCESO

- **Percibe** móviles en forma de círculo (pelota-pizza-espejo-llanta) que se encuentran colgados del techo del salón de clases
- **Reconoce** las características de los móviles al responder algunas preguntas: ¿Qué imágenes observas? ¿Qué forma tienen?
- **Relaciona** la figura geométrica: el círculo con los platos de tempera que tendrán en su mesa de trabajo y menciona la forma de los platos.
- **Identifica** la figura geométrica: el círculo al seleccionar la esponja de la misma forma, entre diversas esponjas de figuras geométricas, para luego estampar su esponja en la lata como decoración.

#### SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo al seleccionarlo entre diversas latas con diferentes figuras geométricas para luego colocarlas encima de otro, haciendo su torre. (Anexo 4)



- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Cómo lograste identificar la figura geométrica el círculo?
- Transferencia: En casa observan que objetos tienen forma de círculo.

### Actividad 5 (35 minutos):

Identificar la figura geométrica el cuadrado mediante material concreto mostrando ayuda hacia los demás.

#### INICIO

- Los niños observan la llegada de Bob Esponja el cual les trae varios cojines en forma de cuadrado y le dice que tendrán una pijamada y contarán el cuento de “El cuadrado”. (Anexo cuento 2)
- Luego responden algunas preguntas: ¿De qué forma es Bob Esponja? ¿De qué forma son los cojines que trajo Bob Esponja? ¿Quién es el personaje principal del cuento? ¿En qué se convertía el cuadrado?
- ¿Existirán telas en forma de cuadrado?

#### PROCESO

- **Percibe** un cordel en el patio de juegos el cual tendrá colgadas telas de diferentes formas geométricas.
- **Reconoce** las características de las telas al manipularlas, luego responde algunas preguntas: ¿Qué forma tienen las telas que están en el cordel? ¿Cuántos lados tienen? ¿Cómo son sus lados? ¿Cuántas esquinas tienen?
- **Relaciona** la figura geométrica el cuadrado con los objetos que encuentra encima de su mesa y lo mencionan.
- **Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al seleccionar la java (cortada de diferentes formas geométricas) de la misma forma, entre diversas jvas de figuras geométricas para luego señalarlo y finalmente pintarlo con tempera.

#### SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartón, para luego colocarlo en la java. (Anexo 5)

- Meta cognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lograste identificar la figura geométrica el cuadrado? ¿Fue fácil o difícil identificar la figura geométrica el cuadrado?
- Transferencia: En la hora de la lonchera buscarán si tienen un taper en forma de cuadrado.

### Actividad 6 (35 minutos):

Identificar la figura geométrica el cuadrado mediante material concreto mostrando ayuda hacia los demás.

#### INICIO

- Los niños encuentran varias bandejas con globos de agua, los cuales tendrán que reventarlos para encontrar la figura escondida dentro del globo.
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué imágenes encontraron en sus globos? ¿Qué forma tenían las imágenes?
- ¿Qué otros objetos conoces con forma de cuadrado?

#### PROCESO

- **Percibe** figuras geométricas hechas con cartulina en el patio de juegos, al compás de las maracas bailan alrededor de ellas.
- **Reconoce** las características de la figura geométrica pegada en el suelo al pasar o pararse dentro de la misma figura al término del sonido de las maracas, luego responden a algunas preguntas: ¿Qué figura geométrica observas? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? ¿Todos sus lados son igual?
- **Relaciona** la figura geométrica el cuadrado con objetos que hay alrededor del patio de juegos y los menciona.
- **Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversos tubos de papel con formas de figuras geométricas y los señala, luego los pinta con la ayuda de su pincel.

#### SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartulina, luego los coloca dentro de la boca del tiburón que tiene forma de cuadrado. (Anexo 6)

- Meta cognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Fue fácil o difícil identificar la figura geométrica el cuadrado? ¿Qué pasos seguiste para identificar la figura geométrica el cuadrado?
- Transferencia: En la hora de recreo observará si hay objetos en forma de cuadrado.

