



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

# TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública Santiago de Surco, Lima

AUTORES:

AYALA VILCHEZ, Daniela Cinthia  
MOLINA CALLEJA, Brenda Adriana  
REYNA DOMINGUEZ, Brenda Carolina

ASESOR / ASESORA:

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

PARA OPTAR AL  
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

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

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



**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

**Brenda Carolina REYNA DOMINGUEZ**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública Santiago de Surco, Lima”**, para optar el 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
44206896	Brenda Carolina REYNA DOMINGUEZ	APROBADO POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 27 de marzo 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

**Daniela Cinthia AYALA VILCHEZ**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública Santiago de Surco, Lima”**, para optar el 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
44371906	Daniela Cinthia AYALA VILCHEZ	APROBADA POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 27 de marzo 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

**Brenda Adriana MOLINA CALLEJA**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública Santiago de Surco, Lima”**, para optar el 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
72492228	Brenda Adriana MOLINA CALLEJA	APROBADO POR MAYORÍA

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

Santiago de Surco, 27 de marzo del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

## Dedicatoria

En el presente trabajo se lo dedico a Dios por darme la fortaleza para seguir a pesar de las adversidades, también a mis familiares que me apoyaron en mi sueño de ser docente, al Doctor San Martín y hermana Mercedes.

Daniela Ayala Vílchez

Dedicado a Dios por su inmenso amor y bondad, a mis amados padres Cecilia y Oswaldo por su comprensión y apoyo incondicional. Con amor para mi esposo Erick y nuestra hija Luisana. Para mi abuelito Lázaro Molina que desde el cielo me cuida, promesa cumplida, te extraño mucho.

Brenda Adriana Molina Calleja

Dedicado a Dios por el don de la vocación y a nuestra Madre la Virgen María por concederme la gracia de ser una Hija de Santa María del Corazón de Jesús. Gratitud a nuestra fundadora Madre María de Jesús por todo cuanto he recibido de ella y a mi madre por todo su cariño y dedicación.

Brenda C. Reyna Domínguez.

## Agradecimientos

A Dios por guiarme hacia mi vocación de docente y poder servir al prójimo. También, a mi familia por el apoyo y animo constante en esta carrera profesional. A nuestros queridos docentes que forjaron en nosotros el amor y pasión por nuestra labor.

Daniela Cinthia Ayala Vílchez

Agradecer en primer lugar a Dios por su guía y fortaleza. Con amor y gratitud para mis amados padres Cecilia y Oswaldo, por su apoyo incondicional. ¡A mi esposo Erick por su motivación y amor, te amo! A mi hija Luisana por darme dosis de felicidad y fuerza para seguir adelante. Con amor para mis queridos suegros Hilda y Jesús Vega por su cariño, confianza y constante apoyo, ¡los quiero mucho!

Brenda Adriana Molina calleja

Agradezco a Dios, por concederme su ayuda necesaria para seguir adelante. A mi familia religiosa por su apoyo incondicional y finalmente agradecer a nuestra querida Universidad Marcelino Champagnat, por brindarnos conocimientos, valores y experiencias que nos enriquecen para formar a nuestros estudiantes mejores personas competente y grandes profesionales.

Brenda Carolina Reyna Domínguez

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2021**

**Nombres:**

Daniela Cinthia

**Apellidos:**

AYALA VILCHEZ

**Ciclo:**

Verano 2021

**Código UMCH:**

44371906

**N° DNI:**

44371906

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:**

**Brenda Adriana**

**Apellidos:**

**MOLINA CALLEJA**

**Ciclo:**

**Verano 2021**

**Código UMCH:**

**72492228**

**N° DNI:**

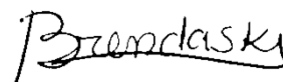
**72492228**

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:**

**Brenda Carolina**

**Apellidos:**

**REYNA DOMÍNGUEZ**

**Ciclo:**

**Verano 2021**

**Código UMCH:**

**44206896**

**N° DNI:**

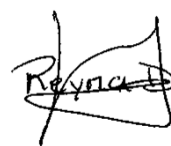
**44206896**

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, 19 de marzo de 2021



---

Firma

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública Santiago de Surco, Lima. Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). Esta propuesta se fundamenta en el modelo T, promoviendo que los estudiantes puedan desarrollar competencias, capacidades y destrezas que favorezcan el conocimiento y su formación en valores. Así mismo, esta propuesta contiene en el primer capítulo la planificación del trabajo de suficiencia profesional, el segundo el marco teórico, como último capítulo la programación curricular y el proyecto.

## ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal for the development of mathematical skills in students of four years of initial education of a public educational institution Santiago de Surco, Lima. For this, it is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). This proposal is based on the T model, promoting that students can develop competencies, capacities and skills that favor knowledge and their formation in values. Likewise, this proposal contains in the first chapter the planning of the work of professional sufficiency, the second the theoretical framework, as the last chapter the curricular programming and the project.

## ÍNDICE

Introducción	6
<b>Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional</b>	<b>7</b>
1.1. Título y descripción del trabajo	7
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	8
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	9
1.4. Justificación	10
<b>Capítulo II: Marco teórico</b>	<b>12</b>
<b>2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo</b>	<b>12</b>
2.1.1 Paradigma cognitivo	12
2.1.1.1. Piaget	12
2.1.1.2. Ausubel	14
2.1.1.3. Bruner	16
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	18
2.1.2.1. Vygostsky	18
2.1.2.2. Feuerstein	21
<b>2.2. Teoría de la inteligencia</b>	<b>23</b>
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	24
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	26
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	28
<b>2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista</b>	<b>29</b>
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	29
2.3.2. Metodología	31
2.3.3. Evaluación	32
<b>2.4. Definición de términos básicos</b>	<b>36</b>
<b>Capítulo III: Programación curricular</b>	<b>36</b>
<b>3.1. Programación general</b>	<b>36</b>
3.1.1. Competencias del área	36
3.1.2. Estándares de aprendizaje	37
3.1.3. Desempeños del área	38
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	42
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	43
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	44
3.1.7. Métodos de aprendizaje	46
3.1.8. Panel de valores y actitudes	49
3.1.9. Definición de valores y actitudes	49
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	52
3.1.11. Programación anual	52
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	56
<b>3.2. Programación específica</b>	<b>58</b>
<b>3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades</b>	<b>59</b>
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	70
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	71
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	75

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	88
<b>3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades</b>	90
3.2.2.1. Programación de proyecto	106
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	110
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	120
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	130
Conclusiones	134
Recomendaciones	135
Referencias	136

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los avances tecnológicos han generado cambios de manera rápida, se ha podido observar que hay mayor facilidad para acceder a diversas plataformas que permiten cubrir necesidades requeridas. Esto ha conllevado al ser humano adaptarse constantemente, adquirir habilidades y competencias que nos ayuden a solucionar problemas, buscando nuevas formas de aprender. Más aun con la propagación del virus covid-19 que se ha vuelto en corto tiempo una pandemia cambiando totalmente la forma de vida, la enseñanza y sobre todo la manera de aprender en nuestros estudiantes. Por ende, la educación no puede ser exenta a ello, y por motivo de la pandemia ha tenido que adaptarse según al contexto.

En estos tiempos la tecnología ha logrado un gran protagonismo especialmente en el sector de educación ahora con ayuda del internet se puede llegar a obtener la misma información en corto tiempo para tener mayores conocimientos y construir aprendizajes. Por ello, es necesario que el docente pueda manejar las diversas plataformas y así plantear nuevas estrategias que favorezcan la educación virtual de modo que los estudiantes puedan asimilar contenidos. Por lo tanto, se toma como referencia el paradigma socio cognitivo humanista que nos ayuda a mejorar cambios a nivel intelectual y actitudinal, logrando desarrollar competencias en el estudiante, para una mejor adaptación y desenvolvimiento en nuestra sociedad enriqueciendo la integridad del estudiante.

Por ello educar por competencia, en la actualidad es un punto clave para este siglo XXI, ya que supone muchos desafíos que debemos afrontar y saber guiar al estudiante a convivir en valores con los demás mejorando así su relación, desarrollando habilidades y destrezas que le permitan desenvolverse en los diferentes ámbitos.

El siguiente trabajo de suficiencia profesional presenta propuestas en habilidades matemáticas para la resolución de problemas, que no solo se aplica en la escuela. Proponiendo sesiones de aprendizaje con actividades lúdicas donde el estudiante va adquirir razonamiento, pensamiento resolutivo, atención y concentración estos elementos mencionados trascienden durante toda la vida. La presente propuesta contribuye que los docentes cuenten con diversas estrategias y métodos pedagógicos al momento de aplicar según el contexto de sus estudiantes.

## CAPÍTULO I

### Planificación del trabajo de suficiencia profesional

#### 1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública, Santiago de Surco, Lima.

#### Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene tres capítulos: el primero abarca los objetivos y justificación que fundamenta la base teórica y práctica de lo planteado en la propuesta didáctica. De igual forma, contiene una evaluación pedagógica acerca de la realidad en la que se encuentra el estudiante de manera específica. El objetivo es poder responder adecuadamente ante las necesidades en el pensamiento lógico del niño, que contribuya a mejorar la calidad educativa.

El segundo capítulo, expone las bases fundamentales de nuestra propuesta pedagógica, tomando como referencia a diversas teorías cognitivas del aprendizaje de la cual se ha podido corroborar en las investigaciones.

Por último, el tercer capítulo presenta de manera metódica la programación curricular de lo general a lo específico. Asimismo, comprende las competencias del área, capacidades, estándares de aprendizajes y desempeños respectivamente brindados por el Ministerio de Educación destinados para el área de matemática en estudiantes de cuatro años, estos elementos se relacionan a lo largo de la programación con el panel de capacidades y, destrezas; valores y actitudes que concuerden con los propios procesos mentales respectivos.

### **1.1. Diagnóstico y características de la institución educativa**

La institución Educativa Pública está ubicada en el distrito de Santiago de Surco, departamento de Lima. Presenta una adecuada infraestructura. El presente distrito cuenta con los servicios básicos para desenvolverse de manera autónoma.

La institución educativa pública consta con el nivel Inicial y Primaria. Tiene una población estudiantil de 120 estudiantes. La dirección académica se encuentra a cargo del director, subdirector y coordinador. Cada nivel presenta una sección por grado. Tiene 6 aulas de educación primaria y 3 aulas de nivel inicial. Cada aula de primaria cuenta con aproximadamente 20 estudiantes y están ubicados en el segundo piso, en nivel inicial 16 alumnos por aula. Estas aulas de preescolar tienen amplio espacio y están ubicados en el primer nivel del colegio. También, en el nivel inicial tiene una zona de juegos y aula para actividades motrices para el desarrollo del educando.

La institución educativa no cuenta con una biblioteca, pero siguiendo los lineamientos del Ministerio de Educación, en cada salón se ha implementado el sector lectura. Asimismo, como arte, matemática y ciencias cada uno con sus recursos respectivos. El colegio cuenta con computadoras donde los niños reciben clase una vez a la semana en un tiempo de 30 minutos. También la institución brinda orientación psicológica a los estudiantes con el acompañamiento de sus padres en caso que lo requieran.

Se tiene conocimiento que un alto porcentaje de estudiantes presentan dificultades en el área de matemática, además que muchos de los estudiantes no cuentan con la ayuda necesaria para resolver las actividades ya que los padres de familia trabajan la mayor parte del día. Estas carencias se han visto reflejadas en las evaluaciones correspondientes en el área de matemática. Por otro lado, la falta de estrategias didácticas no favorece un aprendizaje acorde al nivel cognitivo en donde se encuentran los estudiantes. Actualmente, esta institución esta brindando la educación de manera virtual, demostrando su adaptación ante la nueva necesidad.



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

#### **Objetivo general**

Proponer un modelo didáctico para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa pública, Santiago de Surco, Lima.

#### **Objetivos específicos**

Formular sesiones de aprendizaje para resolver problemas de cantidad en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública de Santiago de Surco-Lima.

Diseñar sesiones de aprendizaje para resolver problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública de Santiago de Surco-lima.

#### 1.4 Justificación

En el presente trabajo se puede observar que la mayoría de los estudiantes de cuatro años, manifiesta un bajo rendimiento en el área de matemática, estos datos han sido corroborados por las evaluaciones diarias que realiza la docente y evaluación bimestral. Se puede llegar a la conclusión que los docentes le dan mayor importancia a los materiales gráficos que a los concretos. Se sabe que en esta edad los niños necesitan de recursos y actividades lúdicas que fomenten su imaginación y resolución de problemas. Sin embargo, los docentes al impartir la enseñanza tradicional generan que los niños sean receptores de contenidos y no tengan el mismo entusiasmo por aprender lo que dificulta a que desarrollen nuevas habilidades que favorezcan la interiorización de aprendizajes. Por otro lado, los padres de familia muestran poca participación en el reforzamiento de actividades destinadas por el docente.

En vista de esta problemática se presenta la “Propuesta didáctica para el desarrollo de Habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial” en la cual el niño desarrollará nuevas habilidades y destrezas para lograr superar las debilidades observadas; mediante actividades lúdicas, diversas estrategias didácticas que el estudiante exprese su motivación y participe activamente.

Este trabajo se fundamenta en el paradigma socio cognitivo- humanista que hace referencia a que el estudiante pueda desarrollarse de manera integral según las dimensiones : cognitiva, afectiva, emocional y social, fomentando los valores y principios fundamentales para vivir en comunidad; mediante sesiones y actividades en la que el docente motiva el aprendizaje a través de juegos destinados al desarrollo de las nociones matemáticas, como por ejemplo: reconocimiento de colores, números; seriación, clasificación (forma y tamaño) nociones espaciales (arriba- abajo)etc. La cual permite que el estudiante adquiera mayores conocimientos que faciliten sus habilidades y destrezas en su entorno. También sirve como guía para los docentes utilicen diversas estrategias, métodos y recursos novedosos para el aprendizaje de los estudiantes teniendo en cuenta el contexto en el que se encuentra.

## CAPÍTULO II

### Marco teórico

#### 2.1. Bases teóricas del paradigma Socio cognitivo

El paradigma sociocognitivo es la complementación de lo cognitivo con lo sociocultural, abarcando el conocimiento humano y el desenvolvimiento de este en el ámbito social, nos dice (Latorre, y Seco2010, p.41),

*“el paradigma cognitivo se centra en procesos de pensamiento del profesor de cómo enseña - y del alumno - cómo aprende, mientras que el paradigma socio - contextual se preocupa del entorno, porque el alumno aprende en un escenario concreto dentro de la vida social y el de la escuela, lleno de interacciones”.*

##### 2.1.1 Paradigma cognitivo

Para Latorre (2016), define como un conjunto de principios teóricos y de programas de investigación relativos al funcionamiento de la mente y de la adquisición de conocimientos.

Tiene sus orígenes en el siglo XX, donde acrecienta mayor interés las investigaciones sobre el aprendizaje del ser humano, teniendo como gran influencia en la psicología y en la educación. Asimismo, este paradigma cognitivo es muy significativa en los años 70, por ende, el enfoque de la educación empieza a cambiar con estas dos preguntas ¿Cómo aprende el que aprende? y ¿Cómo enseñar al que aprende? Ante estas interrogantes intentan dar respuestas, donde respondió el cognitivismo “proponiendo teorías sobre la forma cómo se construye el conocimiento en la mente humana” (p.145).

Entre sus principales representantes destacan Jean Piaget. David Ausubel y Gerome Bruner.

### **2.1.1.1. Jean Piaget**

Fue un gran epistemólogo, psicólogo y biólogo, suizo (1896 – 1970). En el seno familiar recibió una influencia positiva por parte de sus padres, despertando en él gran interés por la escritura, la lectura y el conocimiento de los seres vivos. A temprana edad realizó su primera publicación científica “el gorrión Albino”. Después de sus grandes estudios científicos, se interesó en descubrir y explicar el sentido del conocimiento del desarrollo intelectual, siendo así, uno de los grandes teóricos más importantes acerca del aprendizaje del ser humano.

En sus publicaciones sobresalientes aporta el desarrollo del lenguaje del niño, libros sobre pedagogía y psicología infantil; apoyándose en el crecimiento de sus hijos, refiriendo “que la concepción del conocimiento lleva consigo una noción concreta de la inteligencia y del aprendizaje” (Pérez, 2008, p.133), contribuyendo de esta manera a una mejor comprensión del desarrollo del conocimiento en el niño.

Según Gutiérrez (2012) nos dice que Piaget no solo se basó en fuentes de la historia sino también científicas que aplicando el método psicogenético se encontró como la persona desarrolla la mente a través de periodos teniendo una estructura biológica que sirve como fundamento de las estructuras mentales que se desarrollan a través de la interacción con el medio, entorno en el que vive la persona. A partir de sus estudios intenta explicar cómo se construye el conocimiento desde sus formas más elementales, es decir, desde sus inicios hasta lo más complejo. La construcción del pensamiento es permanente, y se tiene en cuenta la maduración cognitiva y desarrollo físico de la persona que va adquiriendo nueva información formándose así su mente. (Latorre, 2016)

Piaget (citado por Latorre, 2016), afirma que para formar las estructuras mentales se da mediante los siguientes procesos: Asimilación, acomodación y equilibrio.

En el proceso de asimilación el niño recibe información externa e incorpora a sus conocimientos previos y lo interpreta según la información que tenga formada o este en formación. Es decir, esa información nueva se relaciona con la experiencia, conceptos que

tiene la persona. Como, por ejemplo, el niño sabe que el cielo es azul, pero luego observa el cielo gris.

Entre el proceso de asimilación y acomodación surge una confrontación entre la información externa con los saberes previos y surge un desequilibrio o conflicto cognitivo resultando que lleva a cuestionar y adquirir una nueva información.

La acomodación es un proceso a través de la cual la información nueva modifica la estructura mental (conocimientos previos) obteniendo un nuevo aprendizaje siendo interpretado de manera objetiva y se recepciona así un nuevo concepto. Por ejemplo, el cielo es gris cuando va a ver lluvia.

La torre (2016), señala que el equilibrio “es el estado mental conseguido en las estructuras cognitivas después de haber resuelto el conflicto cognitivo” (p.152). Esto nos da entender que la información que se asimilo y se acomodó en base a una comprensión lógica de la persona manifestó un estado de equilibrio. Este estado puede ser dinámico porque puede tener cambios o mantenerse en un estado de compensación. Por ejemplo, el cielo es azul, pero cuando hay lluvia se vuelve gris.

“El desarrollo cognitivo se produce a través de una secuencia invariante de etapas, siendo los períodos evolutivos, entendidos como génesis del pensamiento, Piaget habla de la epistemología genética” (Latorre, 2010, pág.4). De este modo los niños a medida que crecen cambian física y mentalmente. Los seres humanos son diferentes, pero de igual manera transitan en los estadios de acuerdo a su edad. El docente al conocer cada uno de los estadios tiene mayor conocimiento acerca de cómo direccionar el aprendizaje que el estudiante es capaz de lograr para potenciar las competencias en el estudiante respetando el nivel de madurez.

Rafael (s.f.) sostiene que “el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cualitativos de los hechos y las habilidades, sino en transformaciones de cómo se organiza el conocimiento”. (p.2) Los niños desde que nacimiento ingresan de manera secuenciada a las cuatro etapas que Piaget propone, estas corroboran la interiorización de un estadio anterior, pues se reestructuran los nuevos conocimientos y capacidades que han adquirido. Por ello, no se pueden omitir las etapas porque se complica el nivel de razonamiento de acuerdo a la edad

ETAPAS DE LA TEORIA COGNITIVA DE PIAGET		
Etapa	Edad	Características
sensorio motor	0 a 2 años	Desde el nacimiento hasta los 2 años, los niños aprenden por medio de los sentidos; exploración y manipulación de objetos concretos.
Pre operacional	2 a 7 años	Los niños no tienen capacidad lógica, su inteligencia es intuitiva. Se encuentran en el proceso de incrementar su lenguaje y función simbólica lo que permite hacer uso de la imaginación. Etapa donde se resalta el egocentrismo.
Operaciones concretas	7 a 12 años	Los niños adquieren capacidad lógica y no se dejan llevar por apariencias perceptivas, logran dar solución a situaciones concretas.
Operaciones formales	12 en adelante	En esta etapa los estudiantes tienen un pensamiento más crítico, resolutivo y logran hacer inferencias de problemas abstractos.

Según Case (citado en Saldarriaga et al., 2016, p.131), El desarrollo cognitivo puede comprenderse como la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyace a las distintas áreas y situaciones”. Por tanto a medida que el ser humano se desarrolla surge una serie de cambios tanto cualitativos como cuantitativos de acuerdo al grado de madurez intelectual y la reestructuración de esquemas mentales que permite desenvolverse con efectividad en el entorno haciendo uso de sus capacidades mentales y habilidades para la resolución de problemas. Estos estadios se establecen en un límite de edad que sirve como base para los aprendizajes próximos cada uno está integrado al otro, aunque la forma de interiorizar los conocimientos depende del contexto y cultura en que se encuentre.

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como población de estudio a los estudiantes de 4 años que estos corresponden a la etapa preoperacional. Los niños de esta edad han comenzado a incrementar su vocabulario y tienen mayor facilidad para expresarse; a

medida que va desarrollando el lenguaje la inteligencia se complementa lo que hace posible que los esquemas mentales en este estadio despierten las capacidades y razonamiento de manera intuitiva.

“Los niños son capaces de utilizar diversos esquemas representativos como el lenguaje, el juego simbólico, la imaginación y el dibujo” (Saldarriaga et al., 2016, p. 132) A través de estos elementos tan importantes se desenvuelven en diversos ambientes y utilizan el juego como herramienta de interacción en juego simbólico, en la cual los niños determinan sus propios roles y reglas a sus pares. Asimismo, tanto en el juego como en el dibujo expresan sus emociones y sentimientos, adquieren mayor confianza y pierden los miedos en manifestarse.

En síntesis, es necesario que el docente conozca esta teoría para ver el desarrollo cognitivo de sus estudiantes. Esta propuesta didáctica plantea sesiones de aprendizaje con estrategias y recursos innovadores para que los niños adquieran conocimientos de manera activa, lúdica, y tiene en cuenta la utilización de materiales concreto que desarrolla habilidades matemáticas como seriación, clasificación, reconocimiento, etc.

