



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa privada de La Victoria,

Lima

AUTORES:

CATAY TRUCIOS, Maribel Elvira

MACHUCA BECERRA, María Fe Alejandra

OCHOA ROBLES, Lenny Fabiola

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica Angela

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

Lenny Fabiola OCHOA ROBLES, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa privada de La Victoria, 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
72396273	Lenny Fabiola OCHOA ROBLES	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



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

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

María Fe Alejandra MACHUCA BECERRA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa privada de La Victoria, 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
74216758	María Fe Alejandra MACHUCA BECERRA	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

Maribel Elvira CATAY TRUCIOS, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa privada de La Victoria, 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
48070986	Maribel Elvira CATAY TRUCIOS	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

Dedico el presente trabajo a mis padres, amigos y estudiantes, quienes me brindaron su confianza y fueron mi motivación para lograr mis metas

Catay Trucios, Maribel Elvira

Dedico este presente trabajo a mi familia, a mis padres por su apoyo incondicional, a mis abuelos que me cuidan desde el cielo y a todos niños en especial a mis amadas sobrinas Camila y Rafaella que son las que me sacan sonrisas y llenan mis días de alegría.

Machuca Becerra, María Fe Alejandra

Dedico este trabajo primero a Dios por ser mi fortaleza, a mi familia y a mi novio por su amor, apoyo y aliento constante, y a mis angelitos en el cielo que son luz en mi vida.

Ochoa Robles, Lenny Fabiola

Agradecimientos

Queremos agradecer en primer lugar a Dios y a María nuestra madre, por colmarnos de bendiciones y por permitir unirnos como un gran equipo. A nuestros seres queridos que son fuente de inspiración y primeros impulsores de nuestros sueños, también a nuestros amigos que nos motivaron con palabras de aliento en momentos difíciles. Como olvidar a nuestros seres queridos que partieron a la casa del Padre, pero hoy más que nunca celebran con nosotros este gran logro. Por último y no menos importante a nuestra amada Universidad Marcelino Champagnat por inculcarnos sólidos valores y brindarnos excelentes maestros que nos enseñaron a amar nuestra vocación, con el ejemplo.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2021

Nombres:

Maribel Elvira

Apellidos:

CATAY TRUCIOS

Ciclo:

PAT 2021

Código UMCH:

48070986

N° DNI:

48070986

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:

Maria Fe Alejandra

Apellidos:

MACHUCA BECERRA

Ciclo:

PAT 2021

Código UMCH:

74216758

N° DNI:

74216758

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:

Lenny Fabiola

Apellidos:

OCHOA ROBLES

Ciclo:

PAT 2021

Código UMCH:

72396273

N° DNI:

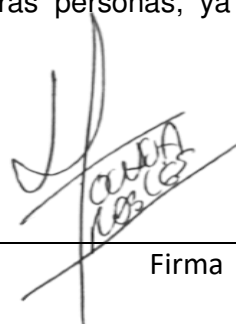
72396273

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, tiene como objetivo diseñar sesiones innovadoras para desarrollar las habilidades matemáticas en los estudiantes de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa privada del distrito de la Victoria. En el primer capítulo se realiza el diagnóstico y detalla la realidad de la institución educativa, asimismo se plantean los objetivos generales y específicos que se pretende trabajar en la propuesta, del mismo modo se justifica la acción que se basa en la propuesta curricular del área de matemática, basándose en las dificultades, en cuanto al desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños. En el capítulo dos se proyectan las diversas bases teóricas tales como el Paradigma Socio Cognitivo, teoría de la inteligencia y el paradigma Sociocognitivo-humanista. Por último, en el capítulo tres se plantea la programación anual del área de Matemática y las actividades de aprendizaje aplicando el Modelo T.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency, aims to design innovative sessions to develop mathematical skills in four-year-old students of the initial level of a private educational institution in the district of Victoria. In the first chapter, the diagnosis is made and the reality of the educational institution is detailed, as well as the general and specific objectives that are intended to be worked on in the proposal, in the same way the action based on the curricular proposal of the area of mathematics, based on difficulties, in terms of the development of children's mathematical skills. In chapter two the various theoretical bases such as the Socio-Cognitive Paradigm, intelligence theory and the Sociocognitive-humanist paradigm are projected. Finally, in chapter three the annual programming of the area of Mathematics and the learning activities are presented applying the Model T.

ÍNDICE

Introducción	10
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	12
1.1. Título y descripción del trabajo	12
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	12
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	13
1.4. Justificación	14
Capítulo II: Marco teórico	15
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	15
2.1.1. Paradigma cognitivo	15
2.1.1.1. Piaget	16
2.1.1.2. Ausubel	19
2.1.1.3. Bruner	20
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual	22
2.1.2.1. Vygostsky	23
2.1.2.2. Feuerstein	26
2.2. Teoría de la inteligencia	29
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	29
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	31
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	31
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	32
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	32
2.3.2. Metodología	32
2.3.3. Evaluación	34
2.4. Definición de términos básicos	36
Capítulo III: Programación curricular	39
3.1. Programación general	39
3.1.1. Competencias del área	39
3.1.2. Estándares de aprendizaje	39
3.1.3. Desempeños del área	40
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	41
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	41
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	42
3.1.7. Métodos de aprendizaje	44
3.1.8. Panel de valores y actitudes	45
3.1.9. Definición de valores y actitudes	45
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	47
3.1.11. Programación anual	50
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	51
3.2. Programación específica	52
3.2.1. Unidad de aprendizaje 3 y actividades	52
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	54
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	55
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	73
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	81
3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	84
3.2.2.1. Programación de proyecto	87
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	88
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	96
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	100

Conclusiones	103
Recomendaciones	104
Referencias	105

INTRODUCCIÓN

Hace muchos años atrás el acceso a información se hacía mediante los libros o enciclopedias de manera física, esto implicaba que los estudiantes tenían que movilizarse en búsqueda de la información y resultaba algo complicado en algunos casos, pero hoy en día la información es más fácil debido a que vivimos en una era globalizada y más aún que ahora el mundo actualmente atraviesa una pandemia, que ha obligado a todos a permanecer en confinamiento, por ende toda la información se puede encontrar en diversas plataformas virtuales que presenta la web.

Esta situación ha hecho notar las ciertas deficiencias que tienen los diversos países en cuanto al tema de educación. El Perú es uno de ellos, puesto que no se encontraba preparado para abordar los temas de virtualidad en las escuelas, pese a que se tomaron diversas medidas para solucionar la problemática de la escasez de recursos tecnológicos y la nueva manera de enseñanza; hubieron otros temas en cuanto a la nueva adaptación que hasta ahora se hace notar, los cuales son que la mayoría de los docentes, no cuentan con el conocimiento suficiente para realizar los trabajos virtuales y añadiendo a ello, muchos sufren la falta de una buena conexión, lo cual le dificulta la enseñanza dirigida a los estudiantes. y de la misma manera los alumnos pasan por esta dificultad lo cual les impide participar de las clases virtuales. Algunos de los estudiantes se han visto obligados a cambiar de escuela, es decir de un colegio particular a uno estatal y en los peores casos abandonar sus estudios de educación básica regular.

La educación ha dejado atrás la enseñanza tradicional para abrirse a una nueva forma de enseñar, teniendo como protagonista principal al estudiante, muestra de ello tenemos la propuesta teórica del paradigma sociocultural humanista el cual consiste en impartir una enseñanza basada en valores y principios ético-morales; partiendo de la premisa que el ser humano está en constante interacción dinámica con su comunidad, por ello se puede decir que el estudiante irá aprendiendo de las interacciones que mantenga con su entorno mejorando sus habilidades y permitiéndole desarrollar sus competencias de manera autónoma.

La institución que se encuentra en la zona de La Victoria se ha adaptado a la virtualidad, teniendo en cuenta la necesidad de su población escolar, en ese distrito la gran mayoría de hogares posee por lo menos una computadora o laptop y los padres de familias cuentan con el celular, el cual les permite la comunicación fluida con las docentes del aula y también con las clases virtuales.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para regular las habilidades matemáticas en estudiantes de cuatro años de educación inicial de una institución educativa privada de La Victoria, Lima

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene el diagnóstico y las características de la institución educativa, así como también los objetivos del trabajo de suficiencia profesional y la justificación del mismo.

El segundo capítulo presenta con detalle y exactitud científica los principales planteamientos y fundamentos teóricos del paradigma de la escuela nueva dando así validez a lo elaborado en el tercer capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo de métodos y procedimientos del programa curricular desde lo general hasta lo más específico. Así, incluyendo las competencias dadas por el Ministerio de Educación para el área de matemática en el nivel inicial para cuatro años para que luego sean disgregadas en las sesiones de Aprendizaje.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa privada se encuentra ubicada en el distrito de la Victoria. Esta institución va dirigida a familias de clase media, los pagos mensuales realizados por los PP. FF permitirá que la institución educativa perciba ingresos para realizar mejoras no solo en la infraestructura sino también en el mobiliario de las aulas y el plantel en general. Cuenta con el nivel de Inicial, su población estudiantil total es de 40 niños, los cuales están distribuidos de la siguiente manera, 12 niños en el aula de 3 años, 15 en el aula de 4 años y 13 en el aula de 5 años.

La institución educativa cuenta con aulas debidamente equipadas con mobiliario y materiales educativos acorde a cada edad, también cuenta con el departamento psicopedagógico quien hace seguimiento y acompañamiento a los niños y sus familias para garantizar el buen desarrollo emocional y social. Asimismo, cuenta con una sala pequeña de psicomotricidad y patio para el juego libre.

Teniendo en cuenta la coyuntura actual que se vive a nivel mundial desde el año 2020, la educación se vio obligada a modificar la forma de enseñanza, pasando de lo presencial a lo virtual donde los padres de familia (PP.FF) juegan un rol muy importante comprometiéndose con la enseñanza y aprendizaje de cada uno de sus hijos, ya que ellos son los principales facilitadores de las herramientas necesarias para el buen desarrollo de las sesiones.

Los estudiantes cuentan con recursos tecnológicos como computadora, laptop o celular los cuales les permiten acceder a sus clases virtuales. Por otro lado, en cuanto a sus habilidades los niños y niñas de cuatro años muestran autonomía, adecuado rendimiento académico y buena predisposición para adquirir nuevos conocimientos que les permite seguir fortaleciendo su aprendizaje; no obstante, muestran dificultades en cuanto a las habilidades matemáticas, como seguir indicaciones, reconocer la noción temporo - espacial, de movimientos y localización.

1.3. Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en los niños de cuatro años de una institución educativa privada de La Victoria.

Objetivos Específicos

Formular sesiones de aprendizajes para fortalecer la resolución de problemas de cantidad en los niños de cuatro años de una institución educativa privada de La Victoria.

Proponer sesiones de aprendizajes para fortalecer la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños de cuatro años de una institución educativa privada de La Victoria.

1.4. Justificación

Los niños de cuatro años de la institución educativa privada de La Victoria muestran dificultades en el desarrollo de sus habilidades matemáticas, como por ejemplo el seguir indicaciones, reconocer las nociones temporales y espaciales, de movimientos y localización; por lo cual muestran poca predisposición para buscar y llegar a una solución en las dificultades que se le puedan presentar en su vida diaria referente a estos temas.

Nuestra propuesta didáctica se planificará mediante sesiones de aprendizaje basadas en el juego y por medio de esta estrategia buscamos lograr una mejora de una manera más creativa, libre y autónoma, pero sin dejar de lado la participación de los padres de familia, quienes son los gestores de la educación en casa.

Nuestra propuesta didáctica busca aportar en los docentes del nivel inicial, información objetiva y actualizada sobre estrategias en las habilidades matemáticas que ayudará al niño a poder desarrollarlas. La presente propuesta brindará sesiones de aprendizaje que impulsará al estudiante de educación inicial a resolver problemas de la vida diaria. Así mismo, las docentes de la institución educativa podrán aplicarlas en sus prácticas pedagógicas, teniendo presente la importancia de las habilidades matemáticas; con ello se busca contribuir en el aprendizaje de los niños y desarrollar la capacidad para resolver problemas que le permitan desenvolverse en sociedad.

CAPITULO II

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

Vargas (2010) expresa que el paradigma sociocognitivo es el proceso mental que realiza toda persona, que se desenvuelve dentro de una sociedad, partiendo de lo que ya conoce para enriquecer el nuevo aprendizaje. Este proceso se da para desarrollar las habilidades del sujeto puesto que su entorno social se encuentra en constante cambio y esto le obliga a buscar nuevas estrategias para sacar adelante su nuevo conocimiento.

2.1.1. Paradigma cognitivo

Este paradigma se basa en el modelo de enseñanza - aprendizaje, donde este último depende de la función educativa de enseñanza. El aprender a aprender implica el enseñar a aprender y a pensar para desarrollar herramientas mentales y afectivas y ello supone el uso adecuado de estrategias cognitivas y metacognitivas.

Es importante que el alumno siga y cumpla con el proceso cognitivo que desarrolla este paradigma, por lo tanto, el rol del maestro va hacer solo de guía, mas no de facilitador, ya que el protagonista y encargado de construir sus nuevos conocimientos es el alumno.

Case (1989, citado en Saldarriaga, Bravo y Loor, 2016) refiere que el desarrollo cognitivo puede comprenderse como la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyace a las distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece. En este sentido, los estadios pueden considerarse como estrategias ejecutivas cualitativamente distintas que corresponden tanto a la manera que el sujeto tiene de enfocar los problemas como a su estructura.

Podemos decir que el paradigma cognitivo busca explicar cómo se construye el conocimiento en la mente humana, siguiendo el modelo aprendizaje-enseñanza, partiendo del esquema cognitivo asimilación, acomodación y equilibrio; que a su vez causa desequilibrio en la persona que se encuentra en la adquisición de un conocimiento nuevo.