### Actividad 7 (35 minutos):

Agrupar según la forma mediante material concreto compartiendo lo que se tiene.

#### INICIO

- Los niños observan en la sala de psicomotricidad diferentes módulos de espuma que están apilados según su forma, las caras rectangulares generan una torre ancha, las cuadradas una torre delgada, y otros que forman una pirámide, luego lo exploran. (Anexo 7)
- Luego responden algunas preguntas: ¿Qué forma tienen los módulos de espuma? ¿Qué se formó al agrupar los módulos? ¿Qué otras figuras formaste al agruparlos?
- ¿Qué otras formas conocen?

#### PROCESO

- **Percibe** observando y manipulando los diferentes instrumentos musicales: flauta, tambor, xilófono, triángulo; los cuales tendrán diversas formas y están esparcidos en el patio de juegos.
- **Identifica** las características de los instrumentos musicales al mencionar su forma, luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué instrumentos musicales observas? ¿Todos tendrán la misma forma?
- **Selecciona** el criterio de forma para agrupar los instrumentos musicales.
- **Relaciona** las características de los instrumentos musicales con la forma que tienen los tubos de papel higiénico, para luego decorar con papeletos su tubo.
- **Agrupar** los instrumentos musicales según su forma y lo coloca en la caja que corresponde, luego menciona el criterio escogido.

#### SALIDA

- Evaluación: Agrupa según la forma de la figura geométrica (círculo- cuadrado y rectángulo) al seleccionar los bajalenguas según su figura geométrica que estará pegado en un extremo, luego lo colocan en el tubo de papel higiénico que corresponde y menciona el criterio escogido. (Anexo)
- Meta cognición: ¿Qué forma tenían los módulos de espuma? ¿Qué se formó cuando lo agrupaban? ¿Fue fácil o difícil de agrupar las figuras geométricas?
- Transferencia: En casa agrupa según su forma las prendas de vestir, para luego colocarlas en el cajón que corresponde.

### **Actividad 8 (35 minutos):**

Agrupar según el color mediante material concreto mostrando ayuda hacia los demás.

#### INICIO

- Los niños observan tres cajas con juguetes ordenados por color (anaranjado- amarillo-verde), cada niño podrá escoger el juguete que más le agrada para jugar, identificando de que caja lo sacó.
- Luego responden algunas preguntas: ¿De qué color eran los juguetes? ¿Dónde se encuentran los juguetes de color rojo? ¿Dónde se encuentran los juguetes de color amarillo? ¿Dónde se encuentran los juguetes de color verde?
- ¿Se podrá ordenar las crayolas por colores?

#### PROCESO

- **Percibe** observando y manipulando globos de diversos colores en el patio de juegos, además de la pared forrada con contac la cual tendrá divisiones representadas por manchas de colores (amarillo, verde y anaranjado). (Anexo 8)
- **Identifica** las características de los globos y las manchas mencionando los colores al responder algunas preguntas: ¿Qué colores tienen los globos? ¿De qué colores son las manchas? ¿Qué color de globo prefieres? ¿Para qué estará forrada la pared de contac? ¿Qué harán con estos materiales?
- **Selecciona** el criterio color del globo que utilizará.
- **Relaciona** las características de los globos con las témperas (amarillo, verde y anaranjado) que están en su mesa de trabajo, para luego pintar sus vasos.

- **Agrupar** los globos según su color y los coloca en la mancha que corresponde y menciona cuál fue el criterio escogido.

#### SALIDA

- Evaluación: Agrupa según los colores (amarillo, verde y anaranjado) mediante la selección de vasos por color, colándolo uno encima del otro y menciona el criterio escogido. (Anexo 8)
- Meta cognición: ¿De qué color son los juguetes que estaban ordenados en las cajas? ¿Qué color de globos agrupaste? ¿De qué color son las temperas? ¿Qué color son los vasos? ¿Fue fácil o difícil agrupar los vasos según su color?
- Transferencia: En casa agrupan las frutas o verduras según su color.