En base a esta teoría de constructivista, se ha planteado en la programación diversas actividades lúdicas que involucre al estudiante en cada una de las sesiones, tomando en cuenta que él es eje principal en el aprendizaje. El desarrollo de nuestra propuesta consiste en que los niños adquieran los conocimientos de las matemáticas empezando desde lo vivencial, concreto y por último gráfico.

Por último, este paradigma de Piaget resalta la interacción activa de los niños de inicial de cuatro años y fomenta el desarrollo personal, la construcción de su propio conocimiento guiado por el docente. Por lo tanto, en este estadio preoperacional se tiene que tomar en cuenta el grado de madurez que se encuentra en cada uno de sus estudiantes, también su entorno en el que se desenvuelve y materiales que se ajusten al propósito del aprendizaje.

### **2.1.1.2. David Ausubel**

David Paul Ausubel nació en (1918-2008) en la ciudad de New York, realizó sus estudios de psicología en la universidad de Pensilvania, también estudió medicina en la universidad de Middlesex. Fue discípulo de Piaget y le interesó investigar con mayor extensión su teoría; en este proceso decidió estudiar un doctorado en la universidad de Colombia y obtener su doctorado en psicología del desarrollo. Llevó a cabo sus conocimientos de medicina y psicología al asumir la función de asistente de cirugía y psiquiatra en el departamento del Servicio Público de Salud de los Estados Unidos. Asimismo, dedicó gran parte de su vida en ocupar el cargo de Director del Departamento de Psicología Educativa para postgrados en la universidad de Nueva York, donde laboró hasta jubilarse en 1975. (Bobadilla, Díaz, Grawe, Maripanguí, 2016)

Ausubel fue un psicólogo muy influyente en el campo de la educación ya que ha investigado a profundidad la teoría de Jean Piaget, complementando sus estudios y proporcionando diversos aportes en la teoría Constructivista, que nace como una respuesta a la necesidad de modificar la enseñanza tradicional por una pedagogía activa que hace énfasis y complementa la enseñanza por medio del aprendizaje significativo. Asimismo, es importante que en la actualidad los docentes puedan conocer e implementar de manera teórica y práctica el aprendizaje significativo.

Latorre (2016) afirma que: “el aprendizaje significativo es el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante”. (p.2). De este modo, los niños pueden aprender de manera más efectiva al reconocer el contenido a estudiar y ampliar sus conocimientos al recepcionar nueva información en el momento de la enseñanza. Para que este aprendizaje sea significativo y relevante para el estudiante, este debe otorgarle sentido de acuerdo a sus propias experiencias e interés fomentando la construcción de su propio aprendizaje y desarrollando competencias y habilidades para el desenvolvimiento de la vida diaria y situaciones reales.



Mesa 2004 (citado por Moreira, 1996), afirma que la estructura cognitiva es importante para el aprendizaje. Es decir, por estructura cognitiva se entiende como conjunto de ideas, conceptos, imágenes, que posee el sujeto siendo fundamentales para que se dé el aprendizaje. Ausubel nombra subsunsonres siendo como un puente en el que transita la nueva información hacía el conocimiento que ya tiene para ser asimilada formando así parte de su estructura cognitiva de la persona.

Según Latorre (2016), el aprendizaje significativo se produce cuando la nueva información se acopla con los conocimientos previos que tiene el estudiante relacionándolo de manera lógica, siendo comprendido por él sin ser impuesto.

Turnneman (2011), para que sea un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza es necesario posean algunas de las condiciones que mencionaremos:

- La persona debe estar motivado, animado para aprender.
- Debe poseer ideas previas para poder enlazar con el contenido que se le va enseñar, respetando su ritmo de aprendizaje.
- El material que se le presente debe tener significado lógico y psicológico, es decir, comprensible, sencillo y que lo motive.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que en las edades de la primera infancia es muy importante que el estudiante este motivado para que tenga una buena disposición en el aprendizaje. Ayuda también en la concentración del niño y en su creatividad.

Por otro lado, es fundamental que el docente tome en cuenta los saberes previos, según el contexto del estudiante respetando el ritmo del niño y la forma que aprende. El material que se presenta al educando debe ser novedoso, que cumpla el objetivo que se quiere lograr motivándolo a querer aprender.

A diferencia del aprendizaje significativo se encuentra el aprendizaje memorístico-mecánico que veremos a continuación.

La torre (2011), el aprendizaje memorístico consiste cuando ingresa una nueva información, se asimila de manera impuesta en el esquema mental. Por ende, no hay ninguna relación lógica con el conocimiento que se tiene con la nueva información, ese conocimiento se olvida rápidamente. Un ejemplo de este tipo de aprendizaje sería las fórmulas de ejercicios matemáticos.

Ausubel nos da a conocer dos tipos de aprendizaje como son: Aprendizaje significativo y aprendizaje funcional.

En este segundo aprendizaje dice (Latorre, 2016, p.158),

“Son actividades funcionales aquellas que son útiles y aplicables. Son aprendizajes que posibilitan la construcción de significados, es decir, que un aspecto de la realidad, que hasta ese momento no habíamos percibido o entendido de alguna manera, cobra sentido a partir de las relaciones que somos capaces de establecer entre lo aprendido y lo que ya sabíamos”.

Es decir, que para que exista un desarrollo funcional en el estudiante debe dar respuesta a las siguientes interrogantes: ¿Para qué sirve lo que he aprendido? ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en situaciones concretas de la vida? ¿Qué puedo aprender con lo que he aprendido hasta hoy? ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido para seguir aprendiendo? Estas interrogantes ayudan a que los docentes puedan proporcionar a los estudiantes contenidos significativos o esenciales que le permitan desenvolverse en medio de la sociedad haciendo uso de los aprendizajes adquiridos, buscando afrontar con éxito los nuevos retos y vicisitudes que se le presente

Latorre (2016) plantea las Condiciones del aprendizaje funcional:

- Los conocimientos deben ser relevantes y motivadores.
- Es necesario tener en cuenta los conocimientos precedentes del estudiante
- El estudiante debe poseer un nivel cognitivo de madurez.

Ausubel nos da a conocer el aprendizaje por descubrimiento y por recepción, el primero sostiene que “el aprendizaje por descubrimiento se produce cuando el contenido principal de lo que se va aprender no le es dado al estudiante en su forma final, sino que tiene que descubrirlo, para después asimilarlo”. (Latorre,2016, p.159), Se puede decir que este tipo de aprendizaje permite a que el estudiante explore el contenido y lo realice de manera directa, para Garcés, Vivas y Salas (2018), nos dice que el aprendizaje por descubrimiento es más común que se dé en los primeros años del niño, ayuda que el estudiante sea más creativo, comprenda, interprete según las experiencias que tenga, a la vez genera más autonomía, motivación para aprender y adquirir nuevos conocimientos, siendo este tipo de aprendizaje contrario al memorístico.

Por otra parte, según (Latorre, 2016). “el aprendizaje por recepción se da cuando el niño recibe los contenidos en su forma final, impartidos por el profesor, y el estudiante los asimila y procesa de acuerdo con su estructura cognitiva”. (p.159). En este caso se puede decir que para que este aprendizaje sea significativo se debe lograr en el estudiante un conflicto cognitivo para obtener de este aprendizaje por recepción un nuevo significado estable y completo.

Con referencia a esta teoría de David Ausubel, se llega a la conclusión que es relevante que los docentes puedan conocer la teoría y práctica para aplicar en las sesiones de aprendizaje, donde el estudiante recibe una nueva información y a partir de sus saberes previos lo relaciona formando nuevos conocimientos de manera lógica. Fomentando el aprendizaje significativo y funcional a medida que estos puedan llevarlo a la vida diaria. En este trabajo de suficiencia profesional, resalta la importancia de las condiciones para lograr que el aprendizaje sea significativo en primer lugar motivar al alumno, brindar conocimientos acordes a la edad, contexto, ritmo de aprendizaje y considerar el material didáctico que se le proporciona que sea innovador y lúdico con la finalidad que desarrolle capacidades, pensamiento resolutivo y creatividad en los niños.

### 2.1.1.3. Jerome Bruner

Jerome Seymour Bruner (1915- 2016), nació en New York en el seno de una familia judía. Debido a que nació invidente le realizaron dos operaciones y quedo con una visión limitada. Fue psicólogo y educador, estudio la carrera de Psicología en Duke University, realizo su Maestría de Psicología en la universidad de Harvard y a los 25 años de edad logro el PhD en Psicología.

Bruner junto a otros científicos realizaron un programa “*New Look*” en la que sostiene que la percepción de las personas sobre los objetos y acontecimientos es influenciada por lo social, cultural. En 1956 Bruner, Austin, Goodnow publicaron *A Study of Thinking* basándose en el pensamiento, asociación y sus categorías. En el año 1959 Bruner contribuyo con varios científicos en la reforma del Currículum en la *American Academy of Sciences and Arts* en Massachusetts para las escuelas de Estados Unidos. En 1963 recibió el *Premio Científico Distinguido de la American Psychological Association (APA)*. En el año 1987 ganó el *Premio Balzan* que es un reconocimiento internacional por sus aportes para conocer la mente del ser humano. Abarca (2017)

A lo largo de su vida, Bruner tuvo muchos reconocimientos, aportaciones en diversos campos como la psicología y educación. Sus ideas respecto al aprendizaje fueron influenciadas por Jean Piaget, Ausubel, Vygotsky, y en algunas propuestas en el conductismo. Latorre (citado por Bruner, 2016, p.159), afirmo que “El aprendizaje supone el procesamiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera”, es decir que cada persona asimila conceptos, información aprendiendo de manera particular. En base a su teoría, podemos afirmar que para que haya un desarrollo intelectual tiene que haber lenguaje, capacidad comunicativa facilitando así el aprendizaje. Pone énfasis en el ambiente de enseñanza y aprendizaje por medio de la experiencia. Contribuyo en el desarrollo del “currículum en espiral” en la que los docentes encuadran al estudiante en diferentes temas en un lenguaje acorde para cada edad, luego retornan a los años posteriores agregando mayor profundidad. Formula los conceptos de andamiaje en el que consiste que el estudiante recibe solo la ayuda necesaria del docente para obtener su aprendizaje.

Para Bruner citado por (Latorre, 2016, p. 60) el aprendizaje se define como “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad”. Se puede decir que el aprendizaje es un proceso activo que el estudiante debe descubrir de modo individual ya que no se debe limitar a un aprendizaje memorístico donde solo reciba información de un tema propuesto, sino que el docente brinde oportunidades de involucrarse y que el estudiante construya sus propios aprendizajes.

Para Bruner el maestro es una figura importante para el proceso educativo del estudiante ya que debe conducir a desarrollar capacidades, habilidades, expresión verbal y escrita. De este modo el estudiante aprenda a descubrir estrategias para desarrollar la resolución de problemas y afrontar situaciones difíciles de solucionar dentro de su realidad y de su sociedad.

Afirma Latorre y Seco (2010) Los aspectos fundamentales para la enseñanza son:

- **Motivación y predisposición para aprender:**

El docente debe mantener una activación constante con el estudiante, mostrándole curiosidad por descubrir acerca de un tema de forma simple y sencilla, utilizando su aprendizaje previo para construir un nuevo conocimiento. Es importante mantener su interés a lo largo de toda la clase.

- **Organización del currículo espiral:**

Para lograr un buen aprendizaje, se debe tener en cuenta la estructura cognoscitiva del estudiante, Si el conocimiento es reforzado y repetitivo se logrará un aprendizaje significativo que será asimilado gradualmente llevando a la reflexión y a la investigación de los contenidos.

- **Refuerzo:**

Lograr en el estudiante a que el aprendizaje se convierta en un auto aprendizaje, es decir, el mediador utiliza la retroalimentación permitiendo que el aprendiz después de conocer el contenido, corrija y perfeccione sus conocimientos dando solución a diversos problemas que se le presente.

## Aprendizaje por descubrimiento

Bruner considera que es importante que el niño desarrolle su inteligencia y que la enseñanza pueda proporcionar las competencias y habilidades para la resolución de problemas mediante una serie de indagaciones y descubrimiento por sí mismo. (Wood, Bruner & Ross, citado en Camargo y Hederich, 2010). Por lo tanto, exhortó que la enseñanza de las ciencias pueda generar a corto y largo plazo, procesos mentales que favorezcan la imaginación, pensamiento resolutivo, creatividad y coherencia para que pueda desenvolverse en el entorno ante diversas situaciones reales.

Latorre (2019) El aprendizaje por descubrimiento tiene como fundamento que los estudiantes procesen los nuevos conocimientos y asimilen de manera particular, en base a esto adquieren nuevas ideas y por iniciativa buscan obtener nueva información para complementar su aprendizaje. De ese modo, los niños se encuentran en el proceso de explorar, indagar y experimentar todo aquello que le resulte valioso que responda a sus interrogantes y puedan interiorizar los contenidos y dar explicación coherente en base a su propio aprendizaje.

Por otro lado, Bruner resalta la importancia del lenguaje en la adquisición del aprendizaje, puesto que es innato y a través de él, empiezan las primeras relaciones de la convivencia en la sociedad atribuyendo una intención comunicativa (Latorre, 2019) Por lo tanto, por medio del lenguaje el estudiante logra recepcionar información, complementando con el conocimiento que ya tienen y lo expresen.

Por otro lado, para Bruner (citado por Guilar, 2001), el desarrollo cognitivo atraviesa tres niveles: enactivo, icónico y simbólico:

Enactivo: Se da cuando los niños representan una determinada acción mediante la manipulación con el objeto. Por ejemplo: manejando un carrito de juguete
Icónico: Los niños adquieren el aprendizaje a través de las imágenes, no necesitan manipular los objetos. Por ejemplo: un dibujo puede representar un carrito.
Simbólico: Los estudiantes utilizar ideas abstractas y símbolos lingüísticos para representar de manera escrita o verbal. Por ejemplo: expresan la palabra carro.

Latorre (2021) “La intervención medidora del profesor está relacionada inversamente con el nivel de competencia del sujeto en una tarea dada. Cuanto mayor dificultad tenga un sujeto para realizar por sí solo una tarea más ayuda necesita (p.8). Por lo tanto, el docente debe brindar a los estudiantes contenidos que vayan acorde a su edad y aumentar de manera progresiva el nivel de dificultad. Asimismo, se debe considerar que cuando el estudiante tenga complicaciones en interiorizar los contenidos el rol del docente es fundamental para el acompañamiento constante ya que el alumno pueda aprender, a través de diversas estrategias y métodos para su comprensión, una vez que el estudiante aprenda el docente, dejará que este sea capaz de resolver situaciones problemáticas por medio de su curiosidad e indagación, desarrollando competencias.

En esta teoría Bruner considera que el niño es el agente activo del aprendizaje ya que busca respuestas por medio de la exploración, experimentación e indagación para construir sus propios conocimientos. En este proceso se hace énfasis al docente como mediador para brindar las estrategias didácticas respetando el nivel cognitivo del estudiante, tomando en cuenta el currículo y contenidos según el nivel de complejidad para su comprensión y asimilación. Asimismo, se toma en cuenta el reforzamiento como un principio para afianzar el aprendizaje del estudiante. En el presente trabajo de suficiencia profesional, se ha realizado sesiones de aprendizaje dirigidas a estudiantes de 4 años en el área de matemática, en la cual responda las necesidades e interés por parte de ellos, fomentando la motivación para despertar la curiosidad e indagación. Se utilizará diversas estrategias lúdicas, imágenes, dinámicas y material concreto acorde a su edad para favorecer el desarrollo de capacidades y destrezas en las habilidades matemáticas.

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

El Paradigma sociocultural contextual resalta la importancia del entorno en el aprendizaje del estudiante y la manera que este influye en la adquisición de cultura, lenguaje, estilo de crianzas y valores en la cual se encuentra inmerso. El estudiante se apropia de estos elementos para la formar sus propias ideas y actitudes para desenvolverse en el medio a través de la interrelación con la sociedad. (Latorre, 2021)

A continuación, se dará a conocer a los autores representantes del presente paradigma socio cultural contextual – poniendo en énfasis sus grandes representantes: Lev Vygotsky y Reuven Feuerstein. Ambas teorías resaltan la importancia del ambiente en que se desenvuelve el niño y cómo adquiere nuevos aprendizajes en base a su cultura.

### **2.1.2.1. Lev Seminovich Vygotsky**

Lev Seminovich Vygotsky nació en (1896) en la ciudad de Orshaa, años después, sus padres decidieron trasladarse a vivir en la ciudad del Gomel. En el año 1913, logró obtener un diploma de reconocimiento en su colegio y la inscripción para la universidad de Gomel, donde estudió derecho en la universidad de Moscú y filosofía en la universidad de Shaniavsky. Vygotsky fue un estudiante dedicado y reconocido debido a su formación académica en las diversas carreras que estudió: psicología, derecho, estética, filosofía y crítica literaria. En 1914 Vygotsky retornó a Gomel y continuó profundizando sus estudios en psicología y trabajó en una escuela pedagógica ocupando el cargo de docente de literatura y psicólogo en el año 1920 creó un laboratorio especializado para las investigaciones en el servicio de la psicología. (López, sf).

Según Latorre (2021) “El maestro y los adultos en general, con su función mediadora en el aprendizaje, facilitan la adquisición de la cultura social y sus usos, tanto lingüísticos como cognitivos”. (p.9) De esa manera, se resalta la importancia de la cultura en el aprendizaje de los niños. Cuando los padres incitan a los niños a adquirir las mismas culturas, creencias, tradiciones y lenguaje. Quiere decir que en medida que los estudiantes absorban información de su entorno a través de diversos recursos. Por ejemplo: medios de comunicación, amistades etc. y el ambiente en el que se desenvuelven transforman sus propios pensamientos y comportamientos en relación a la interacción con la sociedad. Asimismo, cuando los estudiantes llegan a la escuela poseen un determinado estilo de crianza, lenguaje, que manifiestan en sus actitudes, el docente brinda conocimientos y los niños desarrollan capacidades y habilidades en base al nuevo aprendizaje.

La interacción social es fundamental en la adquisición del aprendizaje. Según Latorre (2021) “Esta idea indujo a Vygotsky a formular la célebre tesis sobre la “transformación de los fenómenos inter-psíquicos en fenómenos intra-psíquicos”. (p.3). Por lo tanto, hace referencia que la manera en la que el niño aprende, se adquiere de dos formas: a nivel social e



individual. De este modo, el primero, hace referencia a la información que el entorno le proporciona y que el estudiante se encuentra inmerso (intra- personal) después lo asimilan y de acuerdo a sus propios pensamientos lo transforman para crear su propio aprendizaje (inter- personal) sin necesidad de otras intervenciones.

La teoría de Vygotsky hace énfasis al protagonismo del estudiante en el proceso de adquisición de aprendizajes y da a conocer que a través de la exploración, imaginación y participación activa por parte de ellos, pueden ir incrementando y enriqueciendo nuevos conocimientos desarrollando sus capacidades cognitivas y atribuyendo significado en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, según Venet y Correa (2014), Vygotsky resalta el aprendizaje por medio del concepto de las zonas de desarrollo próximo.

<p><b>Zona de desarrollo real:</b> Se refiere a todos los conocimientos que el niño ha interiorizado y producto de ello, obtiene autonomía para poder desenvolverse y solucionar problemas en base a sus saberes.</p>
<p><b>Zona de desarrollo potencial:</b> Hace referencia a las capacidades y habilidades que el estudiante aún no posee, por ello, necesita de la supervisión y ayuda por parte del docente.</p>
<p><b>Zona de desarrollo próximo:</b> Para que estudiante pueda superar las dificultades, es de suma importancia el rol del maestro, como mediador para que a través de diversos métodos y recursos el estudiante logre desarrollar sus destrezas y habilidades que le permitan enriquecer con éxito el aprendizaje.</p>

En el presente trabajo de suficiencia considera fundamental la teoría de Lev Vygotsky porque el destaca la importancia e influencia de entorno en la adquisición de aprendizajes para desarrollar comportamientos, pensamientos, creencias y valores; que hacen que los estudiantes sean más independientes y a medida que estos vayan recibiendo mayor información del medio, será más beneficioso en la construcción de su aprendizaje. Asimismo, se pone en énfasis el rol del docente como mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que, al guiar y acompañar al estudiante, este puede alcanzar a desarrollar capacidades mentales como percepción, memoria y atención que contribuyan al ámbito cognitivo. Por ello, se plantea una serie de sesiones de aprendizaje según la capacidad que tenga estudiante y poder mediar sus conocimientos, propiciando la motivación y atención del estudiante al conocer un contenido, seguidamente saber cuáles son sus saberes previos y continuar con el conflicto cognitivo. Por lo tanto, se incluye una serie de actividades lúdicas, dinámicas y material concreto, cuyo objetivo son que el alumno potencie las habilidades matemáticas y den respuestas a sus interrogantes.

#### **2.1.2.2. Reuven Feuerstein**

Reuven Feuerstein, gran psicólogo que impulsó la pedagogía en Israel, fue uno de los discípulos de Jean Piaget, nació en Rumania en 1921, era descendiente de padres judíos, debido a su gran inteligencia, desde los ocho años tuvo sus primeros alumnos, enseñando a leer a niños con dificultades de aprendizaje, dando así motivo a despertar en él su vocación de profesor, estudio en la escuela para profesores (Teachers College en 1940), años más tardes tuvo que emigrar a Jerusalén donde estudió el grado de Psicología en la Universidad de Onesco. En 1945, dirigió el seminario de Entrenamiento de Profesor en Jerusalén. Desde 1950 a 1955, obtuvo el posgrado de psicología general y clínica y finalmente en 1970 concluyó su doctorado en Psicología del desarrollo. Trabajó con estudiantes adolescentes y adultos con bajo rendimiento académico, donde su preocupación fue ayudarles a que ellos también puedan adaptarse dentro de su realidad como también dentro de su sociedad. Feuerstein nos da a conocer la importancia de las interacciones sociales y la teoría de la modificabilidad cognitiva, donde fundamenta que el ser humano puede cambiar, y como es capacitado para adaptarse; demostrando que la modificabilidad cognitiva es posible, obteniendo como resultado un mejor desarrollo cognitivo en su aprendizaje.

Para Feuerstein (citado por Latorre,2016, p.172), nos dice que “la inteligencia es el instrumento que posee la persona a través del cual puede llegar al conocimiento”, es importante para que el niño construya su inteligencia la ayuda del mediador y el contexto donde se desenvuelve, ya que esta interacción permite en el sujeto un mejor desarrollo cognitivo y por ende puede ser modificable.