A continuación, se explicarán los aportes significativos para la educación de los principales exponentes del paradigma cognitivo.

2.1.1.1. Jean William Fritz Piaget

Cortés y Tlaseca (2004) en su investigación recopila la vida y obra de Jean Piaget, quien nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchatel (Suiza), es considerado padre de la psicología. Falleció a sus 84 años, el 16 de septiembre de 1980 en Ginebra. Estudió ciencias naturales en la universidad de Neuchatel donde publicó dos ensayos filosóficos considerados como trabajo de adolescencia que fueron importantes para la orientación de su constructo teórico. Fue en la universidad de Zúrich donde desarrolló su interés por el psicoanálisis. Trabajó en el instituto de Ecole Grange-aux, es aquí donde Piaget realizó estudios experimentales y cada vez mayores acerca de la mente. También profundizó sus estudios en cuanto a la psicología del niño.

En 1921 fue director de estudios en el instituto Rousseau en Ginebra, así mismo ocupó puestos en la psicología, sociología e historia de la ciencia entre los años de 1925 - 1929, historia del pensamiento científico en Ginebra de 1929 - 1939, la oficina internacional de educación de 1929 - 1967, psicología y sociología en Lausanne de 1938 - 1952. En 1955 creó y dirigió hasta su muerte el centro internacional para Epistemología genética, cuya meta era conocer cómo el conocimiento del hombre crecía, obteniendo como respuesta que el conocimiento es una construcción progresiva.

Gutiérrez (2012), la epistemología genética intenta explicar el conocimiento científico sobre la base de su historia, su sociogénesis y especialmente desde los orígenes psicológicos de las nociones y operaciones sobre las cuales está fundamentado.

Por tanto, podemos decir que la epistemología genética es la teoría del desarrollo del conocimiento que se enfoca en el estudio de su origen y desarrollo, mas

no en buscar su validez; sino en explicar cómo el conocimiento que se adquiere por herencia va evolucionando de un nivel inferior a un nivel que es considerado superior.

Si bien Piaget no formuló ninguna teoría sobre el aprendizaje, buscaba saber cómo el hombre adquiere y les da una estructura a los conocimientos. Con el paradigma cognitivo buscaba explicar los procesos de aprendizaje por medio de la asimilación, acomodación y equilibrio. Menciona que el estudiante se encuentra en la construcción constante de sus conocimientos llamándolo aprendizaje constructivista o constructivismo psicológico.

El paradigma cognitivo se centra en los procesos de aprendizaje mediante los cuales el ser humano va construyendo sus propios conocimientos con las experiencias del día a día y con la interacción que este tenga con su entorno.

Valdés (2014) Habla sobre las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget, de la siguiente manera:

Asimilación. Proceso mental por el cual se incorporan o integran nuevos conocimientos a una estructura cognitiva ya existente. **Acomodación.** Proceso en el que se modifica la estructura cognitiva que ya existe en el individuo con el nuevo conocimiento que se va adquiriendo, es aquí donde también se da el desarrollo y ampliación de las estructuras cognitivas. **Equilibrio.** proceso en que los saberes previos y los nuevos conocimientos se convierten en uno solo, quedando como conocimiento estable dentro de la estructura cognitiva.

Latorre (2016. pp. 149-150) menciona lo dicho por Piaget, quien plantea los estadios del desarrollo cognitivo, como son los siguientes:

- A. Estadio sensoriomotor (0-2 años):** “no hay acciones mentales, hay acciones conductuales y afectivas”. Partiendo por esta premisa cabe decir que el bebé, en esta etapa comprende a su entorno mediante los sentidos, reflejos y la actividad motora, es decir, que aprende a manipular diversos juguetes y objetos, aunque no pueda entender sobre ellos; el pensamiento simbólico empieza a instalarse rudimentariamente en los infantes (Latorre, 2016, p. 149).

- B. Estadio preoperatorio (2-7 años):** “se realizan acciones mentales, pero no son reversibles”, Es decir, se desarrolla el pensamiento egocéntrico que destaca en esta etapa, además el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y es influenciado por otros, el niño empieza a descubrir por sí mismo, utilizando sus sentidos. Lo que quiere decir, se inicia el descubrimiento ensayo - error utilizando sus sentidos y el lenguaje (Latorre, 2016, p. 150).
- C. Estadio lógico concreto (7-12 años):** “se realizan acciones mentales, pero no son reversibles”. en este estadio el niño va a realizar operaciones lógicas haciendo uso de material concreto (Latorre, 2016, p. 150).
- D. Estadio lógico formal (12-15 años):** “primero se dan acciones mentales concretas reversibles y luego las representaciones abstractas”. En este estadio el joven empieza a tener un pensamiento abstracto y a tener una mente con mayor disposición para los nuevos conocimientos, también tiene una mayor facilidad de resolución de problemas (Latorre, 2016, p. 150).

Podemos concluir que las investigaciones de Jean Piaget influyen en nuestro proyecto, el cual se enfoca en la mejora de las habilidades matemáticas de los niños de 4 años, teniendo en cuenta el estadio preoperatorio. En dicho periodo el rol de las docentes de nivel inicial, es el de estimular, orientar y colaborar en el desarrollo cognitivo de sus alumnos, para que cada uno de ellos pueda llegar a la construcción de los nuevos conocimientos a partir de la interacción directa con el material concreto. Por lo tanto, las sesiones de aprendizaje están orientadas para que los niños mejoren sus habilidades matemáticas de una manera más didáctica y creativa, siendo ellos los protagonistas y la maestra solo un guía. En las actividades se busca que el niño interactúe y manipule material concreto de esa manera también involucra los sentidos, mejorando así su expresión haciendo uso del juego.

2.1.1.2. David Paul Ausubel

Ruiza, Fernández y Tamaro (2004) cuentan la vida y obras del reconocido David Paul Ausubel, quien nació en Nueva York en 1918. Se formó en la Universidad de Nueva York y realizó una gran labor como psicólogo en su país. La teoría del aprendizaje significativo es uno de los aportes más importantes de Ausubel a la pedagogía. Falleció el 9 de Julio del 2008 en Nueva York.

Aprendizaje significativo, es considerado un proceso por el cual se relaciona los saberes previos con los nuevos conocimientos, realizado a través del descubrimiento, puesto que para este aprendizaje se debe tener en cuenta los diversos factores; como el afectivo, social y cognitivo, también respetando las relaciones lógicas que existen entre cada uno de ellas. De esta manera su aprendizaje será efectivo, no como el memorístico que se olvida con facilidad, así mismo cabe resaltar que el aprendizaje significativo tiene que tener una predisposición para querer aprender.

Tal como lo afirma Ausubel (2002) “El aprendizaje significativo basado en la recepción supone principalmente la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentados. requiere tanto una actitud de aprendizaje significativo como la presentación al estudiante de un material potencialmente significativo” (p 25).

Asimismo, Ausubel (2002) plantea tres tipos de aprendizaje significativo, los cuales se explican a continuación:

Aprendizaje significativo de representaciones: Este aprendizaje se basa en dar un significado a las imágenes, objetos y símbolos, es decir que tenga relación del pensamiento con la palabra.

Aprendizaje significativo de conceptos: Se le añade un concepto a los objetos u eventos, teniendo en cuenta el conocimiento que ya se tiene y lo cual surge mediante la interacción con su entorno, construyendo las nuevas estructuras mentales.

Aprendizaje significativo proposicional: cuando conoce el significado de algún concepto, esta se puede añadir en una oración donde a la vez se puede afirmar o negar; así el nuevo conjunto de conocimientos será asimilado y adaptado con los conocimientos previos.

Podemos concluir mencionando que el aprendizaje significativo es un aprendizaje que se da de manera natural, Ausubel propone conectar el conocimiento previo con el nuevo conocimiento que va adquiriendo el niño, en este caso será a través de las sesiones de aprendizajes, en las que se buscará mejorar las habilidades matemáticas de una forma más didáctica motivando al niño y niña a tener una predisposición a aprender, también se debe tener en cuenta como el niño desarrolla su parte afectiva, social y cognitiva.

En nuestra propuesta trabajamos con tres tipos de aprendizaje significativo ya que el niño primero manipula el material, luego mediante el uso le brinda un significado a los que está utilizando y finaliza dando una estructura lógica. Con esto se quiere lograr que el niño y niña restauren o modifiquen sus conocimientos. La labor del docente para Ausubel sigue siendo de guía buscando generar expectativas en el alumno para así lograr la motivación intrínseca, en el caso del nivel inicial será a partir de las actividades propuestas y el material didáctico que se utilice.

2.1.1.3. Jerome Seymour Bruner

Abarca (2017) redacta un escrito en memoria de Jerome Seymour Bruner, quien nace el 1 de octubre de 1915 en New York, estudió su Maestría en Psicología en la Universidad de Harvard, graduándose en 1939. En el año 1941 con 25 años de edad, Bruner obtuvo el PhD en Psicología, luego regresó a la Universidad de Harvard de 1945 a 1972, como investigador y profesor, donde publicó estudios sobre la percepción y las necesidades.

Para Bruner existe un currículo en espiral el cual tiene como objetivo enseñar los diversos contenidos de manera gradual, incrementando su dificultad, quiere decir que si el niño posee un conocimiento previo este se irá reforzando y profundizando

teniendo en cuenta su desarrollo evolutivo y la predisposición para aprender, de esta manera el alumno se encontrará con mayor motivación y será capaz de interiorizar los nuevos conocimientos, teniendo en cuenta que la motivación y el reforzamiento son algunos principios fundamentales, ya que sin ellas no se llevaría a cabo un aprendizaje significativo.

Latorre (2021) hace mención lo dicho por Bruner quien destaca la importancia de descubrir los conocimientos. Es por ello que el Aprendizaje por descubrimiento tiene como protagonista al alumno quien se convierte en el encargado de buscar, indagar y explorar, para que construya sus propios conocimientos tratando de generar diversas soluciones. Avanzando con la adquisición de conocimientos a medida que ellos sean asimilados. Para Bruner no era esencial que el niño cuente con un conocimiento previo, sino del que descubra y a partir de ello transforme sus nuevas perspectivas.

Zavala (2011, como se citó en Curiñaupa y Reymundo, 2014) menciona que el aprendizaje debe ser descubierta de manera activa y no pasiva, es decir que el alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, por lo que recomienda estimular el descubrimiento por cuenta propia, expresando sus opiniones y fomentando así el pensamiento intuitivo.

Asimismo, Delmastro (2008) parte desde el concepto de andamiaje propuesto por Bruner, refiriéndose al proceso por el cual se obtiene el conocimiento con los estímulos externos, alegando que la persona puede construir su propio aprendizaje con lo que recibe de su entorno y esto más adelante será trabajado por Vygotsky.

Por tanto, el andamiaje es una estructura que le va a permitir al estudiante llegar a los conocimientos necesarios, quiere decir que es el acompañamiento que le brindará el maestro para que el alumno pueda adquirir el nuevo aprendizaje.

Se concluye que Bruner propone la teoría del aprendizaje por descubrimiento; buscando que el estudiante sea quien construya sus propios conocimientos, esto no implica que se niegue la ayuda que recibe de las docentes, ya que el rol fundamental de ellas es acompañar para que el niño llegue a consolidar su aprendizaje, siendo la

docente un estilo de andamiaje. Por otro parte, el niño tiene que tener una participación activa y no pasiva, poniendo en acción la exploración de los diversos materiales concretos. De esta manera hacemos que el niño plantee hipótesis de solución a un problema, esto ayudará en su vida diaria.

Es importante resaltar que Bruner no minimiza los errores que este pueda cometer, al contrario, logra estimular al niño en sus ganas de seguir aprendiendo. En relación a la propuesta didáctica, se puede decir que los niños de cuatro años aprenden mediante la motivación y manipulación de materiales concretos, puesto que ello le permitirá descubrir nuevos aprendizajes, teniendo en cuenta que a esta edad suele haber muchas equivocaciones, es por ello que esto también suele ser aprovechado para generar su aprendizaje.

En la propuesta para mejorar las habilidades matemáticas se tomará el currículum en espiral como referencia, ya que permitirá abordar temas que el niño ya conoce pero que presenta dificultad para reforzarlo, utilizando las actividades que se planifiquen a través de las sesiones de aprendizajes, de esta manera se logra que el niño sea capaz y se sienta motivado a explorar con profundidad temas propuestos. Si bien el niño conoce sobre el tema de los animales, con el currículum en espiral buscamos que él o ella sea capaz de encontrar características que le permitan clasificarlos ya sea por su tamaño, color, forma, etc. Este nuevo conocimiento que se va adquirir por descubrimiento propio del niño va ser reforzado de forma gradual, en los siguientes años de estudio solo aumenta su grado de dificultad en las actividades.

2.1.2 Paradigma Sociocultural-contextual

Este enfoque es también conocido como histórico-social, fue desarrollado por Vygotsky. Para los seguidores de este paradigma: el individuo, aunque importante, no es la única variable en el aprendizaje; su historia personal, su clase social, su contexto histórico y las herramientas que tenga a su disposición, son variables que no solo apoyan el aprendizaje, sino que son parte integral de él. El proceso de desarrollo cognitivo individual no es independiente o autónomo de los procesos socioculturales

en general, ni de los procesos educacionales en particular. Para Vygotsky la relación entre el sujeto y el objeto de conocimiento no es una relación bipolar como en otros paradigmas, para él se convierte en un triángulo abierto en el que los tres vértices se representan por sujeto, objeto de conocimiento y los artefactos o instrumentos socioculturales. La influencia del contexto cultural pasa a desempeñar un papel esencial y determinante en el desarrollo del sujeto.