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

## Cuento N° 1- Actv.2

### Pepito el creador

Había una vez un niño llamado Pepito muy alegre, juguetón y sobretodo súper creativo, a él le encantaba construir cosas nuevas. Un día de camino al parque con su mamá observaron a una señora reciclando diferentes materiales en tachos de basura. Fue así que Pepito le preguntó a su mamá: ¿Por qué la señora tiene tantos tachos de basura?, la mamá respondió: es porque la señora recicla diversos materiales para darles un nuevo uso, y el niño contestó emocionado: ¡mamá entonces todos podemos reciclar y crear nuevas cosas dándoles un nuevo uso!, la mamá respondió: ¡Claro que sí Pepito! Todos podemos hacerlo.

Al llegar a casa Pepito se propuso recolectar muchos materiales para construir sus propios juguetes y enseñarle a su mamá y a sus amigos sus nuevos juguetes que él mismo había creado.

Autores: Fernández, Oriana, Mendivil, Marilyn y Van Oordt Nicole



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

## Cuento N° 2 - Actv.5

### El cuadrado

Había una vez un cuadrado que estaba durmiendo muy feliz, hasta que de pronto, escucho su despertador y se levantó. El Cuadrado dijo: Buenos días despertador, que hermoso día, el día de hoy. ¡Pero mira, tu eres un cuadrado igual que yo, que bonito que somos!

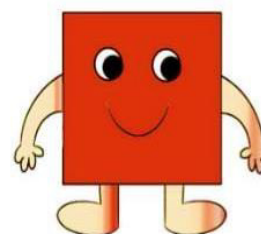
Ahora me voy a la cocina a tomar mi desayuno porque tengo mucha hambre. Hasta luego despertador. Cuando llega a la cocina, encuentra en su mesa una rica chocolatada y una deliciosa tostada, que cuando se lo iba a comer, le dijo: Buenos días tostada, como estas, mira eres un cuadrado igual que yo; y el cuadrado muy feliz se lo comió. De pronto, cuando termino de desayunar, el cuadrado se fue a lavar los dientes. Al llegar al baño observa al espejo y le dice: Buenos días espejo, como estas, pero mira que hermoso, tú también eres un cuadrado, igual que yo; y el espejo le dijo: Buenos días cuadrado, claro que sí, los dos somos cuadrados y tenemos 4 lados iguales. Entonces después de lavarse los dientes, decidió ir a la ventana

Y cuando se acercó a la ventana, escucho lluvia y cuando vio por la ventana, estaba lloviendo, pero él se puso un poco triste porque quería salir a jugar,

pero se puso a observar a la ventana y dijo: Buenos días ventana, pero que hermosa, eres igual de cuadrada que yo, y la ventana le dijo: Buenos días cuadrado, si tenemos 4 lados iguales, somos cuadrado. Y se acercó a la sala y vio al televisor y dijo: Buenos días televisor, pero que hermoso, eres un cuadrado, igual que yo; y el televisor le dijo: Buenos días cuadrado, somos iguales, los dos somos un cuadrado Entonces cuando el cuadrado estaba viendo

la televisión, se dio cuenta, que sobre su mesa había un regalo, un regalo muy grande y muy hermoso. Entonces el cuadrado fue corriendo a su mesa. Y cuando lo vio, le dijo: Hola regalo, como estas, pero que hermoso, tú también eres un cuadrado igual que yo; y el regalo le dijo: Hola cuadrado, si lo dos somos cuadrados, necesito que me abrás porque hay un regalo muy especial dentro mío.

Entonces el cuadrado decidió abrir el regalo y cuando lo vio, se dio cuenta que era un cuadro de él, era una foto enmarcada; y se dio cuenta que también era un cuadrado y se emocionó mucho.