Su teoría se basa en cómo se puede ayudar al ser humano a mejorar su proceso y desarrollo de pensamiento, ya que esto no solo será factible para aplicarlo en la escuela, sino también, pueda aplicarlo en su entorno familiar y en su vida ordinaria. Su principal agente en la investigación de Feuerstein fue la observación en el ser humano, motivo por el cual, encontró algunas funciones cognitivas deficientes en el estudiante como: una precepción confusa, falta de conocimiento del individuo, falta de conocimientos de signos verbales, falta de orientación espacial, entre otros. Este déficit es encausado por la falta de conocimiento de su contexto como también la escasa ayuda del mediador.

Feuerstein planteo cinco principios básicos para que se efectuó la modificabilidad cognitiva en el estudiante:

- Los seres humanos son modificables. Rompen con las costumbres genéticas externas e internas.
- 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.

Feuerstein define “el aprendizaje como el resultado de una compleja interacción entre la persona y el texto en el que vive” (Latorre,2016, p.172), esta concepción sobre el aprendizaje le llevó a profundizar en las características que requiere poseer el ambiente social para favorecer un adecuado desarrollo cognitivo. Considera de vital importancia al mediador del aprendizaje. (educador, padre, madre u otra persona responsable de la formación del sujeto). Es un elemento esencial para que el sujeto desarrolle su estructura cognitiva y adquiera patrones de comportamiento y reglas de aprendizaje.

Las tres características del aprendizaje mediado son:

- La intencionalidad y reciprocidad: Es importante la actitud del maestro hacia el alumno. Para un mejor aprendizaje es necesario involucrar al estudiante en tareas y actividades.
- Trascendencia: El mediador, no solo abarca en que el estudiante solucione un problema concreto, sino también encuentre soluciones en cualquier otra situación que se le presente.
- Mediación del significado: El mediador ha de presentar estímulos de aprendizaje que le conlleve al interés y a la motivación del estudiante adquiriendo en él un nuevo significado lógico.

El aprendizaje cognitivo mediado es para Feuerstein “un conjunto de proceso de interacción entre el sujeto y el adulto con experiencia e intención que le facilita al niño estrategias cognitivas y modelos conceptuales” (Latorre y Seco, p.49).

La estructura cognitiva del individuo es afectada por la experiencia del aprendizaje cognitivo mediado en las fases de entrada, elaboración y salida. Diseñó sobre la teoría de la modificabilidad cognitiva y como un esfuerzo para compensar los déficit y carencias de las experiencias del aprendizaje mediado el Programa de Enriquecimiento Instrumental “(PEI), consta de catorce instrumentos para ser trabajado por el mediador de forma personal con el estudiante, donde desarrolla el trabajo de interacción entre el mediador y sujeto, hace uso del mapa cognitivo o metacognición, que consiste en un conjunto de siete componentes mentales, que sirve para analizar las funciones cognitivas deficiente que presenta el estudiante en las fases de entrada – input - elaboración de la información y salida o respuesta – output.

El PEI, de Feuerstein consta de un concepto de inteligencia, donde integra tres aspectos fundamentales:

- Un conjunto de funciones cognitivas potenciales deficientes.
- Un mapa cognitivo – metacognición.
- Una teoría del desarrollo cognitivo.

En conclusión, para desarrollar un buen aprendizaje en el estudiante, es importante la interacción del sujeto con el contexto sociocultural y cómo es posible la adquisición del conocimiento y su modificabilidad según el programa de intervención cognitiva para un mejor aprendizaje en el estudiante. También, Feuerstein revaloriza el rol del docente como mediador

significativo, que busca estrategias e intereses adecuados para el estudiante. En este trabajo de suficiencia profesional, se aplicará sesiones que corresponde al área de matemática en niños de cuatro años, donde se desarrollará diversas estrategias con materiales concretos y lúdico para propiciar un mejor desarrollo de aprendizaje en los niños.

## **2.2. Teoría de la inteligencia**

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

Según, Gomez (2017) Robert Jeffrey Sternberg, nació en Nueva Jersey, Estados Unidos en 1949. Es un psicólogo cognitivo, ha sido docente de la universidad de Yale 1972, decano en la Escuela de Artes y Ciencias de la universidad de Tufts, en 1975 en la universidad de Stanford obtuvo el PhD en Psicología. Fue presidente de la American Psychological Association (APA) en el 2003. Actualmente, es rector y profesor de Psicología en la Oklahoma State University. Sus investigaciones se han centrado en la inteligencia y la creatividad. También realizó la teoría triárquica de la inteligencia. Entre sus obras mencionaremos *Inteligencia exitosa* 1996, *Evolución y Desarrollo de la inteligencia* 1989, *El triángulo del amor* 1989 entre muchas más. Ha sido ganador de diversos premios como *Outstanding Book Award* 1987, *Thorndike Award for Achievement in Educational Psychology (APA)* 2003.

Según Prieto y Sternberg (1991) La teoría triárquica explica la inteligencia en tres subteorías como:

- La componencial es la relación de la inteligencia con el mundo interno de la persona. Es decir, se basa en el procesamiento de información que utiliza la persona para dar solución a los problemas.
- La experiencial, intenta entender la inteligencia entre el mundo interno de la persona con la experiencia que se tiene a través de los años.
- La contextual es la relación de la inteligencia con el entorno, exterior adaptándose al medio.

Por lo tanto, referente a la teoría triárquica de Sternberg podemos decir que la inteligencia es un conjunto de procesos mentales que se desarrolla a partir de su propia experiencia a través del entorno en el que se encuentra.

Latorre (2016) Los procesos mentales son elementos más concretos para pensar o micro-estrategias como pensar correctamente. Es decir, son elementos más concretos o como una serie de pasos para pensar adecuadamente.

Afirma Prieto, Ferrándiz y Ferrando (2014) dentro de la subteoría componencial, se encuentra tres tipos de componentes: Metacomponentes, componentes de ejecución, componentes de adquisición de conocimientos.

Según Latorre (2019), el componente es la unidad relevante en la inteligencia, en el cual procesa información vital que permite una representación conceptual y determina una conducta inteligente.

- Los metacomponentes, son procesos generales en el cual planifica o busca alternativas para solucionar un problema determinado. Es decir, sería las habilidades y capacidades.
- Los componentes, sería las habilidades específicas o destrezas. Es decir, la ejecución en procesos y solución del problema.

Ambos componentes se van encargar de la realización del aprendizaje. Se puede aseverar, que se mejora el aprendizaje cuando el niño conoce los procesos que realiza al pensar. Por ende, se hace consciente de su propio aprendizaje (metacognición); cuando conoce, explica de manera sencilla los procesos se hace consciente en él y a esto se le llama meta-aprendizaje.

De acuerdo a la teoría triárquica de la inteligencia y a los conocimientos que nos ha brindado respecto a los procesos de la inteligencia, vemos importante aplicar en el presente trabajo de suficiencia profesional, en el área de matemáticas que el estudiante conozca los procesos que realiza al pensar, lo interiorice, explique para que obtenga un mejor aprendizaje, tenga capacidad resolutive ante diferentes problemas que se le presente. En las sesiones de aprendizaje en base a los contenidos de la programación se determinará una destreza en cada sesión, en la cual se respetará los procesos mentales y se brindarán actividades lúdicas con materiales novedosos y que les permitan una mejor comprensión, y los motive a seguir aprendiendo.

### **2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia**

El Doctor Martiniano Román Pérez tiene un doctorado en Pedagogía, licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía en la Universidad Complutense de Madrid. También, es Catedrático de E.U. de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid, enseña los cursos de Doctorado El Currículum como intervención en procesos cognitivos y afectivos, el Currículum como Arquitectura del conocimiento. Director de Postgrado Currículum y Evaluación de Diseños Curriculares Aplicados. Entre otros cargos se ha desempeñado como profesor de Educación Primaria y Educación secundaria, supervisor de educación del estado y director. Ha publicado diversos libros mencionaremos los principales como, Inteligencia y potencial de aprendizaje: Evaluación y desarrollo en 1989, Modelos de Organización Escolar 1989, Currículum y enseñanza 1994, Aprendizaje y Currículum: Didáctica sociocognitiva aplicada 1999, Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento 2005, Capacidades y valores como objetivos en la sociedad de la sociedad del conocimiento 2005, Diseño curricular del aula, modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento 2009. (Méndez ,2014)

Eloísa Díez López tiene el grado de Doctora en Psicología y Licenciada en Pedagogía y Psicología. También es Profesora titular de Psicología del Pensamiento en la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte cursos de Doctorado Lenguaje y modelos conceptuales. Entre sus obras mencionaremos las más resaltantes, Inteligencia y potencial de aprendizaje: Evaluación y desarrollo una metodología didáctica centrada en los procesos 1988, el artículo titulado Entrenamiento cognitivo y mejora de la inteligencia. Currículum y programación: Diseños curriculares del aula 1994, Diseños curriculares de aula: un nuevo modelo de programación en el marco de la reforma 1992, entre otras más. (Román, M. y Díez, E., 2009).

En base al paradigma socio-cognitivo humanista y a las diversas teorías que le preceden se busca una formación integral de los estudiantes. Se cuestiona como aprende desde el aula el estudiante, qué capacidades y valores va aprender y cómo se relaciona con la inteligencia. Román y Díez han desarrollado la teoría tridimensional de la inteligencia escolar.

Para Latorre (2016), la inteligencia es una capacidad natural del ser humano y genética que al interactuar la persona con su entorno permite desarrollarla y modificarla.

Román y Díez 2006(citado por Latorre, 2016), describen la teoría tridimensional de la inteligencia escolar en tres dimensiones: cognitiva, afectiva y la arquitectura del conocimiento, que desarrollaremos a continuación.

- a) La inteligencia escolar como un conjunto de procesos cognitivos: Se refiere a las capacidades, destrezas y habilidades. Latorre (2021) define los siguientes conceptos:
- La capacidad, es una habilidad general de carácter cognitivo que tiene la persona para aprender.
  - La destreza, es una habilidad específica de carácter cognitivo que puede utilizar la persona para aprender.
  - La habilidad, es un potencial que puede utilizar o no la persona y necesita de una mediación adecuada.

Román y Díez 2006 (citado por Latorre 2016), estas capacidades se dividen en prebásicas, básicas y superiores siendo fundamentales para el desarrollo cognitivo y son las siguientes:

Las capacidades prebásicas, son la atención, percepción y la memoria que son importantes para desarrollar las demás capacidades. Las capacidades básicas, son el razonamiento lógico, la expresión, orientación espacio-temporal (localizar), socialización. Por último, están las capacidades superiores, son el pensamiento creativo, crítico, resolutivo (resolución de problemas), ejecutivo (toma decisiones).

Por tanto, es importante que el estudiante tenga un alto desarrollo de estas capacidades para que surja el talento en él. Toda educación escolar debe anhelar y hacer realidad que sus estudiantes tengan una educación de calidad, en consecuencia, formen personas talentosas.

- b) Dimensión afectiva (inteligencia escolar afectiva): Está conformada por todos los valores (relacionados a las capacidades), actitudes y micro-actitudes (Román y Díez, 2009).



- c) **Arquitectura mental (inteligencia escolar como arquitectura mental):** Se conforma por los procesos de aprendizaje y el resultado de los aprendizajes (productos) de esta manera se establece una estructura mental que es sistemática y forma nuevos conocimientos que se almacenan en la memoria a largo plazo. (Román y Díez, 2009).

En el presente trabajo de suficiencia se hace énfasis que los niños puedan potenciar sus capacidades en diversas dimensiones: cognitiva, afectiva y social. De esta manera los estudiantes de inicial pueden desarrollar sus conocimientos a partir de la adquisición de las habilidades pre básicas, siendo fundamental para la evolución de las demás capacidades, sobre todo, en el área de Matemática, por ello, se propondrá diversas actividades lúdicas y facilitando materiales concretos que promuevan la percepción, atención y concentración de acuerdo a su nivel y complejidad que favorezcan la capacidad de resolución de problemas en distintas situaciones que se le presente.

Asimismo, es necesario que los estudiantes puedan acrecentar tanto las capacidades cognitivas como la formación de valores y actitudes para el buen desenvolvimiento en la sociedad. Por ello, se busca que los niños actúen de forma correcta haciendo uso de su inteligencia y puedan interiorizar los conocimientos logrando aprendizajes significativos a largo plazo, por medio de las capacidades y destrezas derivadas del modelo “T” obteniendo conocimientos y talentos a futuro.

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

Según Román citado por Latorre (2020), La competencia es “capacidad o potencial que posee la persona para desempeñarse conforme a estándares en la solución de problemas” (p.1). Cuando hablamos de competencia, nos referimos a la riqueza potencial de la persona humana que se evidencia en el día a día donde demuestra su capacidad para afrontar los pequeños o grandes retos con los que se encuentra.

Latorre (2020) Clasifica dos tipos de competencias:

- a) **Competencias genéricas** (sistémicas, interpersonales e instrumentales):

Son cualidades de las personas que le permiten desempeñarse eficazmente en diversos ámbitos, incluyen conocimientos teóricos, actividades prácticas y cultivo de valores.

Esta competencia atiende al desarrollo armónico de la persona en su totalidad y se van adquiriendo de forma paulatina, favoreciendo una adecuada interrelación con los demás.

**b) Competencias específicas:**

Son Cualidades que capacitan a la persona para desenvolverse con calidad en una determinada profesión. Incluye el dominio de un vocabulario y unas habilidades específicas, fortalecidas con el ejercicio de los valores directamente asociados a la profesión que se ejerce.

Latorre y Seco (2010) dan a conocer los elementos que componen las competencias:

- Los contenidos: Son el conjunto de conocimientos, procesos mentales, habilidades y actitudes que se consiguen por medio del aprendizaje.
- Las capacidades: Es una habilidad general que utiliza una aprendiz cuyo componente principal es cognitivo.
- Las destrezas: Es una habilidad concreta específica que utiliza un estudiante para aprender y cuyo componente principal es cognitivo.
- Las habilidades: Es el potencial que posee un sujeto lo utilice o no.

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

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

El paradigma socio cognitivo- humanista es un modelo pedagógico que busca favorecer el desarrollo integral de los estudiantes en diferentes dimensiones: cognitivo, emocional, social y moral. “Este modelo educativo permite investigar acerca de los paradigmas cognitivo de Piaget y el paradigma socio contextual de Vygotsky y Feurstein” Román (citado por Latorre, 2021p, 1). De esta manera este enfoque pedagógico, hace referencia a la importancia del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje y nos da a conocer que la formación del niño no debe limitarse con el desarrollo cognitivo sino también al entorno y como éste influye en el niño en la adquisición y práctica de valores y principios

para que a través de sus conocimientos y actitudes pueda desenvolverse efectivamente en la sociedad.

Latorre (2021) afirma que: El paradigma socio cognitivo humanista, cuenta con el fundamento del paradigma cognitivo ya que este resalta el rol del maestro y sobre todo la enseñanza, minimiza en cierta parte el aprendizaje de los estudiantes ya que ellos solo debían aprender e ir al mismo ritmo que avanza el docente. Estos conocimientos brindados por parte del profesor, buscaban que los niños puedan desarrollar capacidades y habilidades mentales. Por otra parte, el paradigma socio contextual resalta el entorno en que se desenvuelve el estudiante y a través de esa interacción modifica sus pensamientos, actitudes, costumbres, normas y valores.

Conforme ha avanzado el tiempo, la educación se ha ido transformando y se ha adquirido nuevos paradigmas que respondan con las necesidades del estudiante, este es el Paradigma socio cognitivo humanista que a través de dos modelos pedagógicos (cognitivo y contextual) modifica y guía la nueva escuela, que se enfoca en desarrollar las capacidades, conocimientos y aprendizaje por parte del estudiante ya que considera que los niños son agentes activos en el proceso de asimilación de nuevos contenidos y una vez que son interiorizados persisten para toda la vida y es así como los niños a través de su aprendizaje pueden favorecer a la sociedad.

Asimismo, el paradigma socio cognitivo humanista da a conocer “el modelo T” como un esquema de programación pedagógica que tiene fundamentos teóricos y prácticos en la cual puede ser aplicado en el aula, y que guía tanto al docente como al estudiante en la adquisición de nuevos conocimientos. Toma como referencia al currículo nacional y los elementos de las capacidades y procesos mentales. (Latorre y Seco, 2016).

Latorre (2016, p. 62) afirma que: “El modelo T es una representación holística y sintética de todo el Diseño Curricular, en la que los fines se encuentran en la parte inferior (Capacidades-destrezas, Valores-actitudes) y los medios para conseguir estos fines son los Contenidos y los Métodos generales de aprendizaje”.

### 2.3.2. Metodología

En el trabajo de suficiencia profesional se realiza la programación para la edad de cuatro años en el área de matemática con los contenidos respectivos que tiene la sesión de aprendizaje a través del modelo T.

Aplicaremos el aprendizaje activo para que los estudiantes, puedan interactuar con su entorno, utilizando diversos materiales y compartiendo con sus pares sus conocimientos. De esta manera, a través de la participación y experimentación los niños manifiestan nuevas ideas.

Se inicia la sesión de aprendizaje motivando a los estudiantes y se les muestra un material que despierte la curiosidad de los niños. Se toma en cuenta el paradigma cognitivo de Piaget que realiza la motivación en el aprendizaje, es decir, para que los estudiantes sigan concentrados en el desarrollo de la sesión deben presentar interés y participación constante durante toda la clase. Bruner (citado en la Torre 2016), complementa la importancia de la motivación al inicio de la sesión de clase despertando las ganas de aprender “la curiosidad es una respuesta a la incertidumbre [...] una tarea rutinaria provoca escasa posibilidad de exploración e interés” (p.160).

Después de motivar a los estudiantes, se realizan preguntas para conocer qué conocimientos tiene del tema. A partir de sus saberes previos, se establece un diálogo para llegar al contenido. Según Latorre (2021), los saberes previos son importantes en el proceso de asimilación-acomodación-equilibrio. En el proceso de asimilación, se adquieren conocimientos con los saberes previos surge el desequilibrio; un nuevo conocimiento que da paso al proceso de acomodación, permitiendo la construcción de nuevos aprendizajes.

Teniendo en cuenta los conocimientos de los estudiantes se prosigue con una pregunta que provoque el cuestionamiento y adquisición del nuevo contenido. Latorre (2021), “la adquisición de un nuevo conocimiento puede modificar toda la estructura conceptual preexistente” (p.6).

Continuando la sesión de aprendizaje y partiendo del panel de destrezas seleccionamos una en específica al mismo tiempo se toma en cuenta el método y las estrategias según al contenido. De esta manera, la destreza seleccionada conllevará a realizar cada uno de los procesos mentales que requiere el estudiante para la asimilación de los conocimientos. Para esto es indispensable que el docente como mediador guíe al estudiante a descubrir y aprender a través del aprendizaje significativo.

Latorre (2016) menciona que “el mediador posibilita un cambio estructural de la mente, sí realiza su mediación de manera ajustada” (p. 174), es decir, que el docente comprende que los estudiantes tienen un ritmo distinto de aprendizaje; por ello, proporcionará diversas estrategias para reforzar los conocimientos. Asimismo, en las sesiones de clases se facilitarán materiales adecuados para que los niños descubran, exploren indaguen y puedan compartir con sus pares, a través del diálogo e interacción

Al término de la sesión de clase se procede a evaluar a los estudiantes e identificar su proceso de aprendizaje. En este proceso es fundamental que el docente proponga al niño una evaluación acorde a los contenidos presentados durante la sesión.

Una vez terminada la clase se realiza una serie de preguntas (metacognición) a los niños que permitan participar activamente respecto a lo aprendido. En este momento será fundamental para recordar la secuencia de actividades trabajadas y generar preguntas que promuevan la reflexión de lo aprendido.

En la teoría de David Ausubel se hace mención que un aprendizaje es funcional cuando se puede transferir el nuevo conocimiento a otras situaciones. Aplicándolo a lo largo de la vida y favoreciendo la resolución de problemas

### 2.3.3. Evaluación

La evaluación tradicional se ha centrado en el recojo de información. Esta evaluación calificaba de manera cuantitativa (notas), lo que limitaba la valoración del progreso del alumno. Por otro lado, la evaluación también ha tenido modificaciones respecto a su manera de obtener información de los conocimientos que poseen los estudiantes. De esta manera, se hace énfasis en el paradigma sociocognitivo humanista que permite que los docentes puedan considerar las capacidades, competencias y actitudes de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

“La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas..., con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados”.

Stufflebeam, 1987 (citado por Latorre 2010, p.139). Es decir, este proceso permite obtener información respecto al desarrollo que adquiere el estudiante en el proceso de aprendizaje- enseñanza con el fin de saber que tanto conocimiento adquirió el estudiante.

Para Latorre y Seco (2010), la estructura básica de la definición de evaluación son los siguientes: recibir información aplicando instrumentos que sean verídicos, para conseguir datos que permitan sustentar los resultados de la evaluación. Por otra parte, la evaluación se complementa con el juicio de valor que permite argumentar respecto al resultado obtenido de la evaluación. Por último, dentro del proceso se debe considerar la toma de decisiones según los casos específicos conforme a los datos obtenidos.

Según Latorre y Seco (2010), los tipos de evaluación son inicial, formativa y sumativa, que a continuación desarrollaremos:

- **Evaluación inicial.** Consiste en conocer las necesidades del contexto educativo para que, de esta manera, se pueda tener un diagnóstico de los estudiantes en el aprendizaje. En el paradigma sociocognitivo humanista no solo se evalúa el contenido, sino las capacidades y competencias.

- **Evaluación formativa o de proceso.** Se refiere a que los docentes conozcan los conocimientos que tienen los estudiantes y al identificar las necesidades educativas puedan modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, el docente tiene que ser mediador para poder implementar metodologías que promueven aprendizajes significativos y obtener logros a largo plazo. En el paradigma sociocognitivo humanista la evaluación consiste en el progreso cognitivo y afectivo. Es decir, que se evalúa las capacidades, competencia, destreza; actitudes y valores en los estudiantes.
- **Evaluación sumativa o final.** Es el resultado del conjunto de conocimiento que el estudiante ha logrado aprender en un determinado periodo. En el paradigma sociocognitivo humanista se determina objetivamente procesos cognitivos, valores y actitudes.

**Síntesis:**

Para concluir, en el paradigma socio-cognitivo humanista se incluye que los estudiantes puedan ser evaluados constantemente, resaltando sus competencias y capacidades, habilidades y destrezas tomando en cuenta las actitudes que manifiestan los estudiantes con la finalidad de llegar a los objetivos propuestos.