2.1.2.1. Lev Semiónovich Vygotsky

Ruiza, Fernández y Tamaro (2004) mencionan la biografía de Lev Semiónovich Vygotsky quien nació en el año 1896 en Bielorrusia, en 1914 ingresó a la Universidad de Moscú y a la Universidad Popular Shaniavsky y en 1917 logró la graduación en ambas universidades, desarrolló una formación en Filosofía, Semiología, Literatura, Psicología, Pedagogía y conocimientos en Arte y Estética. Muere en Moscú a los 37 años. Sus principales obras que contribuyeron a la educación fueron Psicología y Pedagogía en 1925; otro es el de Pedagogía de los años escolares publicada en 1928.

Vygotsky (1978, citado en Latorre, 2021) en sus estudios afirmó que “El entorno posibilita la formación del hombre y que se encarga de transformar y construir una sociedad. El entorno forma al hombre porque le permite adoptar instrumentos que transforman su psique y, una vez realizado este proceso, la mente del hombre construye nuevos instrumentos que transforman al mundo”.

Para Vygotsky es muy importante que el alumno socialice, y sea a partir de esta interacción, que logre construir y desarrollar sus conocimientos. Vygotsky afirma que el mejor aprendizaje para los niños es lo que hacen en su día a día, puesto que mientras más contacto tengan con las personas de su entorno, podrán mejorar en su pensamiento y lenguaje. Por ello, plantea la aplicación del conflicto cognitivo (Montealegre, 2007), proceso por el cual los niños primero poseen conocimientos previos que le dan sentido a su realidad, pero este se irá modificando a partir en que el

niño interactúe y se encuentren frente a nuevos conocimientos lo que lleve a modificar así sus concepciones, de esta manera se lleva a cabo el conflicto cognitivo.

Cada estudiante tiene que definir los saberes que posee y lo que quiere aprender, para que cuando el mediador formule una pregunta retadora al niño, este le genere un desbalance y luego pueda darle una solución. Para que ello suceda, también se debe conocer sobre el conocimiento que posee el niño, por ello es importante hablar de las zonas de desarrollo que plantea.

Vygotsky (1990) plantea tres zonas de desarrollo cognitivo, la primera es la zona de desarrollo real, en esta se resalta los conocimientos previos con los que cuenta el niño y a partir de esa premisa es que se logrará que el niño desarrolle sus habilidades, teniendo en cuenta que este es un ser social desde su nacimiento, por lo que su aprendizaje se dará por medio de las personas que lo rodean; el segundo viene a ser zona de desarrollo próximo, este es el proceso donde el niño adquiere un nuevo conocimiento una vez concluido, procede a alcanzar la zona potencial y esta zona a diferencia de las anteriores esta necesita contar con la ayuda de un tutor, el cual adoptará el papel de andamiaje para contribuir con el aprendizaje del niño. No obstante, quiere decir que la zona de desarrollo próximo no siempre será el punto límite, sino que este nuevamente se convertirá en la zona real, porque el niño irá adquiriendo nuevos conocimientos (citado en Venet y Correa, 2014).

Dentro de este marco, Latorre (2021) interpreta lo dicho por Vygotsky de la siguiente manera:

El paradigma sociocultural del aprendizaje da mucha importancia a la actividad del sujeto en la formación y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores como son el pensamiento y lenguaje, pues son los procesos que median en las relaciones del sujeto y con el medio en el que vive (p.1).

Así mismo, Vygotsky plantea que la interacción que tenga el niño con su entorno es de gran importancia ya que por medio de esta acción se busca formar y desarrollar el lenguaje, que cumplirá el rol de mediador entre el pensamiento y la

acción. Esto quiere decir que la interacción social que tenga el niño con el mundo que lo rodea contribuye a sus nuevos conocimientos.

Para Vygotsky los instrumentos o medio que se utilicen para construir sus nuevos conocimientos son tres, por ello Ballestero (2007) lo interpreta de la siguiente manera:

- **Instrumentos materiales:** tienen una influencia indirecta sobre los procesos psicológicos humanos, porque se dirigen a procesos de la naturaleza. No existen como utensilios individuales; presuponen un empleo colectivo, una comunicación interpersonal y una representación simbólica.
- **Los instrumentos psicológicos:** Mientras que los instrumentos materiales se dirigen a objetos de la naturaleza, los instrumentos psicológicos median entre los propios procesos psicológicos de los seres humanos.
- **Mediación de otra persona:** Se proponen dos enfoques posibles. El primero se expresa en la famosa afirmación de que “en el desarrollo cultural del niño, cada función aparece dos veces: primero en el nivel social y después, en el nivel individual. Primero entre personas (nivel interpsicológico) y después dentro del niño (nivel intrapsicológico)” (Ballestero, 2007, p. 128).

Vygotsky refiere que el niño aprende mediante la relación con su entorno, es decir su medio le proporcionará las habilidades interpsíquicas, luego el niño integrará esos conocimientos exteriores apropiándose de ello y a esto se le llama como habilidades intrapsíquicas. Asimismo, Latorre (2021) interpreta la idea de Vygotsky sobre la influencia de la sociedad en el desarrollo del estudiante de la siguiente manera; “En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a nivel social, y más adelante, a nivel individual; primero, entre personas (interpersonal), y, después, en el interior del propio niño (intrapsicológica)” (p 3).

Se puede concluir que, según lo aprendido de la teoría planteada por Vygotsky, el estudiante necesita de su entorno social para contribuir con su aprendizaje, puesto que él aprenderá de todos los que lo rodean, convirtiéndose en andamiaje, es por ello

que las docentes de nivel inicial deben tomar en cuenta su entorno cultural, puesto que lo que aprendan los estudiantes, luego contribuirá a la sociedad.

El aporte de Vygotsky en nuestra propuesta didáctica es que a través de las sesiones de aprendizajes programadas motivemos a los estudiantes a una participación activa y cooperativa donde la interacción con su mundo y con sus pares en este caso sus compañeros, sea el medio por el cual ellos transformen sus pensamientos y construyan nuevos conocimientos, durante las sesiones crearemos espacios para resolver los conflictos cognitivos creados a partir de la socialización y el trabajo en equipo buscando así los aprendizajes en los estudiantes.

2.1.2.2. Feuerstein

Noguez (2002) narra la bibliografía de Feuerstein, quien nació en el año 1921 en Rumania, y falleció el 29 de abril del 2014 en Jerusalén. Tuvo una formación académica, en Teachers College entre 1940 y 1941. Asimismo, en 1949 continuó su carrera de Psicología en Suiza donde se interesó en los trabajos y textos de Carl Jaspers, Carl Jung y L. Szondy. Entre 1950 y 1955 asistió a la Universidad de Ginebra donde, bajo la dirección de Andrey Rey y Jean Piaget, obtuvo en 1952 el posgrado en psicología general y en 1954 su licencia en psicología.

En 1970, Feuerstein concluyó su doctorado en Psicología del Desarrollo en la Universidad de la Sorbona, donde sus principales campos de estudio son la Psicología clínica y el Ámbito cognoscitivo humano, desde una perspectiva transcultural.

Desde 1970 a 1995, Feuerstein ocupó el puesto de profesor de psicología educativa en la Escuela de Educación de la Universidad de Ilan en Israel. Al mismo tiempo, en 1978 fue designado profesor adjunto en el Colegio Peabody de la Universidad de Vanderbilt de los Estados Unidos.

En relación a su propuesta pedagógica, Ruffinelli (2002) señala que Feuerstein define a la inteligencia como una construcción cultural debido a que toma en cuenta la diversidad que existe en una sociedad, puesto que los entornos en donde se

desenvuelven las personas son distintos; por ello, es importante que durante el proceso del desarrollo cognitivo se tome en cuenta el contexto y la plasticidad que posee el niño. Esto se ve reflejado en la manera de aprender del alumno, Por lo tanto, una de las funciones de la escuela es motivar a los estudiantes para que desarrollen y reflexionen sus procesos mentales.

Dentro de este marco Latorre (2021) sostiene lo dicho por Feuerstein en que la inteligencia es el instrumento cognitivo que posee cada persona, el cual es adquirido en base a la interacción del sujeto con el ambiente; de ahí se desprende los lineamientos de la teoría del interaccionismo social.

Luri (2016) sostiene lo dicho por Feuerstein que el aprendizaje mediado se da de forma en que los estímulos emitidos por el ambiente son transformados por un agente mediador (padre, madre, hermano, profesor u otro).

Otra de las propuestas de Feuerstein, se refiere al aprendizaje mediado, que busca mejorar las habilidades que posee el estudiante, a través de la participación y la motivación intrínseca; es por ello que el alumnado debería mostrar estos dos factores, de manera que ellos posteriormente puedan compartir sus nuevos aprendizajes con las personas que los rodean. Teniendo en cuenta que este tipo de aprendizaje, requiere de un mediador que se convertirá en el modelo a seguir para que el estudiante modifique lo que ya sabe y adquiera un nuevo conocimiento.

Cedillo (2010) señala, al igual que Feuerstein, que la modificabilidad cognitiva estructural atribuye responsabilidad en las estrategias y en la labor que desempeña el mediador sobre este proceso de acompañamiento académico; así mismo se toma en cuenta el tiempo que el mediador utiliza para que el niño adquiera el nuevo conocimiento, a este proceso se le denomina motivación extrínseca ya que se necesita de alguien o algo para motivar a al alumno.

Villar (1995) concuerda con Feuerstein que el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) constituyen aplicaciones de la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural, la teoría del aprendizaje mediado y el enfoque de la modificabilidad activa. Este es un programa de intervención cognitiva de enseñanzas

de las habilidades. El análisis de la conducta cognoscitiva del individuo, la elaboración de los materiales del PEI y la metodología de su aplicación.

El objetivo del PEI es aumentar la capacidad de modificación de la estructura cognitiva del organismo humano a través de la exposición directa a los estímulos y experiencias relacionadas con la vida cotidiana en diversas situaciones formales e informales del aprendizaje. La transformación del individuo es un generador activo de nueva información más que en un recipiente pasivo y reproductor de información.

Dentro de este marco, Prieto, 1989 (citado en Avendaño y Parada, 2012) interpretan al mapa cognitivo como un estudio que permite observar la conducta de la persona en aspectos que involucran su aprendizaje. Para ello se tiene en cuenta los siguientes siete parámetros, que se detallará a continuación:

Contenido. Está relacionado con las competencias cognitivas que se encuentran acorde a la edad del alumno. **Modalidad de lenguaje.** Todo lo concerniente a la forma con que el alumno presenta una información ya sea verbal y no verbal. **Operaciones mentales.** Es el conjunto de acciones que la persona interioriza, para adquirir una nueva información. **Fases del acto mental.** Son los procesos desde la elaboración y salida de algún marco teórico. **Nivel de complejidad.** Este parámetro guarda relación entre la cantidad de información brindada con la edad cronológica del niño. **Nivel de abstracción.** Se encuentra entre la distancia del acto mental con el objeto o suceso con el cual se pretende trabajar. **Nivel de eficacia.** Estará en función a la rapidez y precisión con la que se aborde una determinada situación.

Finalmente, se puede deducir que existen funciones cognitivas y que estas se desarrollan mediante dos formas de interacción. La primera interacción es la que se da de manera directa entre el estudiante y los estímulos que se le presentan. Por tanto, es fundamental tener en cuenta el contexto y la realidad de cada estudiante, lo que permitirá observar con atención su proceso de aprendizaje.

Nuestra propuesta didáctica tendrá en cuenta la manera de cómo se enseña a un estudiante de nivel inicial, tomando como referencia la edad, al mismo tiempo

considerar la realidad en la que se encuentra cada alumno y la interacción que mantiene éste con su medio social.

Por ende, las sesiones de aprendizaje son programadas de acuerdo a la realidad educativa; en materia de infraestructura, material didáctico y espacio donde se desarrollarán dichas sesiones.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Robert Sternberg

En la International Conference On Thinking - ICOT (2015) presentan la biografía de Robert Jeffrey Sternberg, quien nace en 1949 y es actualmente un psicólogo norteamericano de corte cognitivo. Fue profesor en la Universidad de Yale, Decano en la Universidad de Tufts y, actualmente, es Rector y profesor de psicología en la Oklahoma State University. Además, fue presidente de la American Psychological Association (APA) en el 2003, también cuenta con diversas investigaciones sobre la inteligencia y la creatividad, donde destaca su teoría triárquica de la inteligencia. Recibió numerosos premios que lo distinguen como el Outstanding Book Award (American Educational Research Association, 1987) o el E.L Thorndike Award for Achievement in Educational Psychology (APA, 2003). Además, se encuentra como uno de los cien psicólogos más importantes del siglo XX (APA, 2002).

Dentro de este marco, Latorre (2021) menciona que la Teoría triárquica de la inteligencia es un conjunto de procesos mentales dinámicos y activos, capaces de procesar y transformar la información que le permitirá a la persona aprender, entender, razonar y tomar decisiones que utilizará en momentos determinados a partir de la propia experiencia.

Sternberg (1985) considera que una persona es inteligente si responde a estas tres condiciones. **Subteoría contextual.** Se refiere a la selección, modificación y adaptación del individuo a los diversos ambientes o contextos. **Subteoría intermedia o experiencial:** Es la capacidad de dar respuesta a una nueva situación cuando este se convierte en automatizado, para ello es importante plantear la novedad, para generar

expectativa y que el alumno pueda experimentar algo que era desconocido. **Subteoría componencial:** Guarda relación con el mundo interno del individuo, con su pensamiento analítico y académico que poseen permitiendo investigar, indagar y ejecutar. Esta subteoría hace referencia a los componentes y metacomponentes de la inteligencia como lo son los procesos mentales, las cuales se dividen en tres mecanismos que articulan la conducta inteligente. Primero están los metacomponentes que se utilizan para planear, luego se encuentran los componentes de ejecución y finalmente están los componentes de adquisición del conocimiento la cual permite reconocer los significados a partir del contexto (citado en Román y Díez, 2009).