**CUADRADO**

<http://bitly.ws/cjAT>

Actividad 1:



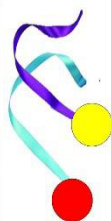
<https://amzn.to/3rhqjCk>  
<https://bit.ly/3rkfmA2>

Actividad 2:



<https://bit.ly/31iBJuZ>  
<https://bit.ly/2QxZihw>  
<https://bit.ly/3cfnoFY>

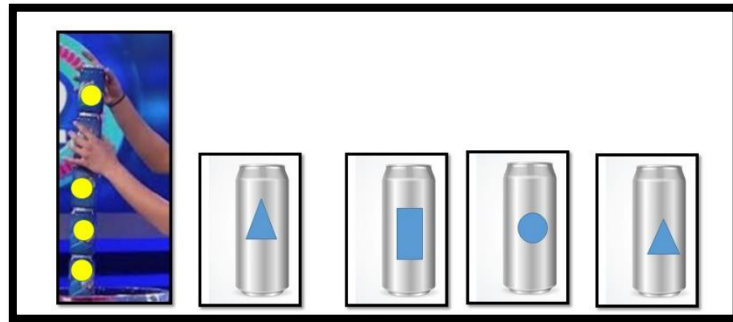
Actividad 3:



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

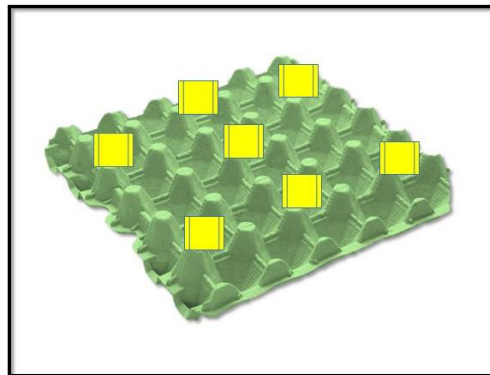


Actividad 4:



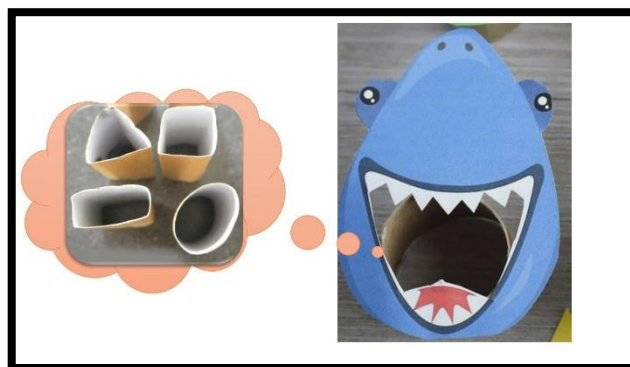
<https://bit.ly/3r3lpJ6>

Actividad 5:



<https://bit.ly/3cPS93J>

Actividad 6:



<https://bit.ly/3vTcspk>  
<https://bit.ly/3vQCjhM>

Actividad 7:



<https://bit.ly/2Nn6L1J> <https://bit.ly/3vtRugD>

Actividad 8:



<https://bit.ly/3bO1Sbm> <https://bit.ly/3cyUEHs> <https://bit.ly/3qZup29>  
<https://bit.ly/3rQHfkt> <https://bit.ly/30NPRfC> <https://bit.ly/3lmhfL2>  
<https://bit.ly/3bO1Wl8> <https://bit.ly/3vnLoyt>

### 3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

**Identifica** el color anaranjado al escogerlo entre diversos pompones de colores, luego lo coloca en las cucharas de color anaranjado. (Proceso – Sesión 2)