## 2.4. Definición de términos básicos

- a) **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 a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada”. (MINEDU, 2016, p. 36)
  
- b) **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. 192)
  
- c) **Desempeño:** “Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Ilustran algunas actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel”. (MINEDU, 2016, p. 193).
  
- d) **Desempeño precisado:** “Descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias”. (ONDEC, 2019, p. 2)
  
- e) **Destrezas:** “Es una habilidad concreta específica que utiliza el alumno para aprender y cuyo componente principal es cognitivo, aunque también posee el afectivo. Un conjunto de destrezas forma una capacidad. La destreza es un indicador de una capacidad. La destreza permite el manejo de estrategias de moderada complejidad, como analizar, sintetizar.” (Latorre y Seco, 2010, p. 246).
  
- f) **Métodos:** “Es el camino que sigue el alumno para desarrollar habilidades. Es una forma de hacer, se concreta a través de técnicas metodológicas, en función de las habilidades que se quiere desarrollar al aplicarlo a un contenido determinado, de las características del alumno, de su nivel de estudios, de los contenidos de área que se trate de la posible mediación del profesor”. (Latorre, 2016, p. 90).



- g) Estrategias:** “Es una forma inteligente y organizada. Conjunto de pasos o procesos de pensamiento de resolver un problema o aprender algo”. (Latorre y Seco, 2010, p. 252)
- h) La evaluación:** “Es un proceso permanente y sistemático a través del cual se recopila y analiza información para conocer y valorar los procesos de aprendizaje y los niveles de avance en el desarrollo de las competencias; sobre esta base, se toman decisiones de manera oportuna y pertinente para la mejora continua de los procesos de aprendizaje y de enseñanza.” (MINEDU, 2020, p. 12)

## CAPÍTULO III

### Programación curricular

#### 3.1. Programación general

##### 3.1.1. Competencias del área

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad	Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad, número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Consiste en que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Implica que realice mediciones directas o indirectas de la superficie, del perímetro, del volumen y de la capacidad de los objetos, y que logre construir representaciones de las formas geométricas para diseñar objetos, planos y maquetas, usando instrumentos, estrategias y procedimientos de construcción y medida.

(MINEDU, 2016, p. 135,146)

## 3.1.2. Estándares de aprendizaje

## II ciclo

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; <b>agrupar, ordenar</b> hasta el quinto lugar, <b>seriar</b> hasta 5 objetos, <b>comparar</b> cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. <b>Expresa</b> la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. <b>Expresa</b> el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Resuelve problemas al <b>relacionar</b> los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. <b>Expresa</b> la <b>ubicación</b> 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 <b>comparación</b> 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.

(MINEDU, 2016, p.171,177)

## 3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños – 4 años
<b>Resuelve problemas de cantidad</b>	<p><b>Establece</b> 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:</p> <p>Una niña quiere construir una casa y para ello selecciona de sus bloques de madera aquellos que le pueden servir, y realiza su construcción colocando los más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesados como base.</p> <p>Realiza <b>seriaciones</b> por tamaño de hasta tres objetos. Ejemplo: Luisa ayuda a su mamá a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes, luego los medianos y después los pequeños.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Establece</b> correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Durante el juego libre en los sectores, Oscar juega al restaurante en el sector del hogar con sus compañeros. Prepara el almuerzo, una vez que está listo pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno.</li> </ul> <p><b>Usa</b> algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño comenta: “Nos toca comer los alimentos que hemos traído, pero antes tenemos que lavarnos las manos”.</p> <p><b>Utiliza</b> el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña va la granja de su IE y de vuelta al aula le dice a su docente: “Las gallinas han puesto cinco huevos”.</p> <p><b>Utiliza</b> los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas,</p>

	<p>empleando, en algunos casos, materiales concretos. Ejemplo: Una niña pide ser la primera en patear la pelota, otro niño pide ser el segundo y, Adriano, ser el tercero.</p>
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p>	<p><b>Establece</b> relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Ejemplo: El plato tiene la misma forma que la tapa de la olla.</p> <p><b>Establece</b> relaciones de medida en situaciones cotidianas. <b>Expresa</b> con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Ejemplo: Los niños están jugando a encajar cajas de diferentes tamaños y una niña dice: “¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande”.</p> <p>Se <b>ubica</b> 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. <b>Utiliza</b> expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, "hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p><b>Expresa</b> con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ejemplo: Una niña quiere jugar con las pelotas y tiene que alcanzar la caja con pelotas que está distante al lugar donde se encuentra; para ello, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos que encuentra en su camino. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>

## 3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

<b>PANEL DE PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS</b>	
1. Resuelve problemas de cantidad  (COMPRESIÓN)	2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización  (ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL)
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar</li> <li>● Relacionar</li> <li>● Agrupar</li> <li>● Secuenciar.</li> <li>● Comparar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ubicar.</li> <li>● Mostrar sentido de orientación</li> </ul>

## 3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESTREZAS</b>
<b>COMPRESIÓN</b>  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	<p><b>Identificar.</b> Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.</p> <p><b>Relacionar.</b> Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio.</p>

<p>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>	<p><b>Agrupar.</b> Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</p> <p><b>Secuenciar.</b> Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.</p> <p><b>Comparar.</b> Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</b></p> <p>Es una habilidad general para ubicar en el tiempo y el espacio en forma perceptual, representativa conceptual, así como establecer relaciones entre el tiempo y espacio. Piaget diferencia entre espacio en la acción y el espacio en representación (Latorre, 2015, p.2).</p>	<p><b>Ubicar.</b> Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hecho y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.</p> <p><b>Mostrar sentido de orientación.</b> Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial rítmica a partir de elementos intrínsecos (Personales) Extrínsecos (Datos por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</p>

(Latorre, 2015, 2021)

## 3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p style="text-align: center;"><b>COMPRESIÓN</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>	<p><b>Identificar.</b> Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.</p> <p><b>Relacionar.</b> Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio.</p> <p><b>Agrupar.</b> Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</p> <p><b>Secuenciar.</b> Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.</p> <p><b>Comparar.</b> Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación.</p>
<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 perceptiva 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 representación (Latorre, 2015, p.2).</p>	<p><b>Ubicar.</b> Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hecho y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.</p> <p><b>Mostrar sentido de orientación.</b> Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (Personales) y Extrínsecos (Dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</p>

(Latorre, 2015, 2021)



## 3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
<b>COMPRENSIÓN</b>	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 conocimientos previos que ya se tiene sobre el objeto percibido.</li> <li>4. Señalar, nombrar el objeto percibido.</li> </ol>	Identificar las figuras geométricas al manipular material concreto
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara</li> <li>2. Identificar los elementos de conexión</li> <li>3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido</li> </ol>	Relacionar la imagen del número cinco al insertar en el táper los chapitas según la cantidad que corresponde
	Comparar	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Percibir la información de forma clara.</li> <li>5. Analizar los objetos</li> <li>6. Identificar los criterios / variables de comparación.</li> <li>7. Realizar la comparar, utilizando criterios, en un organizador gráfico adecuado.</li> </ol>	Comparar el tamaño grande-pequeño en las imágenes encerrándolo en círculo.
	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir de forma clara y distinta</li> <li>2. Identificar los elementos u objetos y sus características</li> <li>3. Seleccionar el criterio/s de clasificación</li> <li>4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s</li> </ol>	Agrupar por color los ganchos al colocar en la canasta que corresponde.

	Secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara</li> <li>2. Identificar el criterio de ordenación</li> <li>3. Aplicar el/los criterios/ elegidos/os</li> <li>4. Ordenar utilizando algún organizador gráfico- si es necesario</li> </ol>	Secuenciar por color según la imagen que corresponde en la hoja de aplicación.
<b>Orientación - espacio temporal</b>	Ubicar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe la información de forma clara</li> <li>2. Identificar variables de localización (Espacio o tiempo)</li> <li>3. Aplicar Convenciones en el instrumento de ubicación elegido</li> <li>4. Identificar lugares, hechos, fenómenos</li> <li>5. Localizar-situar en algún medio</li> </ol>	Ubicar según las nociones arriba- abajo con objetos de su entorno
	Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Percibe la información claramente</li> <li>7. Identificar elementos de orientación</li> <li>8. Orientarse de acuerdo al elemento elegido</li> </ol>	Mostrar sentido de orientación en las nociones arriba-abajo según la indicación.

(Latorre (2020, p.12, 17,20, 22-24)

## 3.1.7. Métodos de aprendizaje

<b>MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE</b>
<p><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.</p> <p><b>Identificación</b> de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</p> <p><b>Relación</b> de objetos según sus características mediante material concreto.</p> <p><b>Relación</b> de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p><b>Agrupación</b> de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material no estructurado.</p> <p><b>Agrupación</b> de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando los objetos.</p> <p><b>Secuenciación</b> de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño y 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 hechos, experiencias, datos, información, realidades, situaciones, acontecimientos, épocas, entre otros mediante cuadros y esquemas comparativos.</p> <p><b>Comparación</b> entre dos o más objetos establecimiento de variables y expresiones “es más grande que” - “es más pequeño que”.</p> <p><b>Ubicación</b> de las nociones espaciales a través del cuerpo y objetos en diversos ambientes.</p> <p><b>Ubicación</b> de direcciones y trayectorias a través de las posiciones que el cuerpo y objetos ocupan en el espacio físico.</p> <p><b>Mostrar</b> sentido de orientación en las nociones espaciales arriba-abajo, a través del cuerpo y objetos, utilizando material concreto.</p> <p><b>Mostrar</b> sentido de orientación en las nociones espaciales dentro-fuera a través de objetos, utilizando material concreto.</p>

(Latorre, 2016, p.327- 338)

## 3.1.8. Panel de valores y actitudes

<b>VALORES</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>RESPECTO</b>	<b>SOLIDARIDAD</b>
<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>• Ayuda a los demás</li> <li>• Compartir lo que se tiene</li> </ul>
<b>ENFOQUES 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

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
<p style="text-align: center;"><b>RESPONSABILIDAD</b></p> <p>Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p>	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.
<p style="text-align: center;"><b>RESPETO</b></p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.

	Asumir las normas de convivencia.	En una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
<p><b>SOLIDARIDAD</b></p> <p>Etimológicamente proviene del latín solidus, que significa sólido, soldado, unido. Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás. Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

# EVALUACIÓN INICIAL

## 3.1.10. Evaluación de diagnóstico

### IMAGEN VISUAL-NIVEL INICIAL (4 AÑOS) ÁREAS MATEMÁTICAS

#### COMPRENSIÓN:

Colores primarios

- Tamaños (grande-pequeño)
- Cuantificadores (muchos- pocos)
- Números de 1 al 5

#### ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL

Nociones espaciales:

Arriba- abajo

Adentro-afuera

Cerca- lejos

### CAPACIDADES Y DESTREZAS

Resuelve problemas de  
cantidad  
(COMPRENSIÓN)

- Identificar
- Agrupar
- Comparar



Resuelve problemas de  
forma, movimiento y  
localización

(ORIENTACIÓN  
ESPACIAL- TEMPORAL)

- Mostrar sentido de orientación
- Graficar

#### VALORES:

Responsabilidad

Respeto

Solidaridad

#### ACTITUDES

1. -Asumir las normas de convivencia.
2. -Aceptar distintos puntos de vista.
3. -Aceptar a la persona tal como es
4. -Escuchar con atención.

<b>LISTA DE COTEJO -4 AÑOS</b>			
<b>ÍTEMS</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>LO LOGRA</b>	<b>NO LO LOGRA</b>
Identifica los colores primarios (rojo, amarillo y azul) en material concreto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños perciben diversas prendas de vestir.</li> <li>• Buscan en su habitación diferentes colores de prendas de vestir. Luego, se les pregunta: ¿De qué color es la ropa que encontraste?</li> </ul>		
Compara el tamaño (grande- pequeño) en material concreto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños buscan un juguete grande y un juguete pequeño.</li> <li>• Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Cuál es tu juguete grande? ¿Cuál es tu juguete pequeño?</li> </ul>		
Agrupar las figuras geométricas mediante material concreto (útiles de escritorio y útiles de aseo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños juegan “Simón dice “y buscan los diferentes objetos que tienen en casa.</li> <li>• Buscan los materiales y se les pregunta: ¿Cómo pueden agrupar los objetos que tienen?</li> <li>• Los niños mencionan la agrupación que realizaron.</li> </ul>		
Ubican las nociones adentro- afuera en los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños juegan con sus peluches y juguetes.</li> <li>• Se les pide a los niños que coloquen los peluches dentro de la caja o táper y los juguetes fuera de la caja o táper.</li> <li>• Se les pregunta ¿Dónde están los peluches? ¿Dónde están los juguetes?</li> </ul>		
Muestra sentido de orientación al ubicarse cerca- lejos mediante material objetos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes escuchan y bailan la canción “cerca- lejos”</li> <li>• Según la indicación se ubican cerca de la mesa y lejos de la puerta.</li> <li>• Se les pregunta a los niños ¿Estás cerca de la puerta? ¿Estas lejos de la mesa?</li> </ul>		

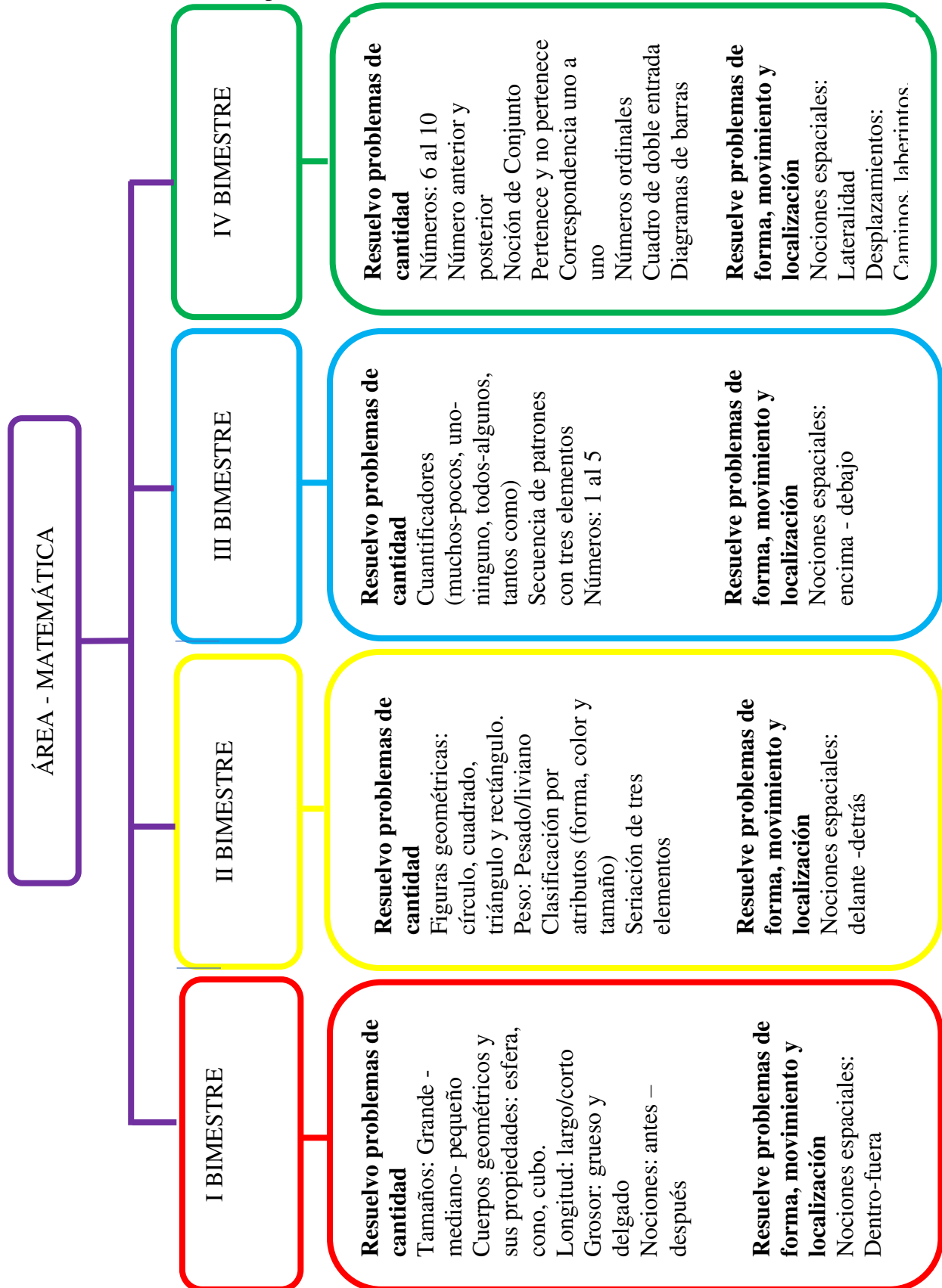


## 3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN		
<b>Institución Educativa:</b> I.E. LOS PROCERÉS	<b>Nivel:</b> II	<b>Año:</b> 4 años
<b>Secciones:</b> A	<b>Área:</b> Matemática	<b>Profesora:</b> Daniela Ayala, Brenda Molina, Brenda Reyna
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>I BIMESTRE</b></p> <p><b>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Características perceptuales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamaños: Grande -mediano- pequeño</li> <li>• Cuerpos geométricos y sus propiedades: esfera, cono, cubo.</li> </ul> </li> <li>- <b>Comparación de magnitudes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longitud: Largo/ Corto</li> <li>• Grosor: Grueso / Delgado</li> </ul> </li> <li>- <b>Sucesión de acontecimientos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes – después</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Comp: Resuelve problemas de movimiento y localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nociones espaciales:</b> dentro-fuera</li> <li>• <b>Nociones espaciales:</b> arriba-abajo</li> </ul> <p><b>II BIMESTRE</b></p> <p><b>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Características perceptuales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.</li> </ul> </li> <li>- <b>Comparación de magnitudes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peso: Pesado/liviano</li> <li>• Clasificación por atributos (forma, color y tamaño)</li> <li>• Seriación de tres elementos</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Comp: Resuelve problemas de movimiento y localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: delante-detrás</li> </ul> <p><b>III BIMESTRE</b></p> <p><b>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuantificadores (muchos-pocos, uno-ninguno, todos-algunos, tantos como)</li> <li>• Secuencia de patrones con tres elementos</li> <li>• Números: 1 al 5</li> </ul> <p><b>Comp: Resuelve problemas de movimiento y localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: encima – debajo</li> </ul> <p><b>IV BIMESTRE</b></p> <p><b>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Números: 6 al 10</li> <li>• Número anterior y posterior</li> <li>• Noción de Conjunto</li> <li>• Pertenece y no pertenece</li> <li>• Correspondencia uno a uno</li> <li>• Números ordinales</li> <li>• Cuadro de doble entrada</li> <li>• Diagramas de barras</li> </ul> <p><b>Comp: Resuelve problemas de movimiento y localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones espaciales: Lateralidad</li> <li>• Desplazamientos. Caminos, laberintos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de las características de los objetos mediante material gráfico, evocando los conocimientos previos.</li> <li>• Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento.</li> <li>• Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</li> <li>• Relación de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico.</li> <li>• Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.</li> <li>• Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias.</li> <li>• Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.</li> <li>• Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc.</li> <li>• Comparación de cantidades mediante el uso de materiales concreto y gráfico.</li> <li>• Comparará entre dos o más objetos establecimiento 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>• Ubicación de las nociones espaciales a través del cuerpo y objetos en diversos ambientes.</li> <li>• Ubicación de direcciones y trayectorias a través de las posiciones que cuerpo y objetos en el espacio físico.</li> <li>• Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba- abajo, dentro – fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto.</li> <li>• Muestra el sentido de orientación en las relaciones espaciales, detrás o delante de él, encima o debajo de él, al lado de él.</li> </ul>	
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p><b>1. CAPACIDAD: Comprensión</b></p> <p><b>Destrezas:</b> Identificar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionar</li> <li>• Agrupar</li> <li>• Secuenciar.</li> <li>• Comparar.</li> </ul> <p><b>2. CAPACIDAD: Orientación Espacio Temporal</b></p>		<p><b>1. VALORES: Responsabilidad</b></p> <p><b>Actitud:</b> Cumplir con los trabajos asignados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>• Asumir las consecuencias de los propios actos</li> </ul> <p><b>2. VALORES: Respeto: Actitud</b></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>

<b>Destrezas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicar</li> <li>• Muestra sentido de orientación</li> </ul>	<b>3. VALORES: Solidaridad</b> <b>Actitud:</b> Ayudar a los demás. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> </ul>
--	--