Este postulado forma parte de las comúnmente denominadas teorías de la inteligencia basadas en procesos que no solo se preocupan en las capacidades que constituyen la inteligencia sino también en la mejora del mismo. Considera a la inteligencia como un producto del ambiente y por ende es condicionado por medio del aprendizaje.

El aporte de Sternberg desde el punto de vista psicológico, es pertinente ya que sus principales investigaciones guardan relación con la teoría de la inteligencia, la creatividad, el amor, el odio, y la sabiduría. Para el autor es importante el entorno que rodea al individuo, porque es a partir, de dichas interacciones, donde el individuo va a enfrentar distintas situaciones.

Tomando en consideración la postura teórica de Sternberg, de que los niños aprenden en función a sus necesidades educativas y el contexto ambiental que lo rodea; estos deben saber aplicar dichos aprendizajes en distintas situaciones en la vida cotidiana. Por ejemplo, si a un niño se le enseña a clasificar en la escuela, entonces cuando acompañe a su madre al mercado y observe cómo están clasificados los puestos o alimentos, este será capaz de aplicar lo aprendido en clase; lo mismo sucede cuando ayuda a su madre en actividades similares, que guarden relación con lo aprendido.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

La teoría tridimensional de la inteligencia escolar es diseñada por Román y Díez (2009) quienes plantean tres tipos de pensamientos fundamentales para los estudiantes; estas tres son las siguientes: cognitiva, afectivos y arquitectura mental, las cuales son explicadas a continuación:

La inteligencia cognitiva: Consta de capacidades, destrezas y habilidades, cuyo componente fundamental es el desarrollo cognitivo. **Inteligencias afectivas:** Están constituidos por un conjunto de valores y estos siempre se encuentran asociados con las capacidades. **Inteligencia arquitectura mental:** Constituida por un conjunto de procesos de contenidos y métodos, que sirven para aprenderlas y luego ser almacenadas en la memoria a largo plazo, asimismo estos serán asimilados en forma de “esquemas mentales”, que facilitan una estructura mental organizada.

2.2.3. Competencias (definición y componentes)

Latorre (2018) señala que la competencia es entendida como la integración de elementos que componen a las capacidades-destrezas y valores-actitudes, que pertenecen al campo de la pedagogía; todo ello aplicado de forma práctica y activa, para resolver situaciones cotidianas y para ello existen tres tipos de competencias que se detallaran a continuación:

Competencia sistemática: Consiste en el desarrollo de competencias que ayudan de manera integral a la persona, de tal modo que desarrolle su autonomía personal. **Competencias interpersonales:** Estas competencias permiten a la persona relacionarse con su entorno de manera armoniosa y respetando la diversidad que existe dentro de la sociedad. **Competencias instrumentales:** Son competencias que se relacionan particularmente con cada carrera, acceden a expresarse de diferentes maneras y proceder de forma eficaz en el ámbito profesional interactuando con su entorno.

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

Latorre (2021) refiere que este nuevo paradigma está compuesto por el cognitivo y el socio contextual, por ello es importante entender en qué se centran cada una de ellas: el paradigma cognitivo gira en torno al aprendizaje individual del alumno, considerándolo como actor de su propio aprendizaje; por otro lado el paradigma socio contextual explica la influencia que tiene el entorno en el aprendizaje de cada estudiante, ya sea de manera individual o grupal, complementándose y compartiendo nuevos conocimientos hasta hacerlos propios. También este paradigma tiene muy presente el desarrollo de las capacidades y valores que el niño posee, llegando a sintetizar que dicho paradigma propone un aprendizaje tanto personal como social, tomando en cuenta la capacidades- destrezas y valores - actitudes, teniendo en consideración que cada alumno es diferente, por lo tanto, aprende de distinta manera y se debe respetar los ritmos de aprendizaje.

2.3.2. Metodología

El paradigma cognitivo está representado por tres autores: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Brunner, quienes plantean diversas teorías, que se utilizarán en la metodología de nuestra propuesta didáctica, permitiendo programar las sesiones de aprendizajes, enfocadas en mejorar las dificultades de las habilidades matemáticas en niños de cuatro años.

Teniendo en cuenta la metodología de Piaget en nuestra propuesta didáctica en favor de mejorar las habilidades matemáticas, se tendrá al alumno como protagonista de su aprendizaje, valorando su pensamiento preoperacional, y la consolidación de su función simbólica. Las maestras serán guías y tendrán en consideración la estructuración cognitiva del alumno, tales como: la asimilación, acomodación y el equilibrio.

Por su parte, Ausubel busca que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje, además mostrándose motivado y con predisposición para realizar las actividades; a su vez respetando el lado afectivo y emocional del alumno. Ausubel

planteó tres tipos de aprendizaje para encaminar la adquisición de los nuevos conocimientos, partiendo de lo más simple a lo más complejo. Así mismo menciona que el aprendizaje por andamiaje, compromete al maestro ser guía y acompañante en este proceso, evitando crear una dependencia. Ajello (2003) señala que la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde la persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no. La motivación extrínseca, por su parte, obedece a situaciones donde la persona se implica en actividades principalmente con fines instrumentales o por motivos externos a la actividad misma, como podría ser obtener una recompensa.

Finalmente, Bruner propone el aprendizaje por descubrimiento, partiendo de la motivación como medio de activación, de esta manera, como docentes buscamos estimular el pensamiento creativo del alumno, promoviendo el descubrimiento como ente principal para desarrollar el aprendizaje. En nuestra propuesta de mejora las habilidades matemáticas, primero observaremos la motivación intrínseca del alumno, quiere decir tomaremos en cuenta la iniciativa, que tiene él o ella de participar, en caso no se presente, pasaremos a la motivación extrínseca donde utilizaremos los recursos necesarios y acordes a su edad para promover su participación.

Por otro lado, en el paradigma sociocultural contextual representado por Lev Vygotsky y Reuven Feuerstein, quienes plantea que el alumno construye sus conocimientos a través de la interacción social; por lo tanto, en nuestra propuesta, en relación a lo planteado por los autores, buscaremos que el niño interactúe de manera directa con el material propuesto y así él mismo construya su propio aprendizaje

En esta propuesta se utilizará los niveles que plantea Vygotsky que son: la zona de desarrollo real, próximo y potencial en ese orden buscaremos que el alumno incorpore y acomode sus saberes previos para mejorar los conocimientos con los que él ya cuenta. Valorando el aporte de Feuerstein, se reflexiona sobre la inteligencia como instrumento para llegar al conocimiento, partiendo de la interacción con el medio que lo rodea, ya que siendo la inteligencia un sistema, abierto y flexible permite enriquecer y mejorar los conocimientos, para ello la postura del maestro será el de mediador, así mismo cumplirá la función de soporte pedagógico para el estudiante.

Lozano y Tamez (2014) sostienen que la retroalimentación es un elemento significativo en el aprendizaje, debido a que el docente tiene el poder de apoyar al estudiante en las actividades utilizando la retroalimentación como forma de evaluación, de tal manera que se valore el desempeño del alumno sin elogios que no aporten en ellos, muy por el contrario, se utilizara un lenguaje claro y preciso. Esta forma de evaluación será valiosa si acompañamos al alumno en este proceso, prestando atención en los aspectos que requieren mejorar.

Cuando los educadores discuten los propósitos de la enseñanza en las escuelas, normalmente no hay acuerdo, algunos prefieren un currículo estrictamente intelectual para que los alumnos sean capaces de resolver los problemas que les presenta la vida. Otros opinan que el aprendizaje abstracto no es útil para la vida real, sino que hay que preparar a los estudiantes para todas las situaciones concretas que les permita aplicarlo en distintas situaciones. Los maestros se han formulado las siguientes preguntas: ¿Pueden mis alumnos aplicar lo que les enseñó en otras situaciones? y la respuesta sería que todo lo que ellos vean y aprendan en el colegio buscarán aplicarlos en las diversas actividades cotidianas.

Por lo tanto, la transferencia será lo que facilite a las docentes para saber si sus alumnos han logrado internalizar el aprendizaje cuando lo que se aprende en una situación facilita el aprendizaje o desempeño en otras situaciones. Si se descarta esa transferencia del conocimiento no se justificaría la enseñanza y, con ello, la existencia de las instituciones educativas, pues se haría indispensable la dotación específica de cada habilidad o concepto que un estudiante podría llegar a necesitar algún día y esto es prácticamente imposible.

2.3.3. Evaluación

La evaluación se define de distintas maneras, ya que se utiliza dependiendo de los propósitos u objetivos. En el ámbito de la educación este término se emplea para medir si un alumno logra el nivel de aprendizaje que corresponde a su edad. Para el paradigma socio cognitivo humanista, la evaluación no solo se enfoca en medir el nivel

cognitivo del niño sino también el desarrollo de sus capacidades y destrezas acorde a su edad.

La labor de los docentes en el nivel inicial, consta de recoger información necesaria para verificar los avances y dificultades durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, así mismo ello le permitirá reconocer las características de cada uno de los niños y a partir de ello se podrá programar o reprogramar actividades en búsqueda del logro de las competencias.

La evaluación es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información importante acerca del nivel de desarrollo de las competencias de cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente en la mejora de la adquisición del aprendizaje (Mora, 2004).

Tomando el aporte de Mora se deduce que, con la evaluación no se busca saber cuánto sabe o no el alumno, lo que se busca es poder medir si realmente logró el nivel de aprendizaje y el desarrollo de las competencias. Esto permitirá seguir avanzando, en caso no se logre, se podrá realizar una retroalimentación para buscar mejorar la adquisición del aprendizaje para los docentes permitiéndoles mejorar y utilizar otras estrategias.

Para lograr una evaluación por competencias se debe tener en cuenta los diversos tramos de este proceso, así como el valorar el desempeño de los estudiantes al resolver problemas que le permitan demostrar sus capacidades; para luego identificar el nivel en el que se encuentra y verificar la adquisición de nuevos aprendizajes.

Las competencias se evalúan desde un enfoque formativo debido a que en cada nivel aumenta su grado de complejidad de manera aceptable, tomando en consideración los estándares de aprendizaje ya que se narra el progreso de una competencia donde precisan lo que se espera de los alumnos al finalizar el ciclo de Educación Básica. Por consiguiente, se resalta que los estándares constituyen características comunes para comunicar el nivel de aprendizaje en el que se encuentra el alumno.

El Ministerio de Educación (2019) propone una serie de procesos que facilitará la labor de los docentes en la evaluación de enseñanza y aprendizaje basados en competencias:

Entender la competencia por evaluar, consiste en comprender de manera adecuada a la competencia y el **examinar el estándar de aprendizaje del ciclo**, consiste en cotejar el logro del estándar esperado en los respectivos niveles, también **elegir situaciones significativas**, el trazar situaciones significativas que sean de gran desafío para los estudiantes; del mismo modo **emplear criterios de evaluación para construir instrumentos** que hagan visible la combinación de capacidades y describan los niveles del logro, asimismo **informar a los alumnos que serán evaluados y brindarles los criterios de evaluación** tomando en cuenta nivel en el cual se encuentra y lo que se espera lograr. Es necesario **apreciar el desempeño actual de cada alumno a través de las evidencias**, reconociendo cuáles son los aciertos y fallas, luego **retroalimentar a los estudiantes para ayudarlos a avanzar hacia el nivel esperado y ajustar la enseñanza a las necesidades identificadas**. describiendo sus logros y avances de acuerdo a cada competencia.

2.4. Definición de términos básicos

a) **Propuesta didáctica**. Es la elaboración de actividades específicas y sugeridas para favorecer el aprendizaje de los alumnos, consiste en el desarrollo de contenidos para guiar u orientar en su proceso de enseñanza-aprendizaje; a fin de captar el interés del alumno y que este resulte motivador. Esto también ayuda a los docentes que están interesados en innovar su práctica pedagógica.

b) **Competencias matemáticas**. Orienta la enseñanza y aprendizaje que corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas a partir de situaciones, al plantear y resolver problemas los estudiantes se enfrentan a retos de los cuales no conocen de estrategias de solución por lo que esto demanda en ellos un proceso de indagación y reflexión de forma individual o grupal que les

permitirá superar sus dificultades que surjan en la búsqueda de soluciones (MINEDU, 2016, p. 94).

c) Competencia. “La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2016, p. 31).

d) 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. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas (MINEDU, 2016, p. 38).

e) Capacidad. “Las capacidades 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. 32).

f) Desempeño. Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran 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. 40).

g) Desempeño precisado. “En algunas ocasiones, los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia” (MINEDU, 2017, p. 11).

h) Destreza: “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Al igual que

la capacidad, la destreza expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido” (La Torre, 2018, p.1).

i) Método “El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos” (Latorre 2015, p 1).

j) Estrategia: “La estrategia consiste en la gestión de la coordinación del trabajo cooperativo orientado, esto es, el desarrollo del ejercicio del poder para mantener el control en la asignación de recursos y poseer nuevos territorios en posiciones privilegiadas que faciliten doblegar al contrario y tomar dominio y propiedad de nuevos recursos” (Rivera y Malaver, 2011, p. 6).

k) Evaluación: “Podemos pues definir la evaluación como un proceso que, partiendo de unos criterios de valor dados, pretende la obtención de la información necesaria que nos permita emitir juicios de valor y tomar las decisiones oportunas” (Lavilla, 2011, p. 304).

CAPÍTULO III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Busca fomentar en los niños la exploración de objetos a su alrededor que le permitan encontrar características como forma, color, tamaño y a partir de ello buscar relaciones y comparaciones.
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Fomenta en el niño la búsqueda de la relación que hay entre su cuerpo y el espacio, que explore por medio de movimientos del cuerpo permitiendo que el niño construya nociones básicas como el espacio, forma y medida.