Identifica el color anaranjado al escogerlo entre diversos pompones de colores, luego lo coloca en las cucharas de color anaranjado con autonomía.	AD
Identifica el color anaranjado al escogerlo entre diversos pompones de colores, luego lo coloca en las cucharas de color anaranjado.	A
Identifica el color anaranjado al escogerlo entre diversos pompones de colores, luego lo coloca en las cucharas de color anaranjado con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el color anaranjado al escogerlo entre diversos pompones de colores, luego lo coloca en las cucharas de color anaranjado.	C

**Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartulina, luego los coloca dentro de la boca del tiburón que tiene forma de cuadrado. (Final – Sesión 6)

Identifica la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartulina, luego los coloca dentro de la boca del tiburón que tiene forma de cuadrado. con autonomía.	AD
Identifica la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartulina, luego los coloca dentro de la boca del tiburón que tiene forma de cuadrado.	A
Identifica la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartulina, luego los coloca dentro de la boca del tiburón que tiene forma de cuadrado. con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar la figura geométrica: el cuadrado al seleccionarlo entre diversas figuras geométricas hechas de cartulina, luego los coloca dentro de la boca del tiburón que tiene forma de cuadrado.	C

**Agrupar** según la forma de la figura geométrica (círculo- cuadrado y rectángulo) al seleccionar los bajalenguas según su figura geométrica que estará pegado en un extremo, luego lo colocan en el tubo de papel higiénico que corresponde y menciona el criterio escogido. (Proceso – Sesión 7)

	AD	A	B	C
Agrupar la figura geométrica en función a un atributo (círculo- cuadrado y rectángulo).				
Describe la agrupación que ha creado con la figura geométrica (círculo- cuadrado y rectángulo).				
Realiza la actividad con autonomía al agrupar según la forma de la figura geométrica (círculo- cuadrado y rectángulo).				

**Agrupar** según los colores (amarillo, verde y anaranjado) mediante la selección de vasos por color, colándolo uno encima del otro y menciona el criterio escogido. (Final – Sesión 8)

	AD	A	B	C
Agrupar objetos en función a un atributo según los colores (amarillo, verde y anaranjado).				
Describe la agrupación que ha creado con los colores (amarillo, verde y anaranjado).				
Realiza la actividad con autonomía al agrupar según los colores (amarillo, verde y anaranjado).				

## **Conclusiones**

- El propósito de una enseñanza en los estudiantes de preescolar, es permitir desarrollar conocimientos en ellos a partir de sus vivencias logrando así el descubrimiento por sus propios medios, siendo ellos protagonistas de su aprendizaje, las cuales le servirán para ser personas competentes en su vida.
- Esta propuesta didáctica está basada en el paradigma Sociocognitivo-Humanista ya que trabaja de manera conjunta con los paradigmas Sociocognitivo y Socio-cultural-contextual, logrando así en los estudiantes una educación integral basada en el aprendizaje por valores y actitudes.
- Está propuesta didáctica está basada en sesiones propiciadas por el maestro, las cuales ayudarán a los estudiantes a descubrir y resolver nuevos conocimientos, además el docente es el encargado de otorgar situaciones, herramientas y de brindar orientación constante, el cual permite que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo en cada una de las actividades.

## **Recomendaciones**

- Es importante que los niños y niñas reciban a una educación temprana, ya que permite que ellos puedan generar conocimientos nuevos y adecuados para cada una de sus edades.
- Es importante que los maestros conozcan el propósito principal de este paradigma Sociocognitivo humanista, desarrollando la parte cognitiva, es decir, los aprendizajes y por otro lado la formación en valores y actitudes en los niños.
- Es importante que cada uno de los maestros reciban constantes capacitaciones en las cuales, sean orientados para que cada una de sus sesiones de aprendizaje, sean más significativas, para el desarrollo integral de cada uno de los niños.
- Es importante que el maestro logre el propósito de cada sesión de aprendizaje, cumpliendo las destrezas que permitirán en el niño lograr el aprendizaje esperado.