### 3.1.12. Marco conceptual de los contenidos



### 3.2. Programación Específica:

Curso: Matemática

Grado: 4 años

Profesor: Daniela Ayala, Brenda Molina, Brenda Reyna

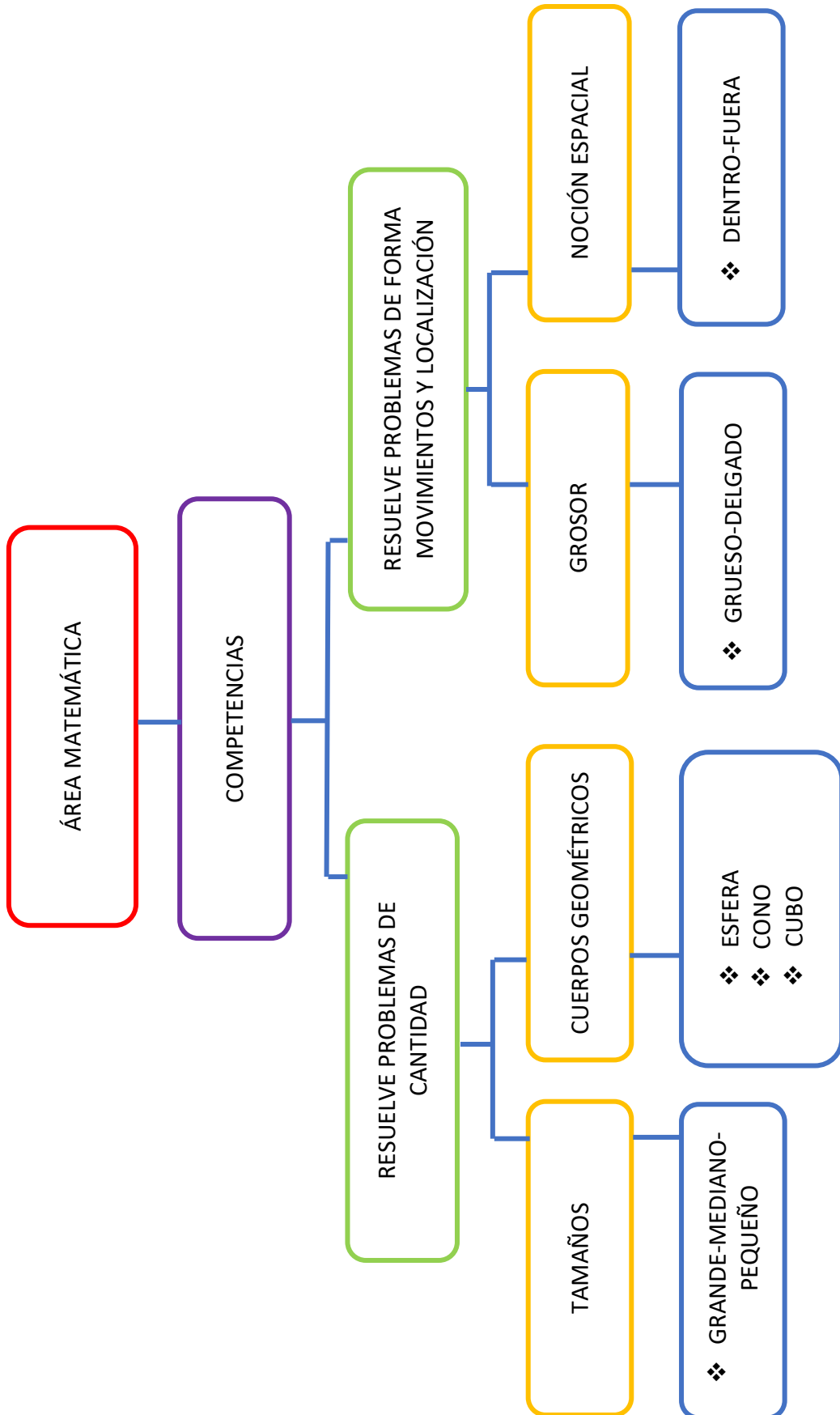


### 3.2 Programación específica

#### 3.2.1. Unidad de aprendizaje N. ° I

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
<b>Institución Educativa:</b> I.E LOS PROCERÉS <b>Nivel:</b> II <b>Año:</b> 4 años <b>Secciones:</b> A <b>Área:</b> Matemática <b>Profesora:</b> Daniela Ayala, Brenda Molina, Brenda Reyna <b>Título de la unidad:</b> Con entusiasmo y alegría regreso a mi nido a ser un campeón		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<b>I BIMESTRE</b>  <b>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Características perceptuales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tamaños: Grande -mediano- pequeño</li> <li>● Cuerpos geométricos y sus propiedades: esfera, cono, cubo.</li> </ul> </li> <li>- <b>Comparación de magnitudes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Grosor: Grueso / Delgado</li> </ul> </li> </ul> <b>Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Nociones espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dentro-fuera</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de tamaños: grande, mediano y pequeño, mediante la manipulación de material concreto.</li> <li>● Identificación de cuerpos geométricos, mediante la manipulación de material concreto y gráfico.</li> <li>● Identificación de la dimensión: grueso-delgado, mediante la manipulación de material concreto.</li> <li>● Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales dentro-fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto</li> </ul>
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<b>COMPRESIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar</li> </ul> <b>ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Muestra sentido de orientación</li> </ul>		<b>VALORES: Responsabilidad</b>  <b>Actitud</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>

## 3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad



## 3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

**ACTIVIDADES****Actividad 1 (35 minutos)**

Identificar los tamaños grande -mediano -pequeño mediante la manipulación de material concreto

**Inicio**

- Los niños observan una caja sorpresa, y dentro de ella se encontrarán los personajes del cuento de “Ricitos de Oro y los tres ositos” (ANEXO 1). Responden ¿Quiénes eran los personajes? ¿Todos los objetos que había en la casa de los osos eran iguales? ¿Todos los objetos que había en casa de los osos, tenían el mismo tamaño?

**Proceso**

- Percibe manipulando los objetos tales como la: cucharas, platos, sillas, camas, entre otras. (ANEXO 2)
- Reconoce las características de los objetos: cucharas, platos, sillas, camas, entre otras, respondiendo algunas preguntas, ¿Qué tamaño es la cuchara de papá oso?, ¿Qué tamaño es la cuchara de bebé oso?, ¿Qué tamaño es la cuchara de mamá osa? Etc.
- Relaciona cada uno de los objetos del cuento con los objetos que utiliza los miembros de su familia y lo menciona.
- Identifica los tamaños de los objetos del cuento “Ricitos de oro y los tres ositos”. Al señalar el grande, el pequeño y el mediano dentro de un grupo de objetos.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el tamaño grande -mediano -pequeño al seleccionar de un grupo de objetos dispuestos en su mesa el tamaño solicitado.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Te fue difícil identificar los tamaños de los objetos? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para identificar los tamaños?
- Transferencia: Los niños ordenan sus juguetes según los diferentes tamaños.

**Actividad 2 (35 minutos)**

Identificar los tamaños: grande, mediano y pequeño, mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

Observan tres ollas de diferentes tamaños grande, mediano y pequeño. Cuentan hasta tres y se destapa cada de una de las ollas. **(ANEXO 3)** La olla grande tiene dentro una pequeña, la olla mediana tiene una cuchara grande y la olla pequeña tiene una cuchara mediana. Responden ¿De qué tamaño son las ollas? ¿Las cucharas tienen los mismos tamaños de las ollas? ¿De qué manera se puede acomodar?

**Proceso**

- Percibe observando y manipulando tres platos y vasos de diferentes tamaños que fueron solicitados con anticipación.
- Reconoce las características que tienen los platos y vasos y Responden ¿De qué tamaño son? ¿cómo se puede ordenar desde el grande hasta el pequeño? **(ANEXO 4)**
- Relaciona el tamaño grande, mediano y pequeño al mostrar a sus amigos objetos grandes, medianos y pequeños que han encontrado en casa.
- Nombra los objetos que han encontrado en casa y coloca todos los objetos que son grandes en la mesa, los medianos en la silla y los pequeños en una cajita.

**Salida**

- Evaluación: Identifica los tamaños: grande, mediano y pequeño, al colocar en tapetes o bateas peluches, grandes, medianos y pequeños.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue difícil identificar los objetos grandes y pequeños? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para comparar los objetos grandes, medianos y pequeños?
- Transferencia: En casa con ayuda de los padres recortan imágenes con los tamaños: grande, mediano y pequeño.

**Actividad 3 (35 minutos)**

Identificar los tamaños: grande, mediano y pequeño, mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan una caja mágica (**ANEXO 5**) y a la cuenta de tres, se muestran tres pelotas una grande, mediana y pequeña. Responden ¿todas las pelotas tienen el mismo tamaño? ¿de qué color es la pelota de color rojo? ¿cómo conocemos el tamaño mediano?

**Proceso**

- Percibe observando y manipulando tres pelotas de diferentes tamaños y colores: La pelota grande es de color rojo, la pelota mediana de color azul y la pelota pequeña de color verde.
- Reconoce las características que tienen las pelotas y responden ¿Qué pelota es pequeña? ¿De qué color es la pelota mediana? ¿De qué color es la pelota mediana?
- Relaciona el tamaño grande, mediano y pequeño al buscar diversos objetos en casa y los ordenan del grande al pequeño colocándolos en fila.
- Nombra los objetos que han encontrado en casa y coloca todos los objetos que son grandes en la mesa, los medianos en la silla y los pequeños en una cajita.

**Salida**

- Evaluación: Identifica los tamaños: grande, mediano y pequeño, al colocar en tapers o bateas peluches, grandes, medianos y pequeños.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar los objetos grandes, medianos y pequeños? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa con ayuda de los padres recortan imágenes con los tamaños: grande, mediano y pequeño.



**Actividad 4 (35 minutos)**

Identificar los tamaños: grande, mediano y pequeño, mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan tres cajas de diferentes tamaños una grande, una mediana y otra pequeña. A la cuenta de tres, cierran los ojos y al escuchar el sonido del silbato abren los ojos. Y Visualizan tres ositos de peluche de diferentes tamaños. Se presentan los ositos y les dicen que son personajes del cuento “Ricitos de oro” y que se quieren esconder de ella. Los ositos piden ayuda a los niños. ¿Todas las cajas son del mismo tamaño? ¿Los osos son del mismo tamaño? ¿En qué cajas se deberían esconder cada osito? ¿El oso grande se puede esconder en la caja pequeña?

**Proceso**

- Percibe al observar cajas o bateas de diferentes tamaños grande: mediano y pequeño (fueron solicitadas con anticipación).
- Reconoce las características de las cajas o bateas Responden ¿De qué tamaño son las cajas? ¿A qué caja puedes entrar con facilidad? ¿De qué manera podemos ordenar las cajas? ¿Podemos colocar una caja dentro de otra?
- Relaciona los tamaños: grande, mediano y pequeño al buscar cucharones, platos, sartenes, ollas etc. de diferentes tamaños.
- Nombra los objetos que han encontrado y muestran todos los que son grandes, medianos y pequeños.

**Salida**

- Evaluación: Identifica los tamaños: grande, mediano y pequeño al colocar todos los objetos grandes en una caja, los medianos y una batea y los pequeños en la mesa.
- Metacognición ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al encontrar objetos de diferentes tamaños? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa juntan diferentes objetos de diferentes tamaños: grande, mediano y pequeño y los ordenan.

**Actividad 5 (35 minutos)**

Identificar el cuerpo geométrico la esfera mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observa un sobre sorpresa y canta la canción “Qué será” para poder abrirlo, luego observa una pelota pequeña, se le pide que traiga una pelota para que la toque y observe. (ANEXO 6)  
Responde las siguientes preguntas: ¿Cómo es la pelota? ¿Tiene lados?  
¿Qué forma tiene la pelota? ¿Tiene la misma forma de un círculo?

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico la esfera al observar las formas de los objetos que hay dentro de la caja sorpresa (pelota pequeña de yas, una bola de árbol de navidad, una canica) (ANEXO 7)
- Reconoce las características de la esfera en los objetos mostrados. Responde ¿Qué objetos son? ¿Qué forma tienen estos objetos? ¿En qué se parecen estos objetos?
- Relaciona la esfera con los objetos de su casa que tengan la misma forma, y realizan el juego “Simón dice”. Por ejemplo, Simón dice que busquen objetos que tengan la forma de la esfera.
- Nombra los objetos que tienen la forma de esfera que hay en su casa.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: la esfera al señalar un objeto de la casa que tenga las mismas características de la esfera.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar objetos con forma de esfera? ¿Cómo lo solucionaste?

Transferencia: Observa en sus juguetes objetos que tengan forma de esfera.

**Actividad 6 (35 min)**

Identificar el cuerpo geométrico la esfera mediante el modelado de plastilina, mostrando constancia en el trabajo

**Inicio**

- Observan una sorpresa que está cubierta por una tela. Se les pregunta quieren saber lo que hay debajo de esa tela. Responden que sí, entonces tienen que soplar fuerte, muy fuerte, todos soplan fuerte y se descubre la tela. Observan una pelota de ping-pong. Responden: ¿Qué objeto es? ¿Cómo es la pelota de ping-pong? ¿Han visto objetos de esta forma? (ANEXO 8)  
¿Qué forma tiene la pelota de ping-pong? ¿Qué crees que aprenderás hoy?

**Proceso**

- Percibe observando y manipulando una pelota.
- Reconoce las características de la pelota al responder: ¿Qué forma tiene? ¿Tiene lados? ¿El objeto es plano o tiene volumen?
- Relaciona el cuerpo geométrico la esfera con los objetos que tiene en casa. Por ejemplo: Una pelota de básquet, un arete de perla, pelota antiestrés, pelota de yaz, etc. (ANEXO 9)
- Nombra los objetos que tiene forma de esfera.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico la esfera al formar bolitas esféricas de plastilina.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuviste alguna dificultad en reconocer las características de la esfera? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Busca en una revista o periódico imágenes que tengan forma de esfera y recorta.

**Actividad 7 (35 min)**

Identificar el cuerpo geométrico la esfera a través de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan una ruleta de los cuerpos geométricos, el cual girará y al detenerse en una imagen, buscarán un objeto que tenga la misma forma, para traerlo y tocarlo. Responden: ¿Qué objeto es? ¿Qué forma tiene? ¿Cuál es la diferencia del objeto que tiene forma de esfera y el círculo? (ANEXO 10)

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico la esfera al observar un globo terráqueo y se les pide buscar un juguete que tenga la misma forma para que puedan tocarlo. (ANEXO 11)
- Reconoce las características de la esfera al tocar el objeto. Por ejemplo: Menciona que es redondo, tiene curva, gira, no es un objeto plano.
- Relaciona la esfera con los objetos que tiene en casa. Por ejemplo: Bola de nieve de navidad, bola del árbol de navidad, pelota de futbol, etc. (ANEXO 12)
- Nombra los objetos que tienen forma de esfera.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalarlo en un grupo de sólidos geométricos. (ANEXO 13)
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para reconocer objetos con forma de esfera? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Busca un juguete que tenga forma de esfera y juega con tus padres, comenta en clase.

**Actividad 8 (35 min)**

Identificar el cuerpo geométrico la esfera mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio**

- Los niños observan un regalo, pero para abrirlo tendrán que bailar al ritmo de la música y cuando deje de sonar todos observarán la pantalla para ver que habrá dentro del regalo, al abrir hay otra envoltura de regalo y vuelven a bailar hasta que deja de sonar la música y observan una bola de nieve de navidad. Responden: ¿Qué regalo es? ¿Tienen en casa una bola de nieve? ¿La bola de nieve se parece a un círculo? ¿Qué forma tiene la bola de nieve?

**(ANEXO 14)**

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico la esfera al observar la bola de nieve de navidad y traen un objeto que tenga forma de esfera para tocarlo
- Reconoce las características de la esfera y las menciona a través de preguntas. Por ejemplo: ¿Qué forma tiene el objeto? ¿Tiene curva? ¿Es un objeto plano? ¿Gira el objeto?
- Relaciona la esfera con los objetos que tienen la misma forma en casa, mediante el juego “rápido ya” para iniciar cuenta hasta tres, y cada uno mostrará un objeto, luego lo guardará rápidamente y tendrá que recordar los objetos que observaron.
- Nombra todos los objetos que recuerdes del juego “rápido ya” que tienen forma de esfera.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico la esfera, al elaborar una esfera con plastilina casera.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuvieron alguna dificultad para reconocer objetos con forma de esfera? ¿Cómo lo solucionaron?
- Transferencia: Con tus papitos busquen en internet un objeto que tenga forma de esfera que no se haya mencionado en las actividades.

**Actividad 9 (35 min)**

Identificar los cuerpos geométricos el cono mediante la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan y escuchan un cuento con el títere del cono, donde nos dice su nombre y explica cuáles son sus características. Se realiza las siguientes preguntas. ¿Lo han visto antes? ¿Conocen objetos con formas de conos? ¿Cuál es su nombre? ¿En casa han encontrado objetos que tienen la misma forma? (ANEXO 15)

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico: el cono, al observar objetos que tienen la forma de un cono por ejemplo un barquillo de helado, un embudo, un cono vial, entre otros. (ANEXO 16)
- Reconoce las características de los objetos al responder algunas preguntas: ¿Tiene una base en forma de? ¿Termina en punta?
- Relaciona el cuerpo geométrico el cono, mediante el juego de los exploradores. Buscan un tesoro en casa, al encontrar objetos con la forma de un cono (una copa, un embudo, etc.).
- Nombra el cuerpo geométrico: el cono al elaborarlo un cono, siguiendo los pasos utilizando una hoja de cartulina A4. Repasan con su dedo por todo el contorno del cono.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cono, al construir un cono con plastilina de colores.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué pasos seguiste para identificar el cuerpo geométrico: cono? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar el cuerpo geométrico: cono?
- Transferencia: En casa jugamos “el que busca encuentra” objetos que tengan la forma de cono.

**Actividad 10 (35 min)**

Identificar los cuerpos geométricos como mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio**

- Presentamos a los niños un gorro de cumpleaños y bailamos el cumpleaños feliz. Se realiza las siguientes preguntas. ¿Todos tienen una gorra de cumpleaños? ¿Les gustaría tener un gorro de cumpleaños? ¿Qué forma tiene el gorro de cumpleaños? ¿El cono y el triángulo son iguales? (ANEXO 17)

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico: el cono mediante una tienda de indios y dentro de ella encontramos: un helado, un embudo, un cono vial, etc.
- Reconoce las características del cono, al elaborar una gorrita de cumpleaños, utilizando una hoja y siguiendo las indicaciones. Comentamos las características de la gorrita.
- Relaciona el cuerpo geométrico el cono, al observar un ppt con imágenes y nombra las figuras que corresponden. (ANEXO 18)
- Señala el cuerpo geométrico: el cono, en los objetos de su entorno.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cono, dibujando en una hoja un helado con los sabores que más les guste.
- Metacognición ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad en reconocer las características del cono? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Decoran en casa la gorrita de cumpleaños con el material que tengan.

**Actividad 11 (35 min)**

Identificar los cuerpos geométricos el cono, mediante la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan una “bolsa mágica” que muestra la maestra y que será abierta si todos bailan y se mueven al son de la música. Presentamos el cono.
- Observan el cono puesto sobre la mesa y se realiza las siguientes preguntas. ¿Conocen el cono? ¿Lo han visto antes? ¿Tienen algún objeto en casa que tenga la forma de un cono? ¿Porque se llaman cuerpos geométricos? (ANEXO 19)

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico: el cono, al observar objetos que tienen la forma de un cono por ejemplo el cono de un helado, una gorrita de cumpleaños y un embudo, etc.
- Reconoce las características del cono, al responder las siguientes preguntas: ¿El cono tiene lados como el cubo? ¿Su cuerpo es plano? ¿Para qué sirve el cono?
- Relaciona el cuerpo geométrico el cono con algunos objetos encontrados en casa como: (una copa, un embudo, un gorro de cumpleaños).
- Nombra el cuerpo geométrico el cono, al armar mediante una plantilla. Luego repasa con su dedo los borde mencionando sus características. (ANEXO 20)

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cono al buscar objetos u otros elementos en casa que tengan forma de cono.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Te fue difícil reconocer objetos con forma de cono? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Decora con el material que tenga en casa el cono armado en clase.



**Actividad 12 (35 min)**

Identificar los cuerpos geométricos el cono, mediante la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Todos los niños observan una “caja misteriosa”. Esta caja trae una nota misteriosa que solo se abrirá si todos los niños gritan “Caja misteriosa dos veces” Se abre la caja y presentamos un gran cono. Lo ponemos sobre la mesa y se realiza las siguientes preguntas. ¿Es un diamante? ¿Lo han visto antes? ¿Es un cuerpo geométrico? ¿Tienen algún objeto en casa que tenga la forma de un cono? ¿El cono se parece al cuadrado? (ANEXO 21)

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico: el cono, al observar un cono de un helado, una gorrita de cumpleaños y un embudo, etc.
- Reconoce las características del cono, al responder las siguientes preguntas: ¿El cono tiene lados como el cubo? ¿Su cuerpo es plano? Responde que una gorra de cumpleaños tiene forma de un cono y el dado tiene forma de un cubo.
- Relaciona el cuerpo geométrico el cono con algunos objetos encontrados en casa como: una copa, un embudo, un gorro de cumpleaños, entre otros.
- Nombra el cuerpo geométrico el cono, al encontrar en casa objetos con la misma forma mencionando sus características. Tiene una base de forma circular y una punta.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cono, luego repasa con su dedo los bordes mencionando sus características. (ANEXO 22)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Te fue difícil reconocer objetos con forma de cono? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Busca y recorta en periódicos y revistas imágenes con forma de cono.

**Actividad 13 (35 min)**

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto, manifestando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan un cofre del tesoro y mencionan las palabras mágicas ¡Abra cadabrá! Para saber que sorpresas contiene deben cerrar los ojos y a la cuenta de tres los abren. Visualizan un dado, caja, cubo mágico y cubitos de madera mencionan cada uno de los objetos. Descubren que cada uno de esos elementos tiene forma de cubo.

Responden a las preguntas: ¿En casa qué objetos tiene la forma de un cubo? ¿Alguna vez has armado un cubo? ¿El cubo es igual a un cuadrado?

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico: el cubo al observar diversos objetos que tienen la misma forma. Por ejemplo: la caja, el dado y cubitos de colores.
- Reconoce las características del cubo al buscar en casa un objeto que tenga la misma forma y cuentan cuántos lados tiene.
- Relaciona el cuerpo geométrico el cubo al observar un ppt con diversas imágenes que tiene la forma de un cubo y otro cuerpo geométrico. Por ejemplo: la imagen de un regalo, tiene la forma de cubo y/o cilindro. (ANEXO 23)
- Nombra el cuerpo geométrico el cubo al mencionar la alternativa correcta en los objetos que tienen la misma forma.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cubo, al mencionar las características de un objeto con forma de cubo.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad para encontrar objetos con forma de cubo? ¿Qué paso debiste seguir para comparar los objetos con forma de cubo?
- Transferencia: En casa llenan agua en cubeteras y lo dejan congelar, observan a día siguiente que los hielitos tienen forma de cubo.

**Actividad 14 (35 minutos)**

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto, manifestando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan un sombrero mágico y cuentan hasta tres para saber que está escondido en el sombrero. Descubren que es un cubo y para conocerlo mejor, escuchan y visualizan una canción proyectada en un ppt. “tengo cuatro cubos de cuatro colores” (<https://www.youtube.com/watch?v=alDgS6hl-Zg>)

Responden a las preguntas: ¿Alguna vez han armado un cubo? ¿Cuántos lados tienen un cubo? ¿El cubo se parece al cuadrado?

**Proceso**

- Percibe el cuerpo geométrico: el cubo al observar diversos objetos que tienen la misma forma. Por ejemplo, una caja, un cubo mágico y un dado. (ANEXO 24)
- Reconoce las características del cubo al pasar su dedo por los lados de una caja y cuentan cuántos lados tiene. Responden todos los lados son iguales
- Relaciona el cuerpo geométrico el cubo con objetos (cajas, dados etc.) que se encuentren en casa. Después forman un cubo utilizando plastilina y brochetas. (ANEXO 25)
- Nombra el cuerpo geométrico el cubo al mencionar los objetos que encontró en casa.