(MINEDU, 2016, pp. 95- 100)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

COMPETENCIA	ESTÁNDAR
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de

MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.
---------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(MINEDU, 2016, pp. 175-179)

3.1.3. Desempeños del área

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS – CUATRO AÑO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.</p> <p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</p> <p>Usa 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.</p> <p>Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.</p>
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno</p> <p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.</p> <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “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>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.</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.</p>

(MINEDU, 2016, pp. 95-102)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

. PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
ÁREA: Matemática		
CAPACIDADES	Resuelve problemas de comprensión (COMPRENSIÓN)	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización (ORIENTACIÓN ESPACIO – TEMPORAL)
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Relacionar ● Agrupar ● Ordenar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Medir ● Mostrar sentido de orientación

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>Comprensión</p> <p>Es una habilidad general para entender información en diferentes situaciones comunicativas</p>	<p>Identificar. Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.</p> <p>Relacionar. Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio.</p> <p>Agrupar. Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</p> <p>Ordenar-secuenciar. Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.</p>

	Comparar. Comparar. Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación.
Orientación espacio – temporal. Acá debe definir la capacidad	Medir. Calcular la distancia, extensión, peso o volumen de algo, comparándolo con una unidad de referencia. Mostrar sentido de orientación. Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (Personales) y Extrínsecos (Dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.

(Latorre, 2016, pp. 95-102)

(Latorre, 2015, pp. 12 y 14)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLOS
COMPRENSIÓN	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que ya se tiene sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido. 	Identificar las características perceptuales de los objetos mediante materiales concretos y gráficos.
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos de conexión. 3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido. 	Relacionar los elementos, teniendo en cuenta el criterio elegido.
	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta 	Agrupar los objetos de su entorno por su color, tamaño o

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s. 5. Agrupar por clases. 	forma mediante actividades lúdicas.
	Ordenar – Secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar el criterio/s de ordenación 3. Aplicar el/los criterios/os elegido/os. 4. Ordenar utilizando algún organizador gráfico –si es necesario--. 	Ordenar siguiendo patrones de secuencia por tamaño, longitud y grosor con ayuda de material concreto y gráfico
	Comparar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Analizar los objetos 3. Identificar los criterios / variables de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando criterios, en un organizador gráfico adecuado. 	Comparar objetos o materiales de su entorno mediante la discriminación visual, teniendo en cuenta las características específicas de los objetos.
Orientación espacio temporal	Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información claramente 2. Identificar elementos de orientación 3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido 	Mostrar el sentido de orientación utilizando su cuerpo y su entorno.

(Latorre, 2018, pp. 8, 10)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

- Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.
- Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento.
- Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.
- Relación de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico.
- Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.
- Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias.
- Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir al utilizarlos.
- Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc.
- Comparación de cantidades mediante el uso de materiales concretos y gráficos.
- Comparará entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” - “es más pequeño que”, “es más alto que”, “es más bajo que”, “pesa menos que” - “pesa más que”.
- Medición de los objetos de su aula: mesa, silla, pizarra a través de medidas arbitrarias usando observación y material no estructurado.
- 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.
- Muestra el sentido de orientación en las relaciones espaciales, detrás o delante de él, encima o debajo de él, al lado de él.

(Latorre, 2013, pp. 7,10, 11, 14)

(Latorre, 2016, pp. 341 – 355)

3.1.8. Panel de valores y actitudes

VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. ● Asumir las consecuencias de los propios actos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. ● Aceptar distintos puntos de vista. ● Asumir las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ayudar a los demás. ● Compartir lo que se tiene.
ENFOQUE TRANSVERSALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inclusivo o de atención a la diversidad. 2. Intercultural. 3. Igualdad de género. 4. Ambiental. 5. Búsqueda de la excelencia. 6. Orientación al bien común. 7. De derechos. 		

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
RESPONSABILIDAD Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolas de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepte o admita las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
RESPECTO Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos

		puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	En una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
SOLIDARIDAD Es un valor mediante el cual se muestra el apoyo incondicional especialmente en situaciones comprometidas o difíciles	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.

3.1.10. Evaluación de diagnóstico

Evaluación Diagnóstica

Nociones espaciales:
Cerca –
Lejos
Alto – Bajo

Agrupación:
Libre

Cuantificadores:
Muchos - pocos

Colores:
Rojo – azul
Amarillo-verde



Comprensión

Identificar
Agrupar
Estimar
Comparar

Orientación espacio temporal

Mostrar sentido de orientación

Valores y actitudes:

Respeto

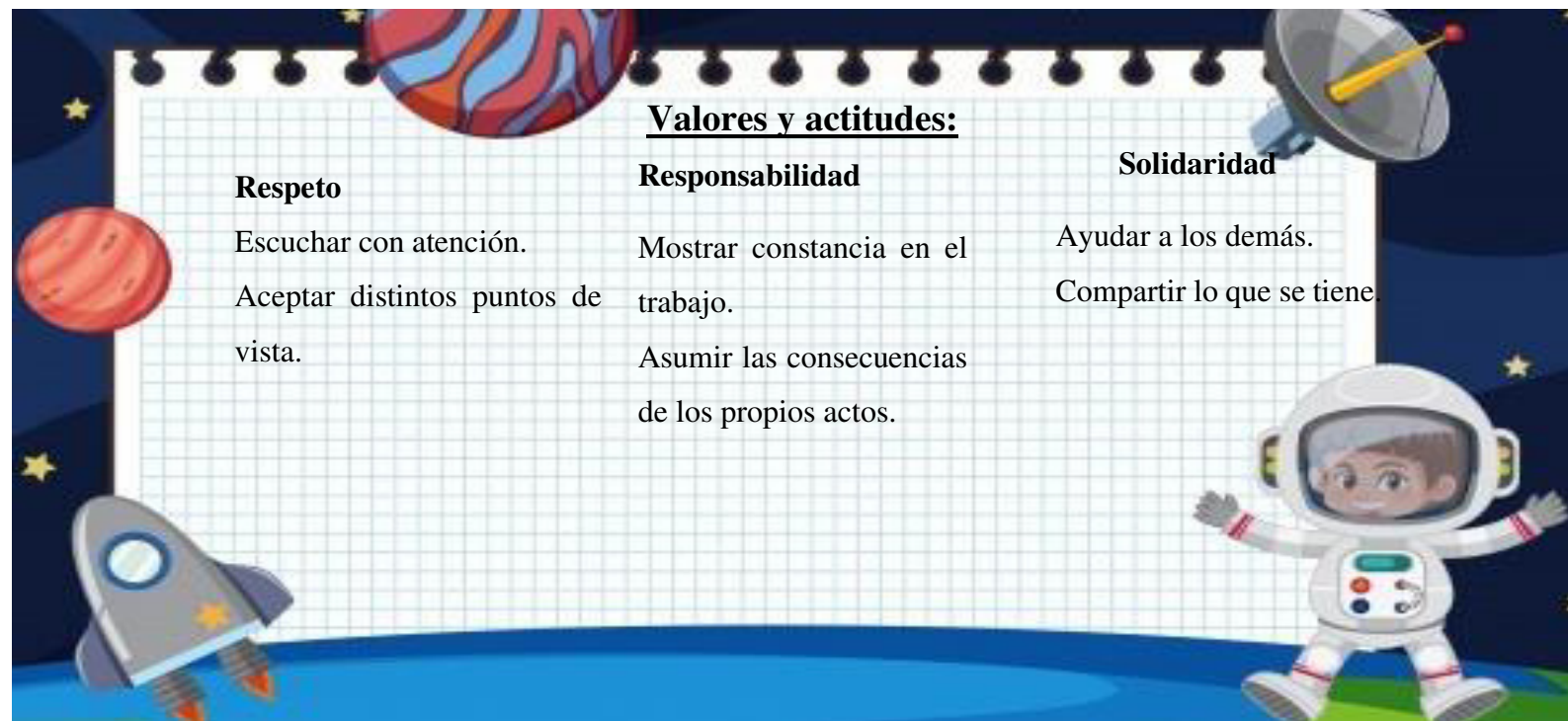
Escuchar con atención.
Aceptar distintos puntos de
vista.

Responsabilidad

Mostrar constancia en el
trabajo.
Asumir las consecuencias
de los propios actos.

Solidaridad

Ayudar a los demás.
Compartir lo que se tiene



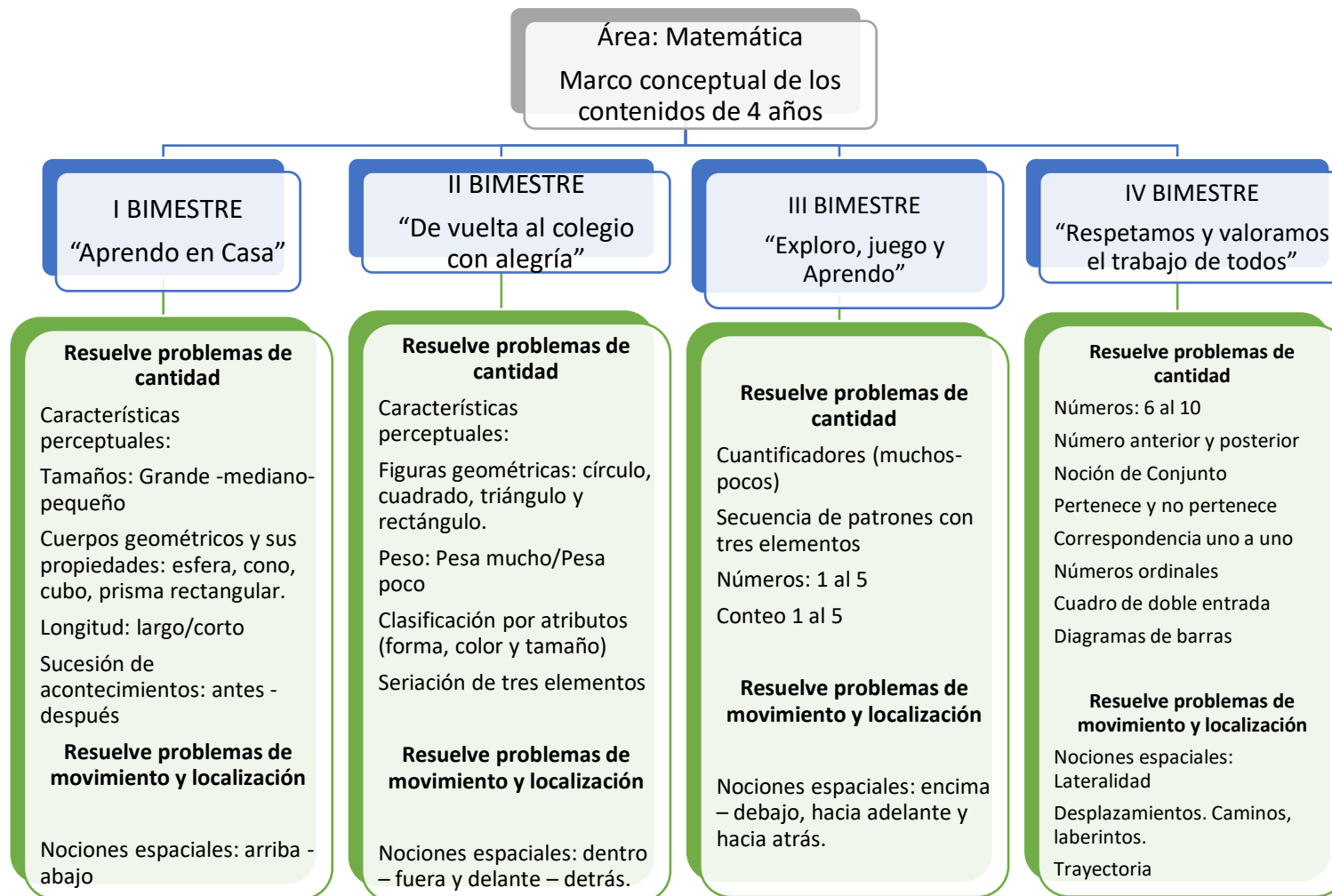
ITEMS	ACTIVIDAD	LO LOGRA	NO LO LOGRA
Identifica los colores rojo, azul, amarillo y verde en objetos de la casa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipulan diversos objetos de diferentes colores. ● Los alumnos buscan en distintos lugares de la casa, objetos que sean de color azul y muestran en la pantalla. ● Al parar la música los niños dejarán de buscar, luego ellos tendrán que escoger un juguete de los que ha encontrado y les preguntará: ¿De qué color es el juguete? 		
Agrupa libremente objetos de la casa	<ul style="list-style-type: none"> ● Los niños observan objetos que se encuentran en casa. ● Reúne en una tina o caja diversos objetos. ● Manipulan los objetos, e identifican sus diferentes características. ● Seleccionan diversos objetos y agrupa según las características de su preferencia. 		
Estima la cantidad mucho - poco de frutas y verduras en canastas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Los niños observan dos cestas, la primera con mucha fruta y la segunda con poca, él señalará la cesta que se le indique. ● Cada niño tendrá dos vasos descartables con enumeración y una botella con agua, se le solicitará que vierta un poco al primer vaso y al otro mucha agua. ● Con los ojos tapados los niños, percibirán con el tacto el recipiente que tiene muchos elementos o pocos elementos. 		
Muestra sentido de orientación al	<ul style="list-style-type: none"> ● El niño reconoce el lugar donde se encuentra. 		

ubicarse cerca o lejos de su cama.	<ul style="list-style-type: none"> ● Menciona los objetos que observa a su alrededor. ● Siguiendo la indicación se ubicará cerca o lejos de los objetos mencionados. 		
Compara qué torre es alta o bajo contando legos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Observa en las canastas las piezas con las que construye las torres. ● Menciona las características de las piezas. ● Arma torres un alta y otra baja. ● Compara el tamaño de las torres. 		