### Referencia Bibliográfica

- Abarca, J. (2017). Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de psicología* 2(35).  
Recuperado de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0254-92472017000200013](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013)
- Andrade, A. (22 de abril 2020). Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) de Reuven Feustein. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.isep.es/actualidad-educacion/programa-enriquecimiento-instrumental-pei/>
- Aprender a aprender. (2014). *Biografía de Martiniano Román Pérez*. Recuperado de <https://aprendercurriculum.blogspot.com/2014/05/biografia-de-martiniano-roman-perez.html>
- Ardila, R. (2010). Inteligencia ¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar?. *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*. 35(134), 97-103.  
Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/racefn/v35n134/v35n134a09.pdf>
- Babarro, N. (2019). *Jerome Bruner: biografía y teoría del aprendizaje por descubrimiento*.  
Recuperado de <https://www.psicologia-online.com/jerome-bruner-biografia-y-teoria-del-aprendizaje-por-descubrimiento-4521.html>
- Baranda, J. (2010). *David Ausubel*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://pedagogia.mx/david-ausubel/>
- Bravo, C. (1992). Análisis del modelo de Inteligencia de Robert J. Sternberg. *Red de información educativa*, s.vol. (8), 21 – 38. Recuperado de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/185340>
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Revista de educación*. 5 (13). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castillero, O. (2020). *Aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo se desarrolla*.  
Recuperado de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-por-descubrimiento>
- Castillero, O. (2021). *La teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://psicologiyamente.com/inteligencia/teoria-triarquica-inteligencia-sternberg>
- Cedillo, C. (2010). El aprendizaje mediado y las operaciones mentales de comparación y clasificación. (Tesis de maestría, Universidad de Cuenca, Ecuador). Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3296/1/TESIS.pdf>
- Centro de Desarrollo Cognitivo UDP (2016). Programa de Enriquecimiento

- Instrumental. Recuperado de <https://centrodesarrollocognitivo.udp.cl/programas-de-enriquecimiento-instrumental/>
- Cherry, K. (09 de abril 2020). *Biography of Psychologist Robert Sternberg*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.verywellmind.com/robert-sternberg-biography-1949-2795530>
- Concha, M. (2014). Reuven Feuerstein. Recuperado de <https://psicommanuel.files.wordpress.com/2013/03/guia-reuven-feuerstein-copia.pdf>
- Cordova, F. (2006, enero 01). La evaluación de los estudiantes: una discusión abierta. *Revista Iberoamericana de Educación* 39 (7). Recuperado de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1388Cordoba-Maq.pdf>
- Cuellar, S. (2015). *Programación curricular de aula desde el modelo curricular sociocognitivo humanista en una institución educativa de Abancay (Tesis Magistral)*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. Recuperado de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6735/CUELLAR\\_LAUPA\\_SARA\\_PROGRAMACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6735/CUELLAR_LAUPA_SARA_PROGRAMACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dávila, S. (s.f.). *El aprendizaje significativo, esa extraña expresión (utilizada por todos y comprendida por pocos)*. Recuperado de [http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO\\_1677.pdf](http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO_1677.pdf)
- Delgado, G. (2015). *El paradigma socio-cognitivo-humanista y la evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los oficiales alumnos de la maestría en ciencias militares de la escuela superior de guerra del ejército – 2014 (Tesis de doctorado)*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/902/TD%20CE%20D53%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Educación química. (2008). El profesor David Ausubel murió el 9 de julio de 2008, a los 89 años de edad. *Revista cielo* 19 (3) Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/eq/v19n3/v19n3a3.pdf>
- Estévez, P. (2013). *La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel en la aplicación de los textos de estudios sociales proporcionados por el Ministerio de Educación a los octavos años del colegio técnico referencial “Luis Fernando Ruiz” de Latunga, Provincia de Cotopaxi, en el año lectivo 2012-2013. (Trabajo de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar)*. Recuperado de

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/3786/1/T1348-MGE-Estevez-La%20teor%c3%ada.pdf>