**Salida**

- Evaluación: identifica el cuerpo geométrico: el cubo, formando el cubo con palitos y bolitas de plastilinas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuvieron alguna dificultad para encontrar objetos con forma de cubo? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa arman su plantilla de un cubo y lo decoran.

**Actividad 15 (35 minutos)**

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto, manifestando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan una caja y cuentan hasta tres y conocen al dado mágico, Responden a las preguntas: ¿De qué forma es el dado? ¿El dado tiene forma de cuadrado? ¿Cuántos lados tiene el dado?

**Proceso**

- Perciben los cuerpos geométricos: el cubo, esfera. Luego, observan el dado y una pelota.
- Reconoce las características del cubo y la esfera, al responder las preguntas ¿de qué forma es el dado? ¿de qué forma es la pelota? Responden que el dado tiene forma de cubo y la pelota tiene forma de una esfera.
- Relaciona el cuerpo geométrico el cubo al buscar objetos que tengan la misma forma.
- Nombra el cuerpo geométrico el cubo al mencionar los objetos encontrados.

**Salida**

- Evaluación: identifica el cuerpo geométrico al elaborar un cubo (dado) dibujando en cada lado, puntitos según la cantidad
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuvieron alguna dificultad para encontrar objetos con forma de cubo? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa elaboran cubos de diferentes tamaños utilizando mondadientes y alverjitas.

**Actividad 16 (35 minutos)**

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto, manifestando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Observan una escenografía de un espacio de magia, un sombrero mágico y una tela de color negro con estrellas. Se les pide contar hasta cinco para presentar la sorpresa que ha traído el mago. Visualizan los cuerpos geométricos esfera, cono y cubo.  
Responden a las preguntas: ¿alguna vez han visto estos elementos? ¿Cómo se llaman? ¿Estos cuerpos geométricos se parecen a algún objeto de su casa? ¿En qué se diferencia estos cuerpos geométricos y las figuras geométricas?

**Proceso**

- Perciben los cuerpos geométricos: el cubo, cono y esfera. Observan objetos que tienen la misma forma y responden ¿dónde está el cubo? ¿cuántos lados tiene un cubo?
- Reconoce las características del cubo al elaborar un dado utilizando una plantilla y dibujan cierta cantidad puntitos en cada lado, por último, cuentan cuántos lados tiene el cubo. (ANEXO 26)
- Relaciona el cuerpo geométrico el cubo al buscar objetos que tengan la misma forma.
- Nombra el cuerpo geométrico el cubo al mencionar los objetos encontrados

**Salida**

- Evaluación: identifica el cuerpo geométrico al elaborar un cubo utilizando plastilina y con ayuda de unas brochetas escriben los números según los lados que tiene el mismo.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuvieron alguna dificultad para encontrar objetos con forma de cubo? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa elaboran cubos de diferentes tamaños utilizando mondadientes y alverjitas.

**Actividad 17 (35 min)**

Identificar la dimensión grueso y delgado mediante material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio**

- Los niños observan una caja sorpresa y para poder extraer cada objeto que hay dentro tienen que repetir las palabras mágicas “cha, cha, chan” fuerte. Observan un lápiz grueso y delgado. Responden: ¿Qué útiles escolares son? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Qué aprenderán hoy? (ANEXO 27)

**Proceso**

- Percibe visualmente su brazo y el brazo de su mamá, se le pide ayuda a la persona que lo cuida para que pueda el niño observar, según la indicación.
- Reconoce las características al comparar su brazo con el de su mamá. Responde: ¿En qué se diferencia el brazo de tu mamá con el tuyo? ¿Tú brazo es grueso al comparar con el de tu mamá? ¿Cómo es tu brazo? ¿Cómo es el de tu mamá?
- Relaciona la dimensión: grueso y delgado con los útiles escolares que tengas en casa. Por ejemplo: Un pincel grueso y delgado, lápiz grueso y delgado, libro grueso y delgado.
- Señala en útil escolar grueso y delgado.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la dimensión: grueso, delgado al señalar los plumones grueso y delgado.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuvieron alguna dificultad para reconocer objetos gruesos y delgado? ¿Cómo lo solucionaron?
- Transferencia: En casa busca un libro grueso y delgado.

**Actividad 18 (35 minutos)**

Identificar la dimensión: grueso – delgado mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio:**

- Observa un “sobre sorpresa”. Se les pregunta “que será, que será lo que hay dentro de este sobre”. Observan los diversos objetos. Responden ¿Qué objeto es? ¿Son del mismo tamaño? ¿Todos son iguales? ¿Cuál es la diferencia? ¿De qué hablaremos hoy? (ANEXO 28)

**Proceso:**

- Percibe con atención los diversos objetos gruesos y delgado como: (pinceles, cinta de agua, botellas, libros, plumones, entre otros) (ANEXO 29)
- Reconoce la dimensión grueso y delgado según las características de los objetos: pinceles, plumones, botellas, etc. Respondiendo algunas preguntas, ¿Los pinceles son iguales? ¿Los dos plumones son gruesos? ¿En qué se diferencia?
- Relaciona la dimensión grueso y delgado al responder ¿De mis brazos y piernas cuál es el delgado y cuál es el grueso? Responden que el delgado son los brazos y el grueso son las piernas.
- Nombra los objetos que son grueso y delgado dentro de un grupo de objetos de útiles escolares.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la dimensión grueso y delgado en sus colores y realiza un dibujo libre.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue difícil identificar objetos gruesos y delgados? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Con ayuda de tus papas elabora dos sonajas con botellas de plástico (grueso y delgado) inserta piedritas para que suene y decoras las botellas con los materiales que tengas en casa.

**Actividad 19 (35 minutos)**

Identificar las dimensiones “grosso- delgado”, mediante material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio**

- Los niños escuchan y bailan la canción “Levantando las manos” (<https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo>) utilizando dos cintas y se mueven al ritmo de la música. Responden: ¿Les gusto el baile? ¿Qué materiales han usado para bailar? ¿Las cintas eran iguales? ¿En qué se diferencian las cintas? ¿Qué aprenderán hoy? (ANEXO 30)

**Proceso**

- Percibe visualmente los dedos de su pie, se le pide quitarse la media y su zapato.
- Reconoce la dimensión grosso- delgado al observar las características de sus dedos del pie. Responde: ¿Es igual el dedo gordo con el segundo dedo del pie? ¿En qué se diferencian? ¿Cuál es el más delgado?
- Relaciona la dimensión “grosso- delgado” al buscar en casa elementos iguales para comparar las dimensiones. Por ejemplo: una vela gruesa y delgada, un plumón grueso y delgado, etc. (ANEXO 31)
- Nombra los objetos que son grossos y delgados.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la dimensión grosso y delgado al señalar una crayola gruesa y delgada en su escritorio.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad para reconocer objetos grossos y delgados? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Buscan objetos grosso delgado al colocar dentro de un taper los objetos grossos y fuera de ellos los objetos delgados.



**Actividad 20 (35 min)**

Identificar las dimensiones “grosso- delgado”, mediante la manipulación de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

Observan una función de títeres y se presenta: José y Pepito. Mencionan que ya van a empezar sus clases y que han comprado sus útiles escolares y los quieren mostrar. José muestra sus plumones gruesos y Pepito, se sorprende al ver que sus plumones son delgados. Siguen buscando útiles de sus mochilas y enseñan José un lápiz grueso y Pepito un lápiz delgado. Responden ¿son iguales los plumones y lápices de José y Pepito? ¿Cuál es la diferencia en los plumones y lápices? ¿Qué objetos en casa podemos encontrar que son gruesos o delgados?

**Proceso**

- Percibe al observar útiles escolares como libros, cuadernos lápices, plumones etc. (que fueron solicitados con anticipación)
- Reconoce las dimensiones “grosso- delgado” al manipular cada uno de los objetos. Responden ¿qué objetos son gruesos? ¿Qué objetos son delgados?
- Relaciona la dimensión “grosso- delgado” al responder ¿De los dedos de la mano cuál es el delgado y cuál es el grueso? Responden que el delgado es el índice y el grueso es el pulgar. Luego buscan en casa objetos iguales que sean gruesos y delgados.
- Nombra los objetos que son gruesos y los objetos que son delgados.

**Salida**

- Evaluación Identifica las dimensiones “grosso- delgado” al señalar los libros delgados y los libros gruesos, mencionan el grosor de cada uno.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad para reconocer objetos gruesos y delgados? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Con ayuda de sus padres juntarán diferentes envases (champú, talco, y con ellos jueguen a comparar sus grosores.

**Actividad 21 (35 min)**

Muestra sentido de orientación: dentro- fuera al utilizar material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio**

- Los niños observan una caja mágica a la cuenta de tres se abre la caja y visualizan un saco (de arroz) y al escuchar el sonido de la pandereta, según la indicación, se colocan dentro del saco de arroz dan saltos cuando deja de sonar la pandereta se colocan fuera del saco. Responden las preguntas ¿Dónde estás ubicado cuando suena la pandereta? ¿Dónde te ubicas cuando deja de sonar? ¿Dónde podemos guardar nuestros juguetes?

**Proceso**

- Percibe al observar una caja grande y pelotitas.
- Identifica la noción “dentro- fuera” al jugar con una caja, ubicándose según la indicación “dentro de la caja – fuera de la caja” (ANEXO 32)
- Muestra sentido de orientación al colocarse a cierta distancia y lanzan las pelotas dentro de una canasta o batea. Mencionan cuántas pelotas quedaron fuera de la canasta. (ANEXO 33)

**Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro- fuera al ubicar sus zapatos favoritos según la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad para reconocer ubicar los objetos dentro – fuera? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa guardan las frutas dentro de la canasta.

**Actividad 22 (35 minutos)**

Muestra sentido de orientación: dentro- fuera al utilizar material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio**

- Los niños observan una casita de muñecos y los integrantes son (mamá, papá e hijos) la familia está sentada en la sala y el papá que es doctor se va a trabajar al hospital. Responde a las preguntas ¿Quiénes viven dentro de la casa? ¿El papá está fuera o dentro de la casa? ¿Dónde están los niños? ¿En qué parte está ubicado el jardín dentro o fuera de la casa?

**Proceso**

- Percibe al observar su ropero, una batea y juguetes
- Identifica al colocarse en la batea o caja según la indicación dentro- fuera.
- Muestra sentido de orientación al guardar sus juguetes dentro y fuera de su ropero.

**Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al colocar globos dentro y fuera de la bolsa, mencionando la ubicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Te pareció difícil ubicar los objetos dentro y fuera? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Para qué nos sirve lo que han aprendido?
- Transferencia: En casa guardan las frutas dentro de la canasta.

### **Actividad 23 (35 minutos)**

Muestra sentido de orientación: dentro- fuera al utilizar material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

#### **Inicio**

- Los niños escuchan una rima de periquito el bandolero (ANEXO 34)

Periquito el bandolero se metió a un sombrero

El sombrero era de paja se metió a una caja

La caja era de cartón se metió a un cajón

El cajón era de pino se metió en un pepino

El pepino maduró y Periquito se escapó

Responden las preguntas ¿Dónde se metió periquito? ¿De qué material era la caja? ¿Periquito se quedó fuera o dentro de la caja?

#### **Proceso**

- Percibe al observar una caja
- Identifica la noción “dentro- fuera” al escuchar la canción del twist de los ratoncitos (<https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78>) y bailan, cuando escuchan la frase “vino un gato negro” se esconden dentro de una caja y al término de la canción salen fuera de la caja.
- Muestra sentido de orientación al colocar sus crayolas, cuadernos dentro de su mochila y luego fuera de la mochila según la indicación.

#### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al mencionar los objetos que están dentro y fuera de la mochila.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué nos sirve lo que han aprendido? ¿Tuviste alguna dificultad para ubicarte fuera y dentro de la caja?
- Transferencia: En casa guarda dobla sus ropas y los guardan dentro de su cajón.

## 3.2.1. 3. Materiales de apoyo: fichas, lectura

**ANEXOS DE LA UNIDAD 1****ACTIVIDAD 1: TAMAÑO GRANDE-MEDIANO-PEQUEÑO**

## Anexo 1

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxhcHJlbmRpZW5kb2FhcHJlbmRlcjIwMTV8Z3g6MTg2Zjk3OWYxYWVhNDZkZQ>



## Anexo 2

[https://www.sortirambnens.com/wp-content/uploads/2009/01/rinxols\\_%20dor\\_1.jpg](https://www.sortirambnens.com/wp-content/uploads/2009/01/rinxols_%20dor_1.jpg)



## ACTIVIDAD 2: TAMAÑO GRANDE-MEDIANO-PEQUEÑO

Anexo 3

[https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/618tRnIVG0L.\\_AC\\_SX466\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/618tRnIVG0L._AC_SX466_.jpg)



Anexo 4

[https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/-vectores-eps\\_csp58716738.jpg](https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/-vectores-eps_csp58716738.jpg)



## ACTIVIDAD 3: TAMAÑO GRANDE-MEDIANO-PEQUEÑO

Anexo 5

<https://i.pinimg.com/originals/b4/6d/66/b46d662bca6516bed7a40798f3469584.jpg>

## ACTIVIDAD 5: EL CUERPO GEOMÉTRICO LA ESFERA

Anexo 6



Canción: "Qué será"  
Qué será, qué será yo lo voy  
adivinar (bis)

Anexo 7

<http://juegosdeayerforever.blogspot.com/2018/07/que-divertido-jugar-los-yaces-siempre.html>



<https://www.amazon.es/Acan-Bola-Navidad-Purpurina-roja/dp/B07JR51BHV>



<https://www.efdeportes.com/efd167/jugamos-a-las-canicas.htm>





## ACTIVIDAD 6: EL CUERPO GEOMÉTRICO LA ESFERA

Anexo 8

[https://www.ecured.cu/Pelota\\_de\\_tenis\\_de\\_mesa](https://www.ecured.cu/Pelota_de_tenis_de_mesa)



Anexo 9

<https://www.regalopublicitario.net/articulos-promocionales/antiestres-pelota-de-colores/>

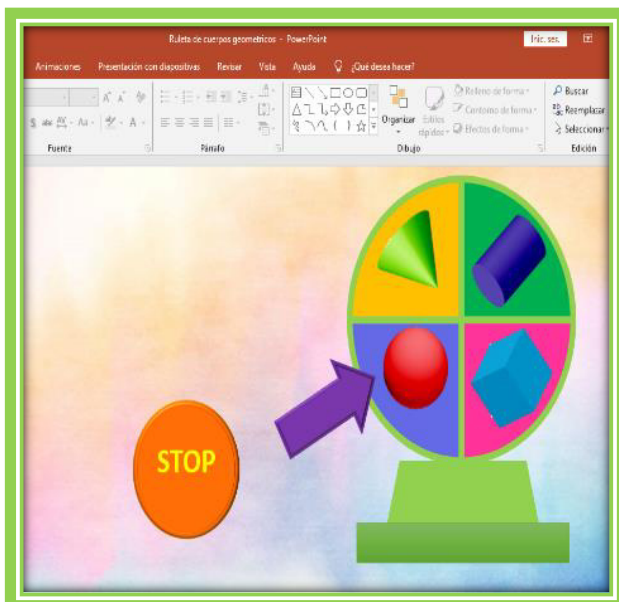


<https://www.soyvisual.org/fotos/pelota-de-baloncesto>



## ACTIVIDAD 7: EL CUERPO GEOMÉTRICO LA ESFERA

### Anexo 10



Anexo 11

<https://www.soyvisual.org/fotos/globo-terraqueo>

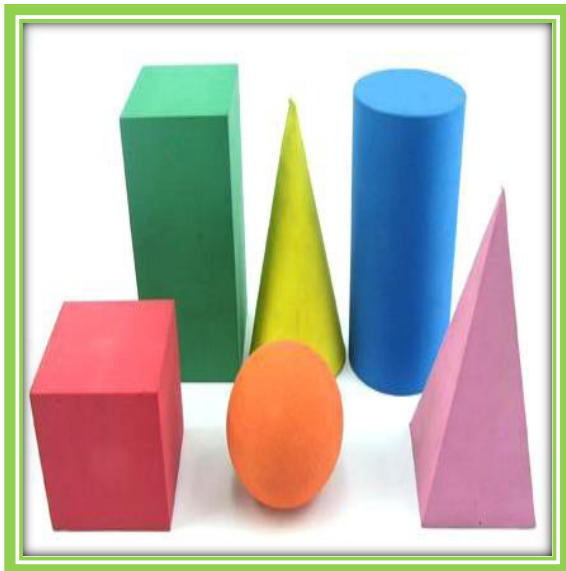


Anexo 12



## Anexo 13

<https://didacticosarcoiris.cl/tienda/didacticos-en-temuco/cuerpos-geometricos-goma-eva/>



## ACTIVIDAD 8: EL CUERPO GEOMÉTRICO LA ESFERA

## Anexo 14

<https://www.hipercor.es/navidad/A22170819-bola-de-nieve-con-musica-y-pueblo-navidad-el-corte-ingles/>



## ACTIVIDAD 9: EL CUERPO GEOMÉTRICO EL CONO

Anexo 15

<http://www.artepopulardelmundo.es/catalogo/categoria/juguetes/movil/4257-titere/>



Anexo 16

<https://brainly.lat/tarea/14315699>



<https://www.lostresleones.com/product-page/cono-vial-sin-reflejante-71-cm>



<https://es.dreamstime.com/cono-de-helado-vac%C3%ADo-la-galleta-con-el-borde-liso-aislado-en-fondo-blanco-image152234711>



## ACTIVIDAD 10: EL CUERPO GEOMÉTRICO EL CONO

Anexo 17

<https://www.todomanualidades.net/2012/06/como-hacer-gorros-de-cumpleanos-con-cartulina/>



Anexo 18

<https://es.slideshare.net/claudiapw/unidad-formas-y-cuerpos-geometricos>



## ACTIVIDAD 11: EL CUERPO GEOMÉTRICO EL CONO

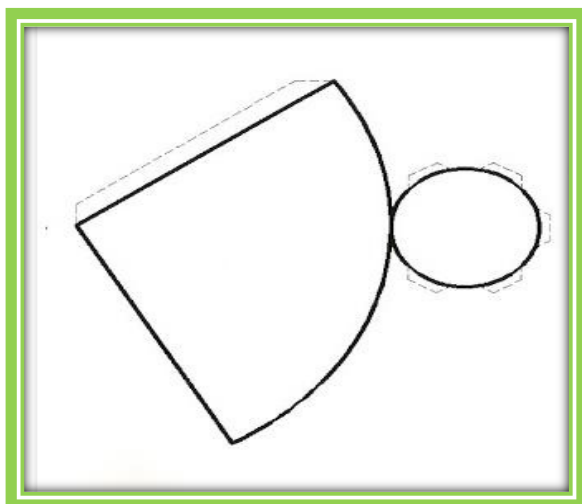
Anexo 19

<https://blog.layayacosturera.com/2018/09/disena-divertida-bolsa-guarderia-colegio-merienda-hijo-hija.html>



Anexo 20

<http://amigasdaedu.blogspot.com/2011/08/solidos-geometricos.html>



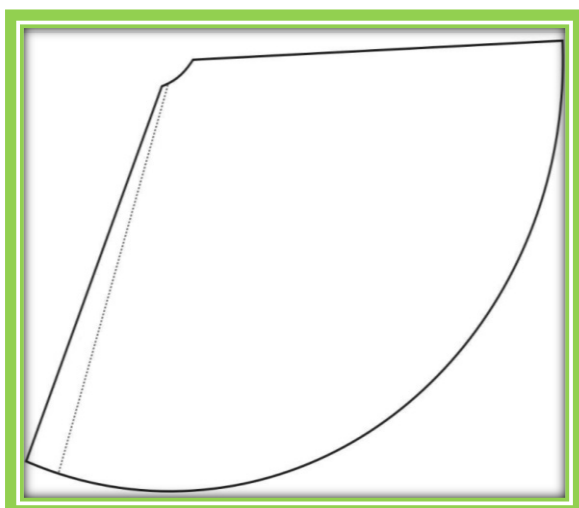


## ACTIVIDAD 12: EL CUERPO GEOMÉTRICO EL CONO

Anexo 21

<https://steemit.com/spanish/@carlosluis/conociendo-los-sentidos-actividades-infantiles>

Anexo 22

<https://www.pinterest.ch/pin/371054456781005940/>

## ACTIVIDAD 13: EL CUERPO GEOMÉTRICO EL CUBO

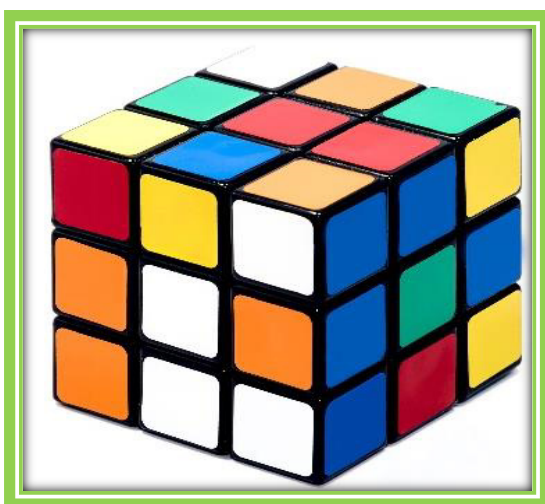
## Anexo 23

<http://didactalia.net/gestiondocumental/Documentacion/Organizaciones/9c34af94-978d-45e2-822b-422394dba3c5/BaseRecursos/CuerposGeometricos.JPG>



## Anexo 24

[https://miro.medium.com/max/5000/1\\*dMG60HkZM\\_mVMAz3m6VDxg.jpeg](https://miro.medium.com/max/5000/1*dMG60HkZM_mVMAz3m6VDxg.jpeg)

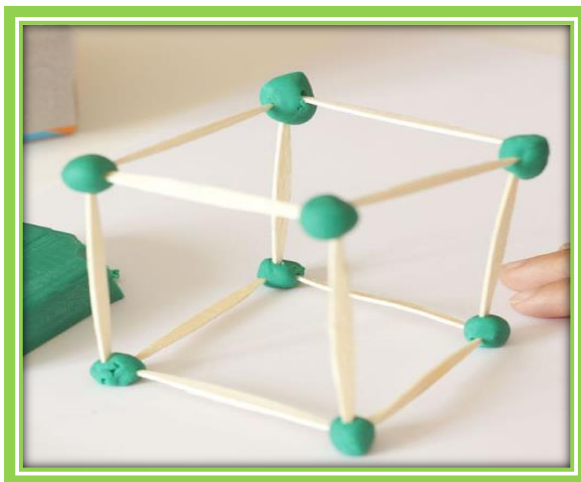


<https://previews.123rf.com/images/photodeedooo/photodeedooo1602/photodeedooo160200863/52757807-caja-de-cart%C3%B3n-cerrada-con-cinta-y-aislado-en-un-fondo-blanco-.jpg>