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN		
Institución Educativa: “Huellitas del Saber” Nivel: Inicial	Año: 4 años	Secciones: Verde
Profesoras: Maribel Catay Trucios, María Fe Machuca Becerra y Fabiola Ochoa Robles		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I BIMESTRE Competencia: Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> - Características perceptuales: - Tamaños: Grande -mediano- pequeño - Cuerpos geométricos y sus propiedades: esfera, cono, cubo, prisma rectangular. - Longitud: largo/corto - Sucesión de acontecimientos: antes - después Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: arriba - abajo 		<ul style="list-style-type: none"> ● Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. ● Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento. ● Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto. ● Relación de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico. ● Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico. ● Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos. ● Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc. ● Comparación de cantidades mediante el uso de materiales concreto y gráfico. ● Comparación 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”. ● 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. ● Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales, detrás o delante de él, encima o debajo de él, al lado de él.
II BIMESTRE Competencia: Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> - Características perceptuales: - Figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. - Peso: Pesa mucho/Pesa poco - Clasificación por atributos (forma, color y tamaño) - Seriación de tres elementos Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: dentro – fuera y delante – detrás. 		
III BIMESTRE Competencia: Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> - Cuantificadores (muchos-pocos) - Secuencia de patrones con tres elementos - Números: 1 al 5 - Conteo 1 al 5 Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: encima – debajo, hacia adelante y hacia atrás. 		
IV BIMESTRE Competencia: Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> - Números: 6 al 10 - Número anterior y posterior - Noción de Conjunto - Pertenece y no pertenece - Correspondencia uno a uno - Números ordinales - Cuadro de doble entrada - Diagramas de barras Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> ● Nociones espaciales: Lateralidad ● Desplazamientos. Caminos, laberintos. ● Trayectoria 		
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar ➤ Relacionar ➤ Agrupar ➤ Ordenar 2. CAPACIDAD: Orientación Espacio Temporal Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostrar sentido de orientación 		1. VALORES: Responsabilidad Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cumplir con los trabajos asignados. ➤ Mostrar constancia en el trabajo. ➤ Asumir las consecuencias de los propios actos 2. VALORES: Respeto Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar con atención. ➤ Aceptar distintos puntos de vista. ➤ Asumir las normas de convivencia. 3. VALORES: Solidaridad Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ayudar a los demás. ➤ Compartir lo que se tiene.

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos



3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 3 y actividades

II BIMESTRE

JUEGA, EXPLORA Y APRENDE LAS MATEMÁTICAS

PROFESORAS:

Catay Trucios, Maribel Elvira

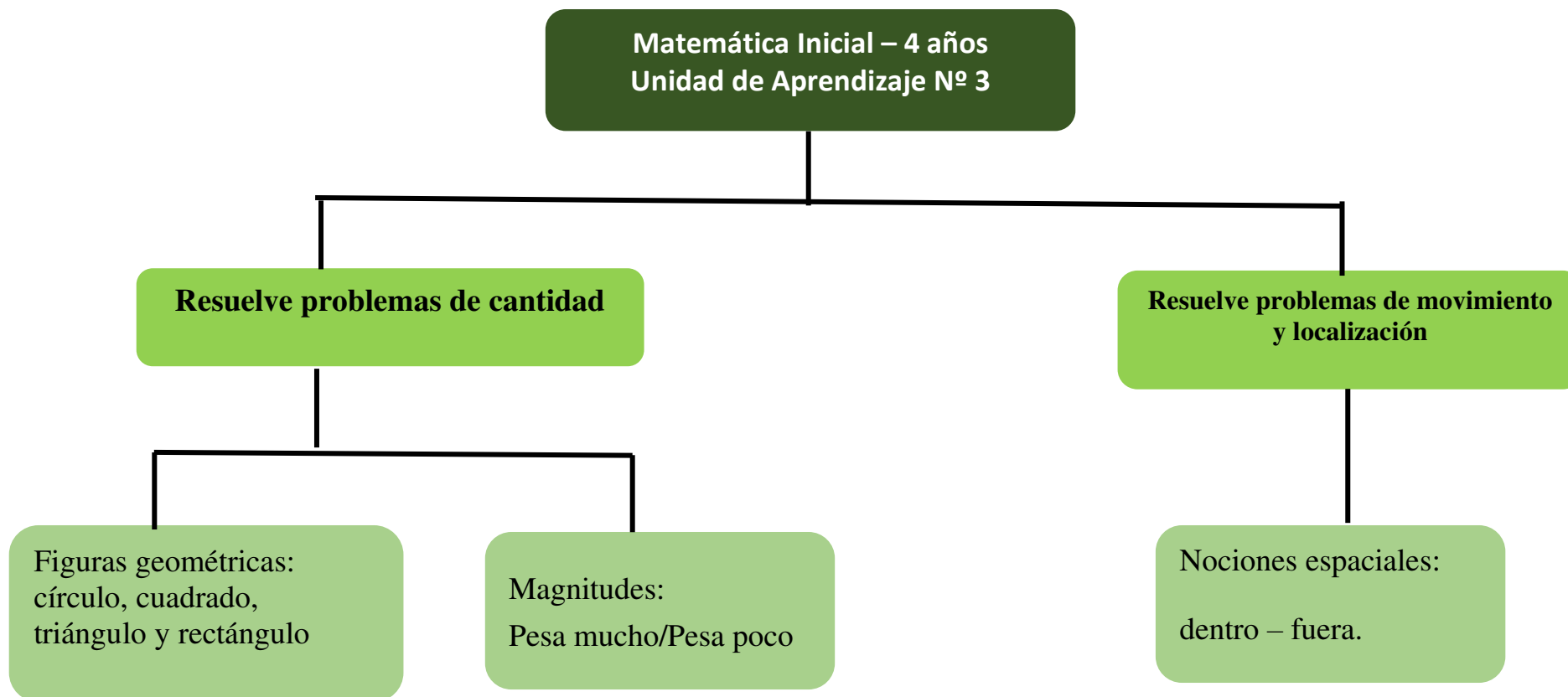
Machuca Becerra, María Fe Alejandra

Ochoa Robles, Lenny Fabiola



UNIDAD DE APRENDIZAJE N.º 3		
Institución Educativa: “Huellitas del Saber” Nivel: Inicial Año: 4 años Secciones: Verde Área: Matemática Profesoras: Maribel Catay Trucios, María Fe Machuca Becerra y Fabiola Ochoa Robles		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
II BIMESTRE Competencia: Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> - Características perceptuales: - Figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo - Peso: Pesa mucho/Pesa poco Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: dentro – fuera. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Identificación de las características de las figuras geométricas mediante la percepción atenta de sus juguetes favoritos y diversos objetos que encuentre en casa, asimismo con la manipulación de las mismas. ● Identificación formas. mediante la utilización de materiales que tengan en aula. ● Comparación de juguetes utilizando la expresión “pesa menos que”- “pesa más que”. ● 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 que tienen en casa.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar ➤ Comparar 2. CAPACIDAD: Orientación Espacio Temporal Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostrar sentido de orientación 		1. VALORES: Respeto Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar con atención. ➤ Aceptar distintos puntos de vista. ➤ Asumir las normas de convivencia.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad



3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES
<p>Actividad 1 (35 minutos)</p> <p>Identificar la figura geométrica: el círculo mediante la manipulación material concreto, asumiendo las normas de convivencia.</p> <p>Inicio</p> <p>Los niños se dirigen al patio de psicomotricidad donde observan aros pequeños, cada niño toma uno y baila al ritmo de la canción: “En el auto de papá”.</p> <p>Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué utiliza papá para manejar el auto? ¿Qué forma tiene el aro que utilizaste para bailar? ¿Qué partes del auto tienen la forma?</p> <p>¿Cuántos lados tiene esta forma?</p> <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe la figura geométrica: el círculo mediante la presentación de un objeto circular. • Reconoce las características de la figura geométrica al responder las siguientes preguntas: ¿Cuántos lados tiene esta figura? ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es? • Relaciona la figura geométrica: el círculo con otros objetos que tengan la misma forma al desplazarse por el aula. • Identifica el círculo al señalar dentro de un grupo de objetos mediante el juego “la maestra dice”, donde ellos al escuchar la pandereta tendrán que ir y señalar con su cuerpo. <p>Salida</p> <p>Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo mediante la manipulación material concreto, mencionando sus características.</p> <p>Metacognición: Luego los niños en el salón escuchan música relajante y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué buscaron hoy?, ¿Qué figuras encontraron? y ¿Esas figuras se parecen a algunos objetos que tienen en casa?</p> <p>Transferencia: Mientras ordena sus juguetes o ayudan en casa, los niños observan distintos objetos que tienen forma circular.</p>

ACTIVIDADES**Actividad 2 (35 minutos)**

Identificar la figura geométrica: el círculo mediante un juego lúdico asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños reciben un aro de color. Juegan con él, simulan que son magos y se colocan el aro en la cabeza, luego en la muñeca como reloj.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hiciste con los aros? ¿Les gusto la canción?

¿Cuántos lados tiene el aro?

Proceso

- **Percibe** La figura geométrica el círculo trazado en el piso mediante la observación.
- **Reconoce** las características de la figura geométrica: el círculo trazado en el piso, mientras caminan por el aula cantando “Redondo, redondo círculo sin fondo” finalmente responden: ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene?
- **Relaciona** la figura geométrica: el círculo con objetos que tengan la misma forma dentro del aula con los binoculares
- **Identifica** la figura geométrica: círculo al señalarla dentro de un grupo de diversas formas geométricas

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo saltando sobre la silueta al ritmo de una canción y menciona sus características.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les fue fácil reconocer el círculo?

Transferencia: Mientras juega en casa va buscando objetos de forma circular.

ACTIVIDADES

Actividad 3 (35 minutos)

Identificar la figura geométrica: el círculo al realizar una técnica gráfico plástica asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Cada uno de los niños coge una pandereta de la caja de instrumentos musicales y tocan al ritmo de la canción: “Hola, Don Pepito”. En el piso observan la silueta de un círculo hecho de masking tape para bailar dentro de la figura mientras suena la canción y tocan la pandereta.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué instrumento musical había dentro de la caja? ¿Qué forma tiene el instrumento musical? ¿Qué figura es la que está dibujada con masking tape en el piso?

¿Qué podemos realizar con el círculo?

Proceso

- **Percibe** de manera visual los materiales: plato, tapa de la olla, vaso descartable, un recipiente circular y una hoja sketch book cortado de forma circular.
- **Reconoce** las características de la figura geométrica: el círculo respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué forma tenían los objetos que observaste? ¿Todos los objetos tenían la misma forma ¿Que se puede hacer con los materiales observados?
- **Relaciona** la figura geométrica: el círculo buscando objetos que tengan la misma forma dentro del aula.
- **Identifica** la figura geométrica: el círculo estampando con la base del vaso en una hoja sketch book libremente. (ANEXO 1)

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo al estampar la base de los vasos en cartulina y mencionando sus características.

Metacognición: ¿Qué he aprendido hoy? ¿Les fue fácil identificar el círculo?

Transferencia: Al llegar recolectan en un cesto objetos que su base tienen forma de círculo.

ACTIVIDADES**Actividad 4 (35 minutos)**

Identificar la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños bailan la canción: “El rap del cuadrado”. sobre un piso de goma eva.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figura mencionan en la canción? ¿Qué forma tiene el piso de goma Eva? ¿Conoces objetos que tengan esta forma?, ¿Cuáles son?

¿Todas las ventanas serán cuadradas?

Proceso

- **Percibe** los pisos de forma cuadrada de goma eva distribuidos por el aula.
- **Reconoce** las características del piso de forma cuadrada al desplazarse libremente por el aula, luego responden la pregunta: ¿Cuántos lados tienen los pisos de goma eva?
- **Relaciona** la figura geométrica: el cuadrado recolectando en una tina objetos que tienen la misma forma.
- **Identifica** los objetos recolectados al nombrar los que tienen forma de cuadrado.

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material concreto mencionando sus características.

Metacognición: ¿Qué he aprendido? ¿Te gustó bailar el rap del cuadrado? ¿Qué figura geométrica conocimos hoy?

Transferencia: Al llegar a casa comenta con papá o mamá cuál que forma tienen los objetos que recolectaron.

ACTIVIDADES**Actividad 5 (35 minutos)**

Identificar la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños sentados en la alfombra cada uno sobre su cojín escuchan el cuento “La historia del cuadrado”. (ANEXO 2)

Luego responden las siguientes preguntas: ¿Cuál es el título del cuento? ¿Qué figura geométrica se mencionó en el cuento? ¿En que se transformó el cuadrado?

¿Todos los cuadrados son iguales?

Proceso

- **Percibe** los materiales: bajalenguas, silicona, foto de su familia, tempera, lana.
- **Reconoce** las características del cuadrado al elaborar su cuadro con cuatro bajalenguas al unir los bajalenguas y forma su cuadro para pegar la foto de su familia.
- **Relaciona** la figura geométrica: el cuadrado de su cuadro, con objetos que encuentre de la misma forma en el aula.
- **Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al señalar dentro de un grupo de objetos de diversas formas geométricas.

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado al señalar dentro de un grupo de objetos de diversas formas geométricas mencionando las características.

Metacognición: ¿Les gusto el cuadrado que realizaron? ¿Les fue fácil realizar su cuadrado? ¿Qué materiales utilizaron?

Transferencia: Llegando a casa cuéntale a papá y a mamá qué forma geométrica tiene el cuadro que realizaste de la familia para decorar la casita.

ACTIVIDADES

Actividad 6 (35 minutos)

Identificar la figura geométrica: El cuadrado usando técnica grafo plástica, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños cantan la canción “Mi amigo el cuadrado” y trazan la figura geométrica con su dedo índice en el aire en el patio.

Luego responden a las siguientes preguntas. ¿Habían escuchado esta canción antes? ¿Sabes cómo se llama esa figura?

¿Todos los lados del cuadrado son iguales?