- El paradigma sociocultural o ecológico-contextual. (11 de septiembre de 2009). *EL COMERCIO*. 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>.
- Ferrer, M. (2000). La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela media cubana (Tesis doctoral). Instituto superior pedagógico Frank País García, Cuba.
- Ferreiro, R. y Vizoso, E. (2008). Una condición necesaria en el empleo de las TIC'S en el salón de clases: la Mediación pedagógica. *Revista Posgrado y Sociedad Sistema de Estudios de Posgrado Universidad Estatal a distancia*, 8 (2), 72 – 88.
- Figuerola, I. (2020). La experiencia de aprendizaje mediado en la educación parvularia: criterios para el enriquecimiento de las interacciones pedagógicas. *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 7 (1). 107-131. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/344046522\\_La\\_Experiencia\\_de\\_Aprendizaje\\_Mediado\\_en\\_la\\_Educacion\\_Parvularia\\_Criterios\\_para\\_el\\_enriquecimiento\\_de\\_las\\_Interracciones\\_Pedagogicas](https://www.researchgate.net/publication/344046522_La_Experiencia_de_Aprendizaje_Mediado_en_la_Educacion_Parvularia_Criterios_para_el_enriquecimiento_de_las_Interracciones_Pedagogicas)
- Gómez, P. (2013). Teoría de la Experiencia del aprendizaje mediado del Dr. Reuven Feuerstein: la importancia del maestro como principal mediador del aprendizaje. (Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional, México). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/29960.pdf>
- Gómez, L. y Mejía, R. (s.f). *Vygotsky: La perspectiva vygotskyana*. Recuperado de [https://cmascriptpublic2.ihmc.us/rid=1JJ36VHDJ-2B3LNXN-XWF/lev%20\\_vygotsky.pdf](https://cmascriptpublic2.ihmc.us/rid=1JJ36VHDJ-2B3LNXN-XWF/lev%20_vygotsky.pdf)
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: “De la revolución cognitiva” a la “Revolución cultural”. *Revista de educación*. 44(13). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Haro, O. (2013). *Tipos de aprendizaje significativo según Ausubel*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://actividadesinfantil.com/archives/9722>
- Latorre, M. (2018). *Guía para el desarrollo de la práctica profesional*. Lima, Perú: UMCH
- Latorre, M. (2021). *Paradigma Cognitivo -Piaget-*. Lima, Perú: Universidad Marcelino



- Champagnat.
- Latorre, M. (2021). *La inteligencia escolar como desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales*. Recuperado de [https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/21877/mod\\_resource/content/9/7.%20La%20Inteligencia-Capacidades-Destrezas-Arquitectura.pdf](https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/21877/mod_resource/content/9/7.%20La%20Inteligencia-Capacidades-Destrezas-Arquitectura.pdf)
- Latorre, M. (2010). *Teoría y paradigmas de la educación (1°ed.)*. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. y Seco, C. (2010). *Paradigma socio-cognitivo-humanista*. Recuperado de <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/psociocoghumanista.pdf>
- Latorre, M. y Seco, C. (2010). *Paradigma socio-cognitivo-humanista*. Recuperado de [https://issuu.com/uchampagnat/docs/desarrollo\\_y\\_evaluaci\\_n\\_de\\_capacid](https://issuu.com/uchampagnat/docs/desarrollo_y_evaluaci_n_de_capacid)
- Latorre, M. y Seco, C. (2013). *Metodología. Estrategias y técnicas metodológicas*. Recuperado de <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>
- Latorre, M. (2020). *Las competencias, clases y características (50 destrezas, procesos y técnicas metodológicas)*. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2021). *Paradigma socio – contextual*. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2021). *Panel de valores y actitudes*. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2021). *Definición de valores y actitudes*. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Ministerio de educación, (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de [https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/7377/mod\\_resource/content/1/curr%C3%ADculo-nacional-de-la-educaci%C3%B3n-b%C3%A1sica.pdf](https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/7377/mod_resource/content/1/curr%C3%ADculo-nacional-de-la-educaci%C3%B3n-b%C3%A1sica.pdf)
- Montagud, N. (2020). *Currículum en espiral: qué es y cómo se usa en educación*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/curriculum-espiral>
- Muria, I. y Damián, M. (2003). La enseñanza de las habilidades del pensamiento desde una perspectiva constructivista. *UMBRAL. Revista de Educación, Cultura y Sociedad*, s.vol. (4), 158 – 163. Recuperado de [https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualdata/publicaciones/umbral/v03\\_n04/a21.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualdata/publicaciones/umbral/v03_n04/a21.pdf)