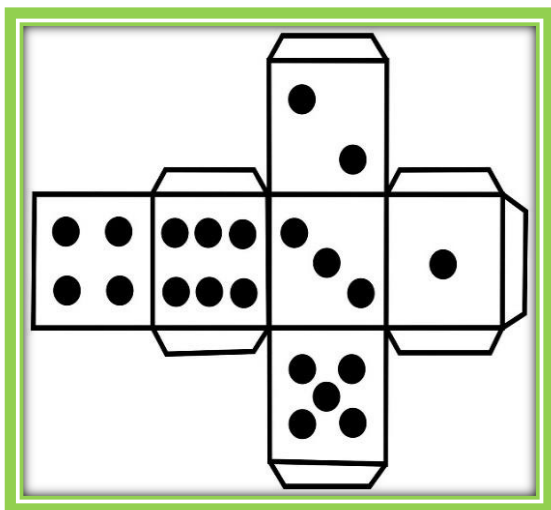
Anexo 25

<https://blog.cosasmolonas.com/wp-content/uploads/2016/10/construir-formas-geometricas.jpg>



## Anexo 26

<https://comofazeremcasa.net/wp-content/uploads/2020/04/como-fazer-um-dado-3.jpg>



## ACTIVIDAD 17: Grueso-Delgado

## Anexo 27



## ACTIVIDAD 18: Grueso-Delgado

Anexo 28

<https://i.pinimg.com/originals/69/90/79/69907922e14fd517f3bc5c052780345b.jpg>

Anexo 29

<https://manualidadesybellasartes.es/sets-pinceles-4487>

## ACTIVIDAD 19: Grueso-Delgado

Anexo 30



Anexo 31

[https://bodas.facilísimo.com/ceremonia-de-las-velas\\_772514.html](https://bodas.facilísimo.com/ceremonia-de-las-velas_772514.html)



## ACTIVIDAD 21: Dentro-fuera

## Anexo 32

[https://image.freepik.com/foto-gratis/dos-ninos-nino-nina-jugando-cajas-carton-foto-concepto-ninos-divierten\\_146671-361.jpg](https://image.freepik.com/foto-gratis/dos-ninos-nino-nina-jugando-cajas-carton-foto-concepto-ninos-divierten_146671-361.jpg)



## Anexo 33

<https://previews.123rf.com/images/blueringmedia/blueringmedia1510/blueringmedia151001045/46523332-ni%C3%B1o-peque%C3%B1o-y-caja-llena-de-pelotas-de-ilustraci%C3%B3n.jpg>



## ACTIVIDAD 23: Dentro-fuera

## Anexo 34

[https://1.bp.blogspot.com/apZM7cNEvU/Xt\\_TNqej7OI/AAAAAAAAAAB0/CjoYal86RkEc7WA4omVRXemerHisu06UACK4BGAsYHg/s1830/PERIQUITO%2BEL%2BBANDOLERO.jpg](https://1.bp.blogspot.com/apZM7cNEvU/Xt_TNqej7OI/AAAAAAAAAAB0/CjoYal86RkEc7WA4omVRXemerHisu06UACK4BGAsYHg/s1830/PERIQUITO%2BEL%2BBANDOLERO.jpg)





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

Actividad 1: **Identifica** el tamaño grande- mediano -pequeño al señalarlo dentro de un grupo de objetos el tamaño que se le indica.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Identifica el tamaño grande- mediano -pequeño al señalarlo dentro de un grupo de objetos el tamaño que se le indica con autonomía	AD
Identifica el tamaño grande- mediano -pequeño al señalarlo dentro de un grupo de objetos el tamaño que se le indica.	A
Identifica el tamaño grande- mediano -pequeño al señalarlo dentro de un grupo de objetos el tamaño que se le indica con ayuda	B
Muestra dificultad al identificar el tamaño grande- mediano -pequeño al señalarlo dentro de un grupo de objetos el tamaño que se le indica.	C

Actividad 5: **Identifica** el cuerpo geométrico la esfera al señalar un objeto de la casa que tenga las mismas características de la esfera.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalar un objeto de la casa que tenga las mismas características de la esfera con autonomía	AD
Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalar un objeto de la casa que tenga las mismas características de la esfera	A
Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalar un objeto de la casa que tenga las mismas características de la esfera con ayuda	B
Muestra dificultad al identificar el cuerpo geométrico la esfera al señalar un objeto de la casa que tenga las mismas características de la esfera	C

Actividad 7: **Identifica** el cuerpo geométrico la esfera al señalarlo en un grupo de sólidos geométricos

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DE LOGRO
Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalarlo en un grupo de sólidos geométricos con autonomía	AD
Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalarlo en un grupo de sólidos geométricos	A
Identifica el cuerpo geométrico la esfera al señalarlo en un grupo de sólidos geométricos con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el cuerpo geométrico la esfera al señalarlo en un grupo de sólidos geométricos	C

Actividad 13: **Identifica** el cuerpo geométrico: el cubo, al mencionar las características de un objeto con forma de cubo

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Identifica el cuerpo geométrico: el cubo, al mencionar las características de un objeto con forma de cubo con autonomía.	AD
Identifica el cuerpo geométrico: el cubo, al mencionar las características de un objeto con forma de cubo.	A
<b>Identifica</b> el cuerpo geométrico: el cubo, al mencionar las características de un objeto con forma de cubo con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el cuerpo geométrico: el cubo, al mencionar las características de un objeto con forma de cubo.	C

Actividad 17: **Identifica** la dimensión: grueso- delgado al señalar los pulmones gruesos y delgado

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Identifica la dimensión: grueso, delgado al señalar los pulmones gruesos y delgado con autonomía	AD
Identifica la dimensión: grueso, delgado al señalar los pulmones gruesos y delgado	A
Identifica la dimensión: grueso, delgado al señalar los pulmones gruesos y delgado con ayuda	B
Muestra dificultad al identificar la dimensión: grueso, delgado al señalar los pulmones gruesos y delgado	C

Actividad 20: **Identifica** las dimensiones “grueso- delgado” al señalar los libros delgados y los libros gruesos, mencionan el grosor de cada uno.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DE LOGRO
Identifica las dimensiones “grueso- delgado” al señalar los libros delgados y los libros gruesos, mencionan el grosor de cada uno con autonomía	AD
Identifica las dimensiones “grueso- delgado” al señalar los libros delgados y los libros gruesos, mencionan el grosor de cada uno	A
Identifica las dimensiones “grueso- delgado” al señalar los libros delgados y los libros gruesos, mencionan el grosor de cada uno con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar las dimensiones “grueso- delgado” al señalar los libros delgados y los libros gruesos, mencionan el grosor de cada uno	C

Actividad 21: **Muestra sentido de orientación** dentro- fuera al ubicar sus zapatos favoritos según la indicación.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Muestra sentido de orientación dentro- fuera al ubicar sus zapatos favoritos según la indicación con autonomía	AD
Muestra sentido de orientación dentro- fuera al ubicar sus zapatos favoritos según la indicación.	A
Muestra sentido de orientación dentro- fuera al ubicar sus zapatos favoritos según la indicación.con ayuda	B
Muestra sentido de orientación dentro- fuera al ubicar sus zapatos favoritos según la indicación con dificultad	C

Actividad 22: **Muestra sentido de orientación** al colocar globos dentro y fuera de la bolsa, mencionando la ubicación

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DE LOGRO
Muestra sentido de orientación al colocar globos dentro y fuera de la bolsa, mencionando la ubicación con autonomía	AD
Muestra sentido de orientación al colocar globos dentro y fuera de la bolsa, mencionando la ubicación	A
Muestra sentido de orientación al colocar globos dentro y fuera de la bolsa, mencionando la ubicación con ayuda.	B
Muestra sentido de orientación al colocar globos dentro y fuera de la bolsa, mencionando la ubicación con dificultad	C

### 3.2.2. Proyecto de aprendizaje

#### 3.3.2.1. Programación de proyecto

##### 1. Datos informativos

**Institución Educativa:** Los Próceres - Surco

**Nivel:** Inicial

**Grado:** 4 años

**Secciones:** única

**Área:** Matemática

**Título del proyecto:** “Me muevo, juego y aprendo las matemáticas”

**Temporización:** Del jueves 1 al 14 de abril de 2021

**Profesores:** Daniela Ayala Vílchez, Brenda, Brenda Molina Calleja, Brenda Reyna Domínguez

##### 2. Situación problemática

En la institución educativa los “Próceres”, los niños de cuatro años, están recibiendo clases virtuales en los cuales la mayor parte del tiempo están sentados y no realizan juegos ni actividades lúdicas. Es por ello, que se propone el proyecto “Me muevo, juego y aprendo las matemáticas” para favorecer el aprendizaje vivencial a través del cuerpo y movimiento para desarrollar el pensamiento lógico matemático e integral correspondientes a las competencias de resolución de problemas de cantidad y resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

## 1. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

ÁREA	Competencias	Capacidades	Desempeños
MATEMÁTICA	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> <li>- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece relaciones entre el objeto de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirve para un fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> </ul>
	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</li> <li>- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</li> </ul>

	<p><b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto oral</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>- Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> <li>- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</li> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</li> <li>- Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</li> </ul>
	<p><b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con todas las personas</li> <li>- Construye normas, y asume acuerdos y leyes</li> </ul> <p>Participa en acciones que promuevan el bienestar común</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</li> <li>- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él</li> </ul>

			o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.
	<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo</li> <li>- Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros patear y lanzar pelotas, etc.- en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y cierto control de su equilibrio.</li> </ul>



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

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes sobre la problemática actual. (coronavirus)	Se conversa con los estudiantes respecto a la problemática actual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- Títeres de bajalengua.</li> </ul>
Presentación del problema: Los niños no realizan actividades motrices en sus clases virtuales.	A través del dialogo se comparte lo que genera la problemática en la educación actual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papelógrafo</li> <li>- Plumones</li> </ul>
Analizar la realidad en la cual en su mayoría se proporcionan hojas de aplicación, omitiendo actividades lúdicas y la utilización de material concreto.	Se realiza una lluvia de ideas sobre los juegos lúdicos y materiales a utilizar en el área de matemática en el presente proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- Materiales que tengan en casa (Papel higiénico, cintas, latas de leches, etc.)</li> </ul>
“ME DIVIERTO CON MIS PRENDAS DE VESTIR”	Al sonido de la pandereta todos se ponen rápidamente las prendas de vestir. Al escuchar la indicación, se ponen todas las prendas largas (la media larga, la media corta, un pantalón largo, un pantalón corto, polo manga larga, polo manga corto, una chalina larga y una chalina corta).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Títeres del cuento la caperucita</li> <li>- Dos caminos largo-corto</li> <li>- Prendas de vestir</li> <li>- Pandereta</li> <li>- Chapitas</li> </ul>
“ME DIVIERTO CON LOS GANCHOS”	Al sonido de la música todos bailan y cuando deja de sonar todos van corriendo armar una fila de ganchos larga y corta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correa larga y corta</li> <li>- Cinta masking tape</li> <li>- Ganchos</li> <li>- Zapatos</li> </ul>

<p>“RETO DEL PAPEL HIGIÉNICO”</p>	<p>Se colocan formando dos filas y se agachan un poco comienzan a desenrollar el papel higiénico y al término de la canción cortan el papel y observan quién tiene el papel más largo y el más corto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos títeres de gusanos</li> <li>- Dos cintas</li> <li>- Papel higiénico</li> <li>- Pasadores</li> <li>- Plastilina</li> </ul>
<p>“DESPLAZÁNDONOS POR EL CAMINITO”,</p>	<p>En dos filas de cilindros de papel o latas de leche y forman dos caminitos uno largo y otro corto. Se ubican en posición cuadrúpeda y se desplazan por el caminito largo y corto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos corbatas</li> <li>- Latas de leche o papel higiénico</li> <li>- Peluches o juguetes</li> <li>- Pasadores</li> <li>- Fideos canuto</li> </ul>
<p>“SOMOS MINICHEF”</p>	<p>Reconoce la noción: antes y después, al escuchar las indicaciones para la preparación de las galletitas. Antes nos lavamos las manos, nos secamos las manos y colocamos los insumos en el bowl.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja sorpresa</li> <li>- Insumos de galletas</li> <li>- Recipiente</li> <li>-</li> </ul>
<p>“IMITANDO ME DIVIERTO”</p>	<p>Se les muestra una imagen de un perro que está durmiendo y en la otra lámina el perro está jugando con su pelota. Todos imitan las acciones de las dos laminas, luego responden preguntas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zapatilla y medias</li> <li>- Laminas</li> </ul>
<p>"CUENTO MOTOR VOY EN BUSCA DE UN LEÓN"</p>	<p>Realizan un cuento motor (utilizando accesorios solicitados) e imitan las acciones, luego responden preguntas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accesorios del cuento motor</li> </ul>

<p>“DRAMATIZAMOS EL CUENTO DE LA HORMIGA Y LA CIGARRA”</p>	<p>Imitan las acciones que realizan la hormiga y la cigarra” al realizar según la noción antes y después de algunas escenas del cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Títeres de bajalengua</li> </ul>
<p>“GLOBOS SALTARINES”</p>	<p>Deben mantener su globo arriba y tratar que no se caiga.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tela</li> <li>- Globos</li> <li>- Juguetes</li> </ul>
<p>“ME DIVIERTO CON MI CUERPO”</p>	<p>Al escuchar la consiga: pelota arriba (levantan los brazos y sostienen la pelota con sus manos), pelota abajo (pasan la pelota debajo de sus piernas).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota o globo</li> <li>- laptop</li> </ul>
<p>" EL REY DICE"</p>	<p>todos levanten las manos hacia arriba y abajo, luego las piernas y así cada parte de su cuerpo. Luego. “el rey pide” que saltando vayan a traer un peluche y según la indicación lo colocan hacia arriba-hacia bajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peluches, juguetes, pelotas</li> </ul>
<p>“EL JUEGO DEL PARACAÍDAS”</p>	<p>Al escuchar el sonido del silbato y las consignas levantan la manta hacia arriba- hacia abajo; luego colocan los globos encima de la manta y repiten la misma actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Títere</li> <li>- Pelota pequeña</li> <li>- Pompones</li> <li>- Silbato</li> <li>- Manta</li> <li>- Globos</li> </ul>
<p>Cierre del proyecto: “Me muevo, juego y aprendo las matemáticas”</p>	<p>Se desplazan por el camino largo y corto realizando diversas actividades</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta masking tape, globo, pelota,</li> </ul>

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 1		
<b>Institución Educativa:</b> I.E LOS PROCERÉS <b>Nivel:</b> II <b>Año:</b> 4 años <b>Secciones:</b> A <b>Área:</b> Matemática <b>Profesora:</b> Daniela Ayala, Brenda Molina, Brenda Reyna		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<b>I BIMESTRE</b> <b>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Comparación de magnitudes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longitud: largo/corto</li> </ul> </li> <li>- <b>Sucesión de acontecimientos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes – después.</li> </ul> </li> </ul> <b>Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Nociones espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arriba – abajo.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de la longitud largo – corto, mediante la manipulación de material concreto.</li> <li>- Identificación de la noción temporal antes - después, mediante material gráfico y actividades lúdicas.</li> <li>- Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba-abajo a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto</li> </ul>
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<b>COMPRENSIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> </ul> <b>ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra sentido de orientación</li> </ul>		<b>VALORES: Responsabilidad</b> <b>Actitud</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>

### 3.3.2.2. Actividades de aprendizaje

#### **Actividad 1 (35 minutos)**

Identificar la longitud largo-corto mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

#### **Inicio**

- Se les pide cerrar los ojos para decir las palabras mágicas “alakasín, alakasán que aparezca la sorpresa ya”. Luego, abren los ojos, observan los títeres de bajalengua y escuchan el cuento “Me encanta viajar” (coronavirus). Responden: ¿Qué pasó con los personajes del cuento? ¿Qué actividades tienen que realizar para no contagiarse? ¿Qué es el coronavirus? ¿Por qué tenemos clases a través de la computadora? Luego, según las respuestas de los niños se escribe en un papelógrafo cual es el motivo por la cual se realizan las clases virtuales.

Se les propone a los niños realizar actividades lúdicas.

- Luego, realizamos un juego “Me divierto buscando la prenda de vestir largas y cortas” Responden: ¿Qué prendas de vestir largas y cortas han encontrado? ¿Cuántas prendas de vestir largas han encontrado? ¿Cuántas prendas de vestir cortas han encontrado? ¿Todos sus compañeros participaron? ¿Tuvieron alguna dificultad para realizar el juego?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente dos pantalones, dos chalinas, dos medias (largo y corto) solicitado con anterioridad (ANEXO 1)
- Reconoce las características de las prendas de vestir, al comparar los pantalones, las chalinas y medias colocándolos de manera ordenada uno encima de otro.
- Relaciona la longitud largo-corto al realizar el juego “me divierto con mis prendas de vestir”, al sonido de la pandereta todos se ponen rápidamente las prendas de vestir. Al escuchar la indicación, se ponen todas las prendas largas (la media larga, la media corta, un pantalón largo, un pantalón corto, polo manga larga, polo manga corto, una chalina larga y una chalina corta).
- Nombra las prendas de vestir que son largas y cortas.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica la longitud: largo y corto al señalarla la fila larga y la fila corta. Cada niño forma dos filas de chapitas una larga y corta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Las prendas de vestir tenían la misma longitud? ¿Tuviste alguna dificultad para comparar las prendas de vestir largas y cortas? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: En casa compara dos útiles escolares largo y corto.

**Actividad 2 (35 minutos)**

Identificar la longitud largo-corto mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio**

- Los niños dialogan sobre cómo se sienten al recibir las clases virtuales. Responden ¿Qué actividades realizan ahora en las clases virtuales? ¿De qué manera podemos seguir aprendiendo? ¿Qué dificultad tienen al recibir clases virtuales?

A partir del diálogo se les motiva a participar en las actividades propuestas.

- Escuchan una adivinanza al realizar el juego “adivina, adivinador” voy rodeando tu cintura en casi toda ocasión y si no es por mi ayuda, se te cae el pantalón. Responde una correa. Luego, se les pide buscar una correa larga y corta y al ritmo de la música pasan la correa larga de la cabeza a los pies y después la corta. Responden: ¿Cómo es la segunda correa? ¿En qué se diferencian estas dos correas? ¿Tuvieron alguna dificultad para realizar el juego? ¿Todos los compañeros han participado?

**Proceso**

- Percibe observando dos líneas en el piso. (ANEXO 2)
- Reconoce las características de las líneas al saltar encima de la línea larga contando hasta tres para iniciar, luego caminan de puntitas por la línea corta.
- Relaciona la longitud largo - corto al realizar “el juego de los ganchos” al sonido de la música todos bailan y cuando deja de sonar todos van corriendo a armar una fila de ganchos larga, luego suena la música y vuelven a bailar y cuando pare la música todos arman velozmente una fila de ganchos corta.
- Señala la fila de ganchos larga y corta.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la longitud largo-corto al formar una fila de zapatos larga y otra corta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Las dos correas eran de la misma longitud? ¿Tuviste alguna dificultad al comprar las filas de ganchos largo y corto? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Observa en su cartuchera que color es largo y que color es corto.

### **Actividad 3 (35 minutos)**

Identificar la longitud largo-corto mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

#### **Inicio**

- Los niños observan un sombrero mágico y mencionan las palabras mágicas “miska muska micky mouse” visualizan diversos materiales como papel higiénico, cintas, pañuelos, latas de leche y a la cuenta de tres, se les pide ir a buscar los materiales que tiene en casa. Luego, Responden las preguntas ¿Conocen estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos elementos? ¿Podemos utilizar estos materiales para realizar juegos? Luego se escribe en un papelógrafo la lluvia de ideas de los juegos que se pueden realizar con estos materiales. A partir de la lluvia de ideas se propone actividades lúdicas.
- Observan dos títeres uno se llama Gusanín y el otro Gusanón, ha Gusanín se le perdió su cola y todos ayudan mencionando dónde está la cola. Luego de encontrarla se le coloca y ubica a los dos gusanos en filas. ¿Cómo se llaman nuestros amigos? ¿Qué le paso a Gusanín? ¿Cómo era la cola de Gusanín? ¿Será igual a la cola de Gusanón? ¿En qué se diferencian? (ANEXO 3)

#### **Proceso**

- Percibe observando dos cintas una larga y otra corta.
- Reconoce las características de las cintas al extender las cintas en la mesa de trabajo, comparándolas y mencionando cuál es más larga y más corta.
- Relaciona la longitud largo y corto al realizar el juego “reto con el papel higiénico” Se colocan formando dos filas y se agachan un poco comienzan a desenrollar el papel higiénico y al término de la canción cortan el papel y observan quién tiene el papel más largo y el más corto. (ANEXO 4)
- Identifica la longitud largo- corto al señalar el pasador largo y corto mediante el juego “Listos ya” en el que los niños al escuchar el sonido del silbato van corriendo a traer un pasador de su zapatilla y un pasador de la zapatilla de su papá.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica el gusano largo y corto al señalarlo. Modela un gusano largo y otro corto con plastilina.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Reconociste fácilmente la longitud largo y corto en los pasadores? ¿Qué pasos seguiste para identificar la longitud largo y corto?
- Transferencia: Con ayuda de tus papitos recorta una línea de papel larga y otra corta.

**Actividad 4 (35 minutos)**

Identificar la longitud largo-corto mediante la manipulación de material concreto cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio**

- Los niños bailan la canción “Da una vuelta en tu lugar” ([https://www.youtube.com/watch?v=-csuoX\\_uM7U](https://www.youtube.com/watch?v=-csuoX_uM7U)) al son de la música, y cuando la música se detiene todos observan la pantalla y ven una corbata larga, luego continúa la música y siguen bailando hasta que se vuelve a detener y regresan a observar y ven una corbata corta. ¿Qué observaron cuando se detenía la música? ¿Las corbatas son iguales? ¿En qué se diferencian?