Proceso

- **Percibe** diversos objetos encima de su mesa (una galleta cuadrada, un cuadro, una fotografía, una almohada, etc.)
- **Reconoce** las características de cada uno de los objetos respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Observas algún objeto de forma cuadrada? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?
- **Relaciona** la figura geométrica: el cuadrado con los distintos objetos encontrados en el aula mencionando sus características.
- **Identifica** la figura geométrica: el cuadrado al pintarlo con témpera en una hoja de aplicación.

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado al pintarlo con témpera en una hoja de aplicación y menciona sus características.

Metacognición: ¿Les fue difícil identificar los objetos con forma de cuadrado? ¿Se podrá encontrar más objetos con forma de cuadrado?

Transferencia: Comenta en casa sobre la figura geométrica que aprendiste el día de hoy y busca otros objetos con la misma forma.

ACTIVIDADES

Actividad 7 (35 minutos)

Identificar la figura geométrica: el triángulo al nombrar los objetos con forma de triángulo que encontraron en el aula, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños descubren los instrumentos que están dentro de la caja y se convierten en músicos al cantar una canción juntos.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo es el instrumento que tienes en tus manos?, ¿Qué forma tiene el instrumento? ¿Habías visto este instrumento antes?

¿Todos los instrumentos musicales tienen la misma forma?

Proceso

- **Percibe** los triángulos de colores trazados con tizas de colores en el piso.
- **Reconoce** las características del triángulo respondiendo las preguntas: ¿Cuántos lados tiene el triángulo? ¿De qué color es? Al desplazarse por el triángulo caminando, saltando, etc.
- **Relaciona** la figura geométrica: el triángulo con otros objetos del aula que encuentren.
- **Identifica** la figura geométrica: el triángulo al nombrar los objetos con forma de triángulo que encontraron en el aula.

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el triángulo al nombrar los objetos con forma de triángulo que encontraron en el aula mencionando sus características.

Metacognición: ¿Te gustó trabajar con tizas? ¿Qué figuras trabajaste con las tizas? ¿Fue fácil dibujar el triángulo?

Transferencia: Busca en casa diversos objetos de forma triangular y conversa con sus padres sobre la forma encontrada.

ACTIVIDADES**Actividad 8 (35 minutos)**

Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante una técnica gráfico plástica asumiendo las normas de convivencia

Inicio

Los niños se dirigen al patio y se agrupan de 3 y juntos forman un triángulo echados en el piso.

Responden las siguientes preguntas: ¿Que han realizado? ¿Cuántas personas hubo en su grupo
¿Que figura han formado?

¿De qué otra manera podemos formar el triángulo?

Proceso

- **Percibe** los objetos (gancho de ropa, que se encuentran dentro de la caja al descubrir uno por uno
- **Reconoce** las características de la figura geométrica: el triángulo al responder las siguientes preguntas, ¿Qué objetos encontraste dentro de la caja? ¿Cuántos lados tienen los objetos que encontraste? ¿Cuántos objetos con forma de triángulo tienes?
- **Relaciona** la figura geométrica: el triángulo con las imágenes que están pegadas en la pizarra.
- **Identifica** la figura geométrica: el triángulo mencionando las características al elaborarlo con tres bajalenguas. Al finalizar lo decoran utilizando la técnica de dactilopintura con témperas de colores.

Salida

Evaluación: Identifica la figura geométrica: el triángulo al señalar dentro de un grupo de diversas figuras geométricas.

Metacognición: ¿Qué figura formaste con los bajalenguas? ¿Fue divertido trabajar con bajalenguas?

Transferencia: Los niños juegan a armar el triángulo utilizando los diversos materiales que encuentran en casa.

ACTIVIDADES**Actividad 10 (35 minutos)**

Identificar la figura del rectángulo mediante material concreto asumiendo sus normas de convivencia.

Inicio

Los niños ingresan al aula y observan un teatrín decorado con figuras geométricas donde presentarán una nueva figura el rectángulo.

Los niños responden: ¿Habían visto a este nuevo amigo? ¿A quién se parece? ¿Cómo se llama? ¿Los lados del rectángulo son iguales?

Proceso

- **Percibe** diversos rectángulos de colores escondidos dentro de un recipiente con harina.
- **Reconoce** las características de la figura geométrica: el rectángulo que encontró dentro del recipiente respondiendo la pregunta: ¿Cómo son los lados del rectángulo? ¿Cuántos lados tiene?
- **Relaciona** la figura geométrica: el rectángulo en los distintos objetos encontrados en el aula.
- **Identifica** la figura del rectángulo realizando trazos sobre la mesa utilizando tizas mojadas en una cartulina negra.

Salida

Evaluación: Identifica la figura del rectángulo al señalar dentro de un grupo de objetos con diversas formas.

Metacognición: ¿Te gustó trabajar con tizas mojadas? ¿Qué figura conocimos hoy? ¿Te gustó la actividad?

Transferencia: Mientras te diriges a casa, observa objetos con forma rectangular.

ACTIVIDADES**Actividad 11 (35 minutos)**

Identificar la figura geométrica: el rectángulo asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Cada grupo de niños recibe un táper con piezas de rompecabezas, luego lo arman en la mesa.

Los niños responden: ¿Conoces esta figura? ¿Cómo se llama?

¿El rectángulo será igual que el cuadrado?

Proceso

- **Percibe** sobre la mesa tiras de cartulina negra, tiras de hoja bond, goma y un carro pequeño, luego realizan una pista de carrera formando un rectángulo, por donde pasará el carro. (Anexo 4)
- **Reconoce** las características de la figura geométrica: el rectángulo, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué forma tenía la pista por la cual pasó el carro?, ¿Esta figura se parece al cuadrado?
- **Relaciona** la figura geométrica: el rectángulo buscando objetos que tengan la misma forma.
- **Identifica** los diversos objetos que poseen características similares a la figura geométrica del rectángulo.

Salida

Evaluación: Identifica los diversos objetos que poseen características similares a la figura geométrica del rectángulo.

Metacognición: ¿Sobre qué figura pasó el carrito?

Transferencia: Busca objetos en casa con forma rectangular.

ACTIVIDADES

Actividad 12 (35 minutos)

Identificar las figuras geométricas mediante el armado de un muñeco de formas, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños forman grupos de cuatro en cada equipo y van en búsqueda de la caja que les corresponde.

Responden: ¿Qué figuras había en la caja? ¿Qué figura tocó a cada equipo?

¿Todas las figuras podrán estar juntas?

Proceso

- **Percibe** manipulando lo que hay dentro de la canasta, encontrando así las piezas de las figuras geométricas.
- **Reconoce** las características de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Todas las figuras son iguales? ¿Qué puedes formar con todas las figuras juntas?
- **Relaciona** las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo que encontraron en la canasta con los diversos objetos de similar forma que hallan en aula.
- **Identifica** las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) y forman un muñeco con las figuras mencionadas (Anexo 5).

Salida

Evaluación: Identifica las figuras geométricas mediante el armado de un muñeco de formas mencionando las características.

Metacognición: responden: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo fue el trabajo en equipo?

Transferencia: Los niños en casa arman otras imágenes utilizando las figuras geométricas.

ACTIVIDADES

Actividad 13 (35 minutos)

Identificar las figuras geométricas a través del juego del Twister asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños se reúnen en el patio y se agrupan en grupos de cuatro, para jugar (Mundo) donde observan que todas las partes del juego son con las figuras que han trabajado anteriormente. (Anexo 6)

Los niños responden: ¿Qué figuras geométricas observas en el juego mundo?

¿Qué pasaría si las figuras geométricas no existieran?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación las figuras geométricas que se encuentran en el juego del twister, mencionando las características de cada figura. (Anexo 7)
- **Reconoce** las características de las figuras geométricas mediante el juego del Twister.
- **Relaciona** las figuras geométricas lanzando el dado y colocándose en la figura que le indica.
- **Identifica** mediante un papelote la figura que le tocó a cada equipo.

Salida

Evaluación: Identifica las figuras geométricas a través del juego del Twister mencionando sus características.

Metacognición: Responden: ¿Qué les pareció el juego realizado? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Les fue fácil o difícil? ¿Por qué?

Transferencia: Los niños ordenan sus útiles escolares reconociendo y nombrando las figuras geométricas aprendidas.

ACTIVIDADES

Actividad 14 (35 minutos)

Relacionar el peso de los objetos mediante la manipulación de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños sostienen sus loncheras e intercambian con sus compañeros para saber cuál lonchera pesa mucho o pesa menos en el salón.

Responden: ¿Qué hicieron con las loncheras? ¿Todas las loncheras pesaban igual?,

¿Se podrá pesar otros objetos?

Proceso

- **Percibe** observando y manipulando los objetos (pelotas de trapo, pelotas de arena, velas pequeñas, legos, algodón, plumas) que se encuentran en el patio.
- **Identifica** las características de los objetos encontrados y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué pelota crees que es más? ¿Qué pelota crees que pesa menos?
- **Establece** relación entre los objetos al compararlos mediante el uso de una balanza casera indicando si pesa mucho o pesa poco. (Anexo 8)

Salida

Evaluación: Relaciona pesa mucho - pesa poco realizando la estimación del peso de dos pelotas utilizando sus brazos.

Metacognición: ¿Qué parte del cuerpo utilizaste para pesar las pelotas de trapo y de arena? ¿Fue fácil comparar el peso de los objetos?

Transferencia: Los niños comparan el peso de distintos objetos que se encuentran en su casa y conversan con su familia.

ACTIVIDADES**Actividad 15 (35 minutos)**

Relacionar los objetos que pesa mucho - pesa poco realizado la estimación del peso con sus brazos formando una balanza, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños se dirigen al sector de la tienda para jugar al vendedor y pesan sus compras (¿Arroz, harina, juguetes de plásticos, entre otras? en la balanza que tienen. (Anexo 9)

Responden: ¿Qué compraron en la tiendita? ¿Qué compra pesó más? ¿Qué compra pesó menos?

¿Todos los objetos pesarán igual?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación y manipulación los juguetes que se encuentran en el aula.
- **Identifica** los objetos que han encontrado, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué juguete crees que pesa más? ¿Todos los juguetes pensarán igual?
- **Establece** la relación el criterio pesa mucho, pesa poco al realizar la comparación de los objetos, mediante la balanza humana. (Anexo 10)

Salida

Evaluación: Relaciona pesa mucho - pesa poco realizado la estimación del peso con sus brazos formando una balanza.

Metacognición: ¿Te fue fácil comparar con los brazos? ¿Qué objetos pesaste?

Transferencia: Los niños comparan el peso de sus juguetes favoritos.

ACTIVIDADES

Actividad 16 (35 minutos)

Relacionar los objetos que pesa mucho - pesa poco, mediante una balanza casera asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños sentados en la alfombra observan dos bolsas una de color verde y otra amarilla, cada una contiene diversos objetos. Cada niño se para y carga las bolsas sin ver lo que hay dentro, luego menciona que bolsa pesa más y cuál pesa menos.

Responden las siguientes preguntas: ¿Cuántas bolsas observaste? ¿Qué bolsa pesa más? ¿Qué bolsa pesa menos? ¿Habías visto una balanza? ¿Cómo era? ¿Para qué sirve?

¿Todos los objetos pesan igual?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación los materiales (pluma, piedra, papa, papel, t mpera, pl tano, mandarina, uva, balanza casera) que se utilizar .
- **Identifica** las caracter sticas de los objetos respondiendo la siguiente pregunta:  Qu  objetos observaste en la mesa?
- **Establece** relaciones del criterio, pesa mucho, pesa poco realizando la comparaci n de los objetos, haciendo uso de la balanza casera. (Anexo 11)

Salida

Evaluaci n: Relaciona pesa mucho - pesa poco con los distintos materiales mediante una balanza casera mencionando sus caracter sticas.

Metacognici n:  Les agrad  realizar su balanza?  Qu  elementos pesaron?  Les fue f cil realizarlo?

Transferencia: Cada ni o en casa relaciona el peso de sus juguetes y comentar  con sus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 17 (35 minutos)

Mostrar sentido de orientación al ubicar su juguete favorito dentro - fuera de la canasta según sea la indicación, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños reciben la visita del títere llamado “Lolo” y se encuentra muy preocupado porque no encontró a su amiga “Pepa” que también está en el salón, los niños lo ayudan a buscarla respondiendo las preguntas: ¿Alguien ha visto a Pepa? ¿Dónde puede estar Pepa?

Se sientan en la alfombra y responden las preguntas: ¿Quién estuvo dentro de la caja? ¿Tú puedes estar dentro de la caja?

¿Dónde se protegían para evitar contagiarse del coronavirus?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación y manipulación los juguetes que se encuentran en el aula.
- **Identifica** los objetos que han encontrado, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué juguete crees que pesa más? ¿Todos los juguetes pensarán igual?
- **Muestra sentido de orientación** al ubicarse en los cuadrados respondiendo en la posición en la que se encuentra.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicar su juguete favorito dentro - fuera de la canasta según sea la indicación.
- Metacognición: ¿Lograron ubicarse dentro del cuadrado? ¿Tuvieron alguna dificultad?
- Transferencia: Ubica dentro o fuera las compras que realiza mamá.

ACTIVIDADES

Actividad 18 (35 minutos)

Mostrar sentido de orientación al ubicarse dentro o fuera manipulando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños observan aros en el piso con siluetas de pies que estarán dentro y fuera de manera intercalado, luego proceden a saltar siguiendo las huellas. (Anexo12)

Responden a las siguientes preguntas: ¿Dónde estaban colocadas las huellas de los pies? ¿Habías jugado antes de esta manera?

¿Podrás colocar muchos objetos dentro de una caja?

Proceso

- **Percibe** de manera visual tales como: los objetos, una caja con tres agujeros, un palo de golf y pelotas de plástico pequeñas, que se encuentran en el patio. (Anexo 13)
- **Identifica** la posición en la cual se ubicará (detrás de la línea roja) para golpear la pelota e intentar colocarla dentro de la caja con agujeros.
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar la posición de la pelota lanzada, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Dónde cayeron las pelotas? ¿Dentro o fuera de la caja?

Salida

Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro - fuera al mencionar donde estuvieron antes de ingresar al salón y dónde están ahora.

Metacognición: ¿Tuvieron dificultades para ubicar dentro y fuera? ¿Lograron que la pelota entrara a la caja?

Transferencia: Al llegar a casa saca de su mochila sus cuadernos y los coloca dentro de su cajón de materiales.

ACTIVIDADES

Actividad 19 (35 minutos)

Mostrar sentido de orientación al ubicarse dentro o fuera mediante un juego lúdico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños observan en el patio un arco de fútbol con una pelota y jugaran a penales.

Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué actividad hicieron en el patio? ¿todos los goles cayeron dentro del arco?

¿Podrán anotar siempre dentro del arco?

Proceso

- **Percibe** de manera visual los objetos que se encuentran en la mesa, tales como: conos de papel toalla, aros de cartón, témpera del color de sus preferencia, pinceles y cartones.
- **Identifica** la posición en la cual se ubicará (detrás de la línea roja) para lanzar el aro de cartón al cono de papel. (Anexo 14)
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar la posición del aro lanzado, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Dónde cayeron los aros? ¿Dentro o fuera del cono?

Salida

Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro - fuera, comentando con sus compañeros, sobre la posición en la cual ha caído el aro de cartón.

Metacognición: ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Volverías a jugar?




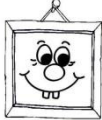
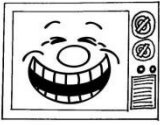




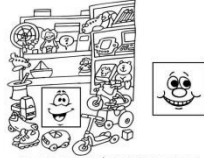
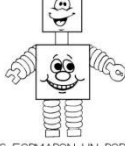
Transferencia: Los niños ordenan su ropa, colocando dentro del cajón la ropa limpia y fuera del cajón la ropa sucia.

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

Anexo 1: <https://bit.ly/3bUcSDV>



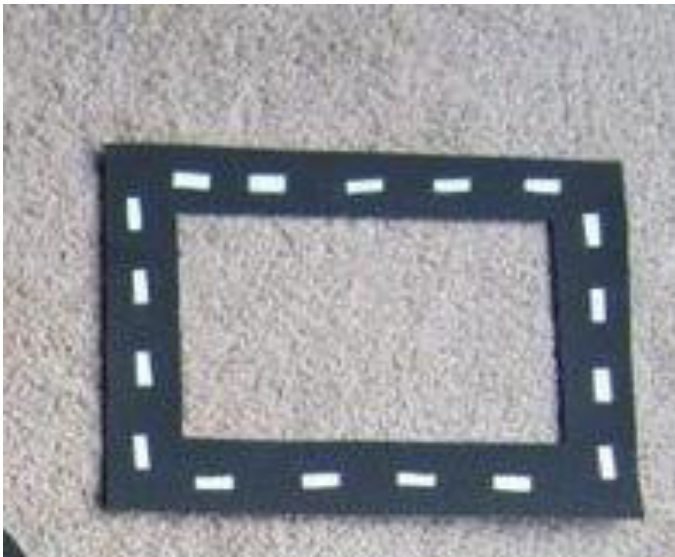
Anexo 2:

 <p>HISTORIA DE UN CUADRADO</p>	 <p>HABÍA UNA VEZ UN CUADRADO MUY TRAVIESO Y JUGUETÓN.</p>	 <p>UN DÍA DECIÓ SER UNA VENTANA. PERO SE ABURRIÓ PORQUE SÓLO JUGABA CUANDO LOS NIÑOS Y NIÑAS SE ASOMABAN POR ELLA.</p>	 <p>DECIÓ ENTRAR EN LA CASA Y CONVERTIRSE EN CUADRO. AL PRINCIPIO ESTABA CONTENTO PORQUE TODOS LE MIRABAN, PERO AL POCO TIEMPO TAMBIÉN SE ABURRIÓ.</p>
 <p>SE DISFRAZÓ DE TELEVISIÓN PARA DIVERSIR A LOS NIÑOS Y NIÑAS. PERO ENSEGUIDA LA APAGABAN.</p>	 <p>CUENTOS INFANTILES</p> <p>PENSÓ EN CONVERTIRSE EN LIBRO Y CONTAR MUCHOS CUENTOS. PERO AL POCO TIEMPO TAMBIÉN SE ABURRIÓ.</p>	 <p>DECIÓ SER UNA LIBRETA PERO LE MOLESTABA QUE LE ARRANCARAN LAS HOJAS.</p>	 <p>"¿Y POR QUÉ NO SER UNA SILLA?", PENSÓ. PERO LE DOLÍA LA CABEZA CADA VEZ QUE SE SENTABAN SOBRE EL.</p>
 <p>PENSÓ EN SER LA CAJA PARA GUARDAR LOS CD's Y PONER MÚSICA. PERO TAMBIÉN SE ABURRIÓ ENSEGUIDA.</p>	 <p>SE LE OCURRIÓ ENTRAR EN LA HABITACIÓN DE LOS JUGUETES. ALLÍ SE ENCONTRÓ CON OTRO CUADRADO Y... ¿SABÉIS QUE HICIERON?..</p>	 <p>...JUNTOS FORMARON UN ROBOT CON EL QUE A LOS NIÑOS Y NIÑAS LES ENCANTABA JUGAR Y DESDE AQUEL DÍA LOS DOS FUERON MUY FELICES.</p>	

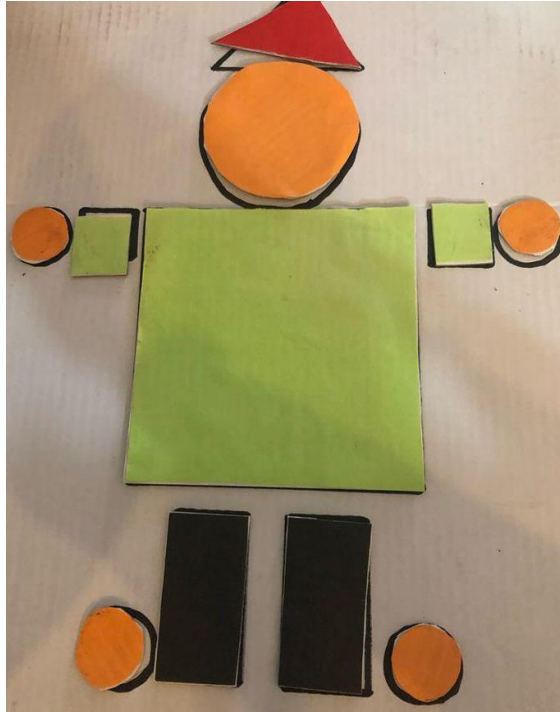
Anexo 3: <https://bit.ly/2OBkvqk>



Anexo 4 : <https://bit.ly/2QiBIVR>



Anexo 5: <https://bit.ly/3eUDcjh>



Anexo 6: <https://bit.ly/2P49b5T>



Anexo 7: <https://bit.ly/3rYhCy9>



Anexo 8: <https://bit.ly/3cZWMIb>



Anexo 9: <https://bit.ly/395SfTG>



Anexo 10: <https://bit.ly/396Dobw>



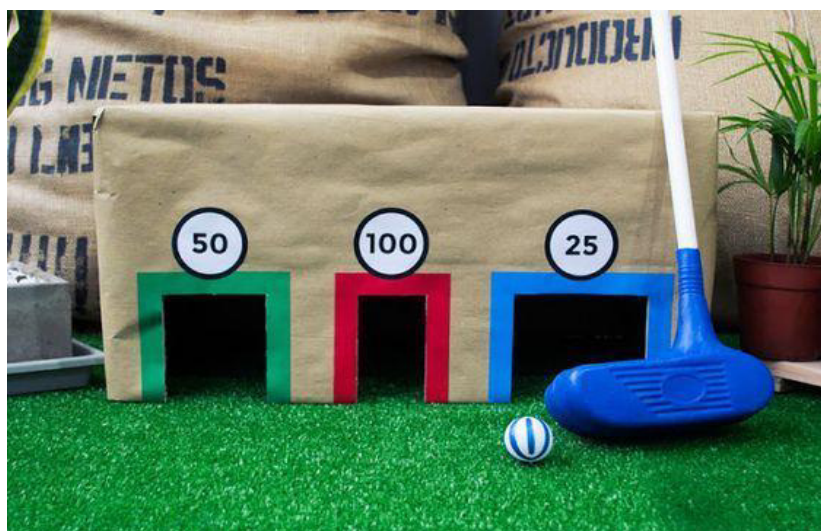
Anexo 11: <https://bit.ly/3980kHn>



Anexo 12: <https://bit.ly/3qX7NPE>



Anexo 13: <https://bit.ly/38Mx7BJ>



Anexo 14: <https://bit.ly/2OYP7Si>



Anexo 15: <https://bit.ly/2Qgrt4p>



3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

Evaluación de proceso: Actividad 5

Identifica la figura geométrica: el cuadrado al señalar dentro de un grupo de objetos de diversas formas geométricas mencionando las características.

Identifica la figura geométrica: el cuadrado señalando dentro de un grupo de objetos con autonomía.	AD
Identifica la figura geométrica: el cuadrado señalando dentro de un grupo de objetos.	A
Identifica la figura geométrica: el cuadrado señalando dentro de un grupo de objetos con ayuda.	B
Muestra dificultad cuando identifica la figura geométrica el cuadrado de un grupo de objetos.	C

Evaluación de final: Actividad 13

Identifica las figuras geométricas a través del juego del Twister, señalando y mencionando sus características.

AD	Identifica las figuras geométricas a través del juego del Twister, señalando y mencionando sus características, con autonomía.
A	Identifica las figuras geométricas a través del juego del Twister, señalando y mencionando sus características.
B	Identifica las figuras geométricas a través del juego del Twister, señalando y mencionando sus características con ayuda.
C	Muestra dificultad al identificar las figuras geométricas a través del juego del Twister, señalando y mencionando sus características.

Evaluación de proceso: Actividad 15

	AD	A	B	C
Relaciona pesa mucho - pesa poco realizado la estimación del peso con sus brazos formando una balanza.				
Percibe mediante la observación y manipulación los juguetes que se encuentran en el aula.				
Identifica los objetos que han encontrado, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué juguete crees que pesa más? ¿Todos los juguetes pensarán igual?				
Establece la relación el criterio pesa mucho, pesa poco al realizar la comparación de los objetos, mediante la balanza humana.				

Evaluación de final: Actividad 16

	AD	A	B	C
Relacionar pesa mucho - pesa poco con los distintos materiales mediante una balanza casera mencionando sus características.				
Percibe mediante la observación los materiales (pluma, piedra, papa, papel, témpera, plátano, mandarina, uva, balanza casera) que se utilizará.				
Identifica las características de los objetos respondiendo la siguiente pregunta: ¿Qué objetos observaste en la mesa?				
Establece relaciones del criterio, pesa mucho, pesa poco realizando la comparación de los objetos, haciendo uso de la balanza casera.				

Evaluación de proceso: Actividad 18

Muestra sentido de orientación dentro - fuera al mencionar donde estuvieron antes de ingresar al salón y dónde están ahora.

AD	Muestra sentido de orientación dentro - fuera al mencionar donde estuvieron antes de ingresar al salón y dónde están ahora, con autonomía.
A	Muestra sentido de orientación dentro - fuera al mencionar donde estuvieron antes de ingresar al salón y dónde están ahora
B	Muestra sentido de orientación dentro - fuera al mencionar donde estuvieron antes de ingresar al salón y dónde están ahora, con ayuda.
C	Presenta dificultad para mostrar sentido de orientación dentro - fuera al mencionar donde estuvieron antes de ingresar al salón y dónde están ahora

Evaluación de final: Actividad 19

Muestra sentido de orientación dentro - fuera, comentando con sus compañeros, sobre la posición en la cual ha caído el aro de cartón.

AD	Muestra sentido de orientación dentro - fuera, al expresar la posición en la cual se encuentra el aro de cartón, con autonomía.
A	Muestra sentido de orientación dentro - fuera, comentando con sus compañeros, sobre la posición en la cual ha caído el aro de cartón.
B	Muestra sentido de orientación dentro - fuera, comentando con sus compañeros, sobre la posición en la cual ha caído el aro de cartón con ayuda.
C	Presenta dificultad para mostrar sentido de orientación dentro - fuera, comentando con sus compañeros, sobre la posición en la cual ha caído el aro de cartón.

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01

1. Datos informativos

Institución Educativa: Huellitas del Saber

Nivel: Inicial

Grado: 4 años

Secciones: Verde

Área: Matemática

Título del proyecto: “Mate creativos”

Temporización: 2 semanas.

Profesoras: Catay Maribel, Machuca Maria Fe y Ochoa Fabiola

2. Situación Problemática

La Institución Educativa del nivel inicial, ubicada en el distrito de La Victoria, se encuentra comprometida con la formación integral de sus estudiantes. Es por ello que la profesora del aula de cuatro años, manifiesta su preocupación al observar que, al retorno a las clases presenciales, un porcentaje de sus alumnos presentan poca disposición para interactuar con sus compañeros, así como también para realizar las actividades del área de matemática.

Por ello, siendo conscientes de las necesidades, desarrollaremos el proyecto “Mate creativos” el cual consistirá en una serie de actividades que fomentan el juego lúdico y trabajo en equipo. Así mismo tiene como objetivo principal favorecer el desarrollo de las habilidades matemáticas a través de la elaboración de sus propios materiales y fortalecer la autonomía a través de un aprendizaje significativo.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Competencias	Capacidad