- Noguez, S. (2002). El desarrollo potencial de aprendizaje entrevista a Reuven Feuerstein. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (2), 2-15. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v4n2/v4n2a9.pdf>
- Pérez, P. (2004). Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX. *Tiempo De Educar*, 5 (10), 39-76. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/311/31101003.pdf>
- Pietro, M. y Sternberg, R. (1991). La Teoría Triárquica de la Inteligencia: un modelo que ayuda a entender la naturaleza del retraso mental. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, s.vol. (11), 77 – 93. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117765>
- Real Academia Española. (2020). *Solidaridad*. Recuperado de <https://dle.rae.es/solidaridad>
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)
- Rafael, A. (2007-2009). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)
- Rodríguez, M. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. *Revista Electrónica de Investigación i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3 (1), 29-50. Recuperado de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Román, M y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad*. Recuperado de [https://www.academia.edu/26764675/La\\_Inteligencia\\_Escolar](https://www.academia.edu/26764675/La_Inteligencia_Escolar)
- Román, M., y Díez, E. (2017). El Currículum como Desarrollo de Procesos Cognitivos y Afectivos. *Revista Enfoques Educativos*, 2(2). doi:10.5354/0717-3229.1999.47064
- Román, P. (2011). *Aprender a aprender en la sociedad del Conocimiento*. Recuperado de <https://entornovirtualexpresivo.files.wordpress.com/2015/05/aprender-a-aprender1-4.pdf>
- Ruffinelli, A. (2002). Modificabilidad Cognitiva en el Aula Reformada. *Revista Electrónica Diálogos Educativo*, S.vol (3), 58 -77. Recuperado de <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/article/view/272>
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de Jean Piaget*. [En

- Biografías y Vidas*]. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 2, 127-137. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Universidad Internacional de Valencia. (2018). *El aprendizaje por descubrimiento de Bruner*. Recuperado de <https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>
- Universidad Pública de Navarra (2012). La Teoría de Ausubel. Recuperado de [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXT0%209%20SEM%204\\_LA%20TEORIA%20DE%20AUSUBEL.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXT0%209%20SEM%204_LA%20TEORIA%20DE%20AUSUBEL.pdf)
- Vargas, M. (2008). *Diseño curricular por competencias*. Recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro\\_diseno\\_curricular-por-competencias\\_anfei.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular-por-competencias_anfei.pdf)
- Velarde, E. (2008). La teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Reuven Feuerstein. *Revista Investigación Educativa*, 12 (22), 203-221.
- Vergara, C. (2019). *Biografía de Lev S. Vygotsky*. Recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/biografia/lev-vygotsky/#:~:text=Vygotsky,-Por&text=Lev%20Semi%C3%B3novich%20Vygotsky%20%5B1896%2D1934,cr%C3%ADtico%20en%20el%20aprendizaje%20infantil>.
- Vergara, C. (2020). *La teoría del desarrollo cognitivo de Jerome Bruner*. Recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/teoria-desarrollo-cognitivo-jerome-bruner/>
- Vielma, E. y Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3 (9), 30-37. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>
- Westreicher, G. (s.f). Estrategia. [Economipedia]. Recuperado de <https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>