**Proceso**

- Percibe visualmente un camino largo y corto (filas de latas de leche o cilindros de papel separados a cierta distancia)
- Reconoce la longitud largo- corto en el juego “desplazándonos por el caminito”, realizan dos filas al colocar cilindros de papel o latas de leche a cierta distancia. Y diez los peluches o juguetes estarán adelante. En una fila colocan siete latas de leche y en la otra fila la tres latas. Se ubican en posición cuadrúpeda y se desplazan por el caminito largo, recogen un peluche y regresan parados sorteando los obstáculos (de manera ondulada) y colocan el peluche en la batea correspondiente. Primero por el camino largo y después por el camino corto. Responden las preguntas ¿Los dos caminos eran iguales? ¿En qué caminito recolectaste más peluches o juguetes? (ANEXO 5)
- Relaciona la longitud largo-corto al manipular dos pasadores largo- corto y fideos, al elaborar dos collares con fideos (canuto) uno largo y otro corto.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la longitud largo y corto al señalar el collar largo y el collar corto.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad al identificar la fila larga y corta? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Busca en casa prendas de vestir largo-corto y comenta en clase.



**Actividad 5 (35 minutos)**

Identificar la noción temporal antes y después, mediante actividades lúdicas mostrando constancia en el trabajo.

**Inicio:**

- Realizan el juego de las “zapatillas y las medias”. Responden a las siguientes preguntas ¿Qué les ha aparecido el juego? ¿Está bien ponernos antes los zapatos y después las medias? ¿Cómo debería ser el orden? ¿Cuál es la rutina que tienen al levantarte?

**Proceso:**

- Perciben al observar imágenes de diferentes situaciones de animalitos.
- Reconoce la noción: antes- después, mediante el juego de “imitando me divierto” con acciones. Por ejemplo, una imagen que un perro está durmiendo y en la otra lámina el perro está jugando con su pelota. Responde ¿Qué pasó antes? ¿Qué pasó después? (ANEXO 6)
- Relaciona la noción: antes y después, con las actividades que realizó en el juego mencionando lo que hizo (antes y después).

**Salida**

- Evaluación: Identifica las acciones que realiza al mencionar lo que hace antes y después al tomar su desayuno.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar los acontecimientos antes y después? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos?
- Transferencia: Los niños comentan que es lo que hacen antes y después de alguna actividad que realizan en casa.

**Actividad 6 (35 minutos)**

Identificar la noción temporal antes y después, mediante actividad lúdica, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio:**

- Observan una “caja sorpresa”, pero antes todos cuentan hasta cinco para que pueda ser abierta. Se les pregunta se imaginan que hay en esta caja sorpresa. En ella encontrarán algunos elementos como: harina, huevo, leche, rodillo, brochitas, cortadores etc. (ANEXO 7) Responden ¿Conocen estos elementos? ¿Lo han visto en algún lugar? ¿Qué hacemos antes de preparar las galletitas? ¿Qué hacemos después de preparar las galletitas?

**Proceso:**

- Percibe al observar los materiales e ingredientes para elaborar una receta " preparamos unas galletitas".
- Reconoce las características de los materiales e ingredientes que utilizo.
- Relaciona la noción: antes y después con los pasos a seguir para elaborar la receta.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la noción antes y después, al mencionar los pasos que realizaron en la receta de galletitas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuvieron alguna dificultad al identificar los pasos que realizaste antes y después para elaborar la receta?
- Transferencia: En casa comenta con sus papás que acciones debe realizar antes de irse a dormir.

**Actividad 8 (35 minutos)**

**Identifica** la noción temporal antes y después, mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio:**

- Los niños escuchan el cuento de “la hormiga y la cigarra” con títeres de baja lengua. Se les pregunta ¿Qué hacía la hormiga y la cigarra antes de que llegue el invierno? ¿Qué hizo la cigarra y la hormiga después de que llegó el invierno? ¿Quién de las dos se preparó mejor para no pasar frío ni hambre?

**Proceso:**

- Percibe al observar los títeres de baja lengua la hormiga y la cigarra. (ANEXO 9)
- Reconoce la noción: antes y después, al mencionar lo que paso en cada escena del cuento. Responde ¿Tenía comida y casita la hormiga antes de que llegue e invierno? ¿Qué sucedió con la cigarra después del invierno?
- Relaciona la noción antes y después, “al jugar a realizar las acciones que realizo la hormiga y la cigarra antes y después de alguna escena del cuento.

**Final**

- Evaluación: Identifica las acciones al realizar las tareas escolares. Antes de hacer las tareas se lavan las manos, ordenan sus materiales a necesitar y después guardan los materiales, limpian y ordenan la mesa.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué pasos seguiste para identificar los acontecimientos antes y después? ¿Tuviste alguna dificultad para reconocer las escenas que sucedieron antes y después en el cuento? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus papas lee un cuento que más te guste. Comenta lo que sucedió antes y después.

**Actividad 9 (35 min)**

Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo utilizando material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio**

- Observan dos sorpresas que están cubiertas con tela al visualizar su pantalla, para descubrir los niños tienen que guardar silencio y a la cuenta de tres dan dos vueltas y se descubrirá la primera tela y luego la segunda tela. Responden: ¿Qué objetos observas?  
¿Dónde está ubicado el reloj? ¿Dónde está ubicado la caja?

**Proceso**

- Percibe visualmente los objetos que están arriba –debajo de su sala.
- Identifica la ubicación arriba-abajo mediante el juego de “globos saltarines” en el que deben mantener su globo arriba y tratar que no se caiga., luego responde a las siguientes preguntas: ¿En qué posición mantenían el globo? ¿En qué posición estaba el globo cuando cayó al suelo? (ANEXO 10)
- Muestra sentido de la orientación al ubicar su cuerpo arriba-abajo rápidamente según la indicación. Por ejemplo: Escucha la palabra arriba y se levanta, abajo y se agacha rápidamente.

**Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar su juguete favorito según la indicación
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué posición mantenían el globo? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar los objetos según la indicación: arriba y abajo? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Observa en tu casa objetos que estén arriba y abajo, luego comenta en clase.

**Actividad 10 (35 min)**

Muestra sentido de la orientación espaciales” arriba – abajo “mediante manipulación de material concreto, manifestando agrado por elaborar la actividad.

**Inicio**

- Escuchan y realizan movimientos según la canción “arriba- abajo” (<https://www.youtube.com/watch?v=15-Xxiv0Odk&t=6s>).

Responden: ¿En la canción menciona que el sol está arriba o abajo? ¿Si me echo en el suelo que objetos observo hacia arriba? ¿En casa qué objetos están arriba (pared o estantes) y cuáles están abajo (piso)

**Proceso**

- Percibe al observar pañuelos de diferentes colores.
- Identifica las nociones "arriba- abajo" al realizar diversas actividades al jugar con pañuelos y lo sacuden al escuchar las consignas: manos arriba, manos abajo.
- Muestra sentido de orientación "arriba- abajo" al realizar el juego “me divierto con mi cuerpo” al escuchar la consiga: pelota arriba (levantan los brazos y sostienen la pelota con sus manos), pelota abajo (pasan la pelota debajo de sus piernas). (ANEXO 11)

**Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación “arriba – abajo” al ubicar su peluche favorito según la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar los objetos arriba- abajo? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Con ayuda de los padres elaborarán pelotas de papel y jugarán con los niños a lazándoselas hacia arriba o hacia abajo

**Actividad 11 (35 minutos)**

Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo a través de la manipulación de material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio:**

- Todos los niños bailan al ritmo de una canción “arriba y abajo aprendemos cantando” (<https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw>). Se les presenta unas manos grandes de cartulina. Bailan y siguen las indicaciones de la canción. Los niños observan por la ventana y responden: ¿Qué elementos encuentran hacia arriba ¿En qué posición hemos puesto las manos? ¿Dónde están mis pies? ¿arriba o abajo?

**Proceso:**

- Percibe con atención diversos elementos como: una pelota, un peluche, una muñeca, etc.
- Identifica las nociones: arriba- abajo mediante el juego " El rey dice" que todos levanten las manos hacia arriba y abajo, luego las piernas y así cada parte de su cuerpo. (ANEXO 12) Luego. “el rey pide” que saltando vayan a traer un peluche y según la indicación lo colocan hacia arriba- hacia bajo. Responden: ¿Dónde está el techo? ¿arriba o abajo? ¿Dónde está la pelota? ¿arriba o abajo?
- Muestra sentido de orientación al realizar el juego de imitación (el espejo): manos arriba, manos abajo, brazos arriba, cabeza arriba, un pie arriba, un pie abajo, etc.

**Salida:**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubica su pelota arriba -abajo según la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar la pelota en las posiciones arriba y abajo? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Realiza con tus papas el juego de imitación (el espejo) y menciona si tus brazos, pies, cabeza, están arriba o abajo.

**Actividad 12 (35 minutos)**

Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo a través de la manipulación de material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

**Inicio**

- Observan un títere que se llama “Pepito” y les dice que ha traído una sorpresa, pero para ver tienen que contar hasta tres, y saca una pelota comentándoles miren que linda pelota tengo, también puedo lanzar mi pelota y lo guarda en el piso. Les pide sacar una pelota y realizar lo mismo que él. Responden ¿Dónde lanzo la pelota? Cuando guardo la pelota ¿Dónde lo ubico? (ANEXO 13)

**Proceso**

- Percibe visualmente dos pompones de diferentes colores (elaborados con los materiales que tengan en casa) y los utilizan para que bailar.
- Identifica la ubicación arriba-abajo al bailar la canción “1, 2 3 ([https://www.youtube.com/watch?v=P6Evn\\_wnx0Y](https://www.youtube.com/watch?v=P6Evn_wnx0Y)) “realizando movimientos con su cuerpo, y ubica los pompones según la indicación.
- Muestra sentido de orientación arriba – abajo al jugar con una manta “el juego del paracaídas” (con acompañante). Al escuchar el sonido del silbato y las consignas levantan la manta hacia arriba- hacia abajo; luego colocan los globos encima de la manta y repiten la misma actividad. (ANEXO 14)

**Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar la manta arriba abajo según la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar la posición de los pompones arriba – abajo? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Realiza diversos ejercicios con las posiciones arriba- abajo.

Producto final del proyecto.

### **Actividad 13 (35 min)**

Identificar la longitud: la longitud largo-corto mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo con el trabajo asignado.

#### **Inicio**

- Los niños observan el espacio decorado, con globos y un cartel motivador “Me muevo, juego y aprendo las matemáticas”, y escuchan la canción “Sonidos largos y cortos” bailando al ritmo de la música  
(<https://www.youtube.com/watch?v=SgFPsVRPJ9k>) Responden: ¿Qué movimiento realizaste? ¿Qué descubriste en la canción? ¿Los sonidos de la canción son iguales?
- Responden: ¿Qué materiales observaste? ¿Qué juego podemos realizar con estos materiales? ¿Alguna vez han realizado una carrera con sacos?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente una caja sorpresa y se muestra los objetos que hay dentro: cinta masking tape, un costal de arroz y una pelota.
- Reconoce el camino largo y corto al pegar la cinta masking tape en el piso y realizan el juego " la carrera divertida" al caminar por el camino largo manteniendo la pelota arriba, luego patean la pelota por el camino corto.
- Relaciona el camino largo y corto (utilizando las filas de masking tape) al saltar dentro de un saco en el camino largo, luego gatean por el camino corto. Después al sonido del silbato toman un globo y tratan de mantenerlo en el aire.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica la longitud al señalar el camino largo y corto que está en el piso.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar el camino largo y corto? ¿Cómo lo resolviste? ¿Qué pasos seguiste para identificar la longitud largo y corto?
- Transferencia: En casa juegan a modelar gusanitos largos y cortos



### 3.2.2.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura

#### **ANEXO DEL PROYECTO 1** **ACTIVIDAD 1: LARGO-CORTO**

##### Anexo 1

<https://www.montagneoutdoors.com.ar/producto/842-pantalon-de-ninos-tannus>



<https://www.amazon.it/Sciarpa-Bambini-Sciarpe-Autunno-Cappuccio/dp/B08161BVZ5>





## ACTIVIDAD 2: LARGO-CORTO

### Anexo 2

<https://www.manualidadesinfantiles.org/siguiendo-las-lineas-juego-motricidad-gruesa>



## ACTIVIDAD 3: LARGO-CORTO

### Anexo 3

<https://manualidades.im/como-hacer-un-gusanito-de-medias.html>



<http://mangaporhombrocrafts.blogspot.com/2013/05/gusanos-con-calzetas.html>



Anexo 4



ACTIVIDAD 4: LARGO-CORTO

Anexo 5



## ACTIVIDAD 5: ANTES-DESPUES

Anexo 6



## ACTIVIDAD 6: ANTES-DESPUES

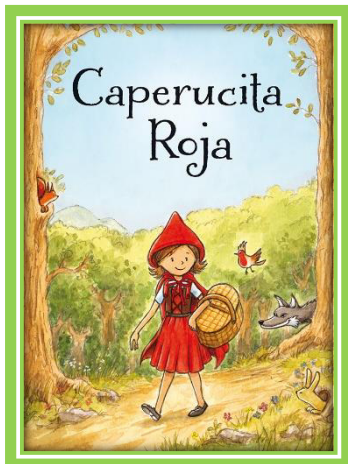
Anexo 7

<http://unaescuelaunailusion.blogspot.com/2015/01/la-caja-sorpresa.html>



## ACTIVIDAD 7: ANTES-DESPUES

Anexo 8

<https://www.picarona.net/producto/caperucita-roja/>

## ACTIVIDAD 8: ANTES-DESPUES

Anexo 9

<https://co.pinterest.com/pin/859554278863845995/>

### ACTIVIDAD 9: ARRIBA-ABAJO

Anexo 10

<https://whatmomslove.com/kids/active-indoor-games-activities-for-kids-to-burn-energy/>



### ACTIVIDAD 10: ARRIBA-ABAJO

Anexo 11



## Anexo 12

<https://es.dreamstime.com/imagen-de-archivo-libre-de-regal%C3%ADas-peque%C3%B1o-ni%C3%B1o-feliz-que-aumenta-las-manos-para-arriba-aliste-para-su-texto-logotipo-os%C3%ADmbolo-aislado-en-el-fondo-blanco-image30132306>



[https://es.123rf.com/photo\\_38956635\\_chica-en-cuclillas-mirando-a-la-c%C3%A1mara.html](https://es.123rf.com/photo_38956635_chica-en-cuclillas-mirando-a-la-c%C3%A1mara.html)



## ACTIVIDAD 12: ARRIBA-ABAJO

Anexo 11

<http://polillita.com/product/titere-biyu-nino/>

Anexo12

[https://www.elbalcondemateo.es/wpcontent/uploads/2013/04/Play\\_Parachute\\_with\\_30\\_Handles\\_and\\_Carry\\_Bag\\_30\\_Feet\\_Diameter\\_Multicolor\\_Playchute.jpg](https://www.elbalcondemateo.es/wpcontent/uploads/2013/04/Play_Parachute_with_30_Handles_and_Carry_Bag_30_Feet_Diameter_Multicolor_Playchute.jpg)



### 3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

ACTIVIDAD 3: Identifica el gusano largo y corto al señalarlo. Modela un gusano largo y otro corto con plastilina.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Identifica el gusano largo y corto al señalarlo. Modela un gusano largo y otro corto con plastilina. según la indicación con autonomía	AD
Identifica el gusano largo y corto al señalarlo. Modela un gusano largo y otro corto con plastilina. según la indicación	A
Identifica el gusano largo y corto al señalarlo. Modela un gusano largo y otro corto con plastilina. Según la indicación con ayuda	B
Muestra dificultad al identificar el gusano largo y corto al señalarlo. Modela un gusano largo y otro corto con plastilina.	C

ACTIVIDAD 5: Identifica las acciones que realiza antes y después al tomar su desayuno.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Identifica las acciones que realiza antes y después al tomar su desayuno según la indicación con autonomía.	AD
Identifica las acciones que realiza antes y después al tomar su desayuno según la indicación	A
Identifica las acciones que realiza antes y después al tomar su desayuno según la indicación con ayuda	B
Muestra dificultad al identificar las acciones que realiza antes y después al tomar su desayuno.	C

ACTIVIDAD 9: Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar un cuento arriba de él o ella y otro cuento abajo

MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA	NIVEL DE LOGRO
Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar su juguete favorito según la indicación con autonomía	AD
Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar su juguete favorito según la indicación.	A
Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar su juguete favorito según la indicación con ayuda	B
Muestra sentido de la orientación: arriba-abajo al colocar su juguete favorito según la indicación con dificultad.	C

## CONCLUSIONES

Gracias al trabajo de suficiencia y a la programación realizada se puede concluir:

- El Paradigma Sociocognitivo – Humanista fomenta que el estudiante sea constructor de su propio aprendizaje en un determinado contexto, desarrollando capacidades, destrezas, valores y actitudes que le permita desenvolverse a lo largo de toda su vida.
  
- El docente es mediador en el proceso de aprendizaje – enseñanza ya que orienta y acompaña al estudiante a descubrir sus propios conocimientos. Es necesario que conozca la programación curricular y a través de él lo relacione con el paradigma sociocognitivo – humanista para desarrollar contenidos de manera progresiva y que los estudiantes potencien diversas áreas: cognitivo, afectivo y social que permita que ellos puedan responder de manera competente ante diversas situaciones de la vida.
  
- En el presente trabajo se resalta la importancia del área de matemática como la base para la resolución de problemas y habilidades que se desarrollarán a través de los años incrementando el nivel de dificultad. Por lo tanto, los docentes deben diseñar estrategias, material concreto, juegos y actividades lúdicas que promuevan la adquisición de aprendizaje por medio de los procesos mentales de acuerdo a su edad.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños se deben realizar diversas actividades lúdicas, canciones, juegos novedosos acorde a la edad del niño que motive al estudiante a querer aprender más y sobre todo les divierta.  
Además, se recomienda a los padres de familia apoyarlos e incentivarlos a los niños para aprender las matemáticas, brindándole la ayuda necesaria cuando lo requiera.
- Se recomienda que las sesiones pedagógicas estén acorde al contexto y necesidades de los estudiantes para que de esta manera se logre el aprendizaje significativo que lo lleve aplicar en su vida diaria.
- Es importante resaltar la importancia de las evaluaciones ya que permite conocer el aprendizaje logrado en el estudiante como también la metodología que se utilizó. Por ello, se sugiere integrar evaluaciones que incluyan actividades lúdicas y de movimiento que propicien habilidades y la resolución de problemas de esa manera sean los protagonistas de sus propios conocimientos.
- Se recomienda al docente ser ayuda y mediador de los estudiantes en el proceso de su nuevo aprendizaje, siendo protagonistas de sus propios aprendizajes.
- Se recomienda a los docentes trabajar con el modelo T, ya que es un programa curricular que permite en los estudiantes el desarrollo de capacidades, destrezas y actitudes y valores que le permitan desenvolverse en distintos ámbitos de manera competente.

## Referencias

- Abarca, C. (2017). In Memoriam. *Revista de Psicología* 35(2), 733-781. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a13v35n2.pdf>
- Bobadilla, I., Díaz, L., Grawe, A. y Maripangui, M. (2016). Teoría del aprendizaje significativo Ausubel. Curicú: Universidad Católica de Maule. Recuperado de: <https://bit.ly/35QLerR>
- Camargo, A., Hederich, C. (2010). Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Revista de Psicogente*, 13(24),329-346. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/497552357008>
- Garcés, L., Vivas, Á. y Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales* 1(372), 231-248. Recuperado de: <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871>
- Guilar, E (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Revista Educere*, 13(44),235-241. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35614571028>
- Gómez, J. (2017). (25 de enero de 2021). *Teoría triárquica de la inteligencia y Teoría de los estilos cognitivos*. [Publicación de blog]. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/bibliotekaeducativa/registro-de-revistas/educacion/sternberg-robert-j>
- Gutiérrez, R. (2012). *Epistemología Genética*. Recuperado de: <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RPH/article/view/2261/2230>
- Latorre, M. (2016). *Teorías y Paradigmas de la Educación*. (2°ed.). Perú: SM
- Latorre, M. y Seco, C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una sociedad nueva - I Teoría*. Lima: Santillana.
- Latorre, M. (2016). *Teorías y Paradigmas de la Educación*. (2°ed.). Perú: SM.
- Latorre M. (2016) *Aprendizaje Significativo y Funcional Aplicación en el aula*.  
Recuperado de:

<https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>

Latorre, M. y Seco, J. (2010). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. (4° ed.). Lima: Visionnnpceperu

Mesa, W. (2004). *Modelación para enseñanza del aprendizaje del movimiento rectilíneo*. Recuperado de: [http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/216/6/WilliamMesa\\_2004\\_modelacioncomputacional.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/216/6/WilliamMesa_2004_modelacioncomputacional.pdf)

Méndez, C. (15 de mayo de 2014). *Biografía de Martiniano Román Pérez*. [Publicación de blog]. Recuperado de: <https://aprendercurriculum.blogspot.com/2014/05/biografia-de-martiniano-roman-perez.html>

Oficina Nacional de Educación Católica (2019). *Desempeños Precisos*. Recuperado de: <https://ondecperu.org/wp-content/uploads/2019/04/DESEMPE%C3%91OS-PRECISADOS-PRIMARIA-ONDEC.pdf>

Prieto, M., Ferrándiz, C., y Ferrando, M. (2014). *Nuevas perspectivas en la evaluación cognitiva: Inteligencia analítica y práctica*. (Tesis Doctoral). Universidad de Murcia. Recuperado de: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/277220/TLLZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Prieto, M., Sternberg, R. (1991). *La teoría triarquica de la inteligencia: Un modelo que ayuda a entender la naturaleza del retraso mental*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117765>

Rafael, A. (s.f) *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vygostsky*. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)

Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar: Aplicaciones al aula*. Santiago de Chile: Editorial Conocimiento

Saldarriaga, P. et al. (2016) *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. En la revista científica *dominio de ciencia*. Vol. 2, núm.

- Sánchez Pérez, P (2008). *Psicología Educativa* (3 ed.) Perú: San Marcos E.I.R.L
- Turnnermann, C. (2011). *El constructivismo y el aprendizaje en los estudiantes* (48), 21-32. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- Venet, M. y Correa, E. (2014). *El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica*. Revista *Pensando Psicología*, 10(17), 7-15. Recuperado de: <https://doi.org/10.16925/pe.v10i17.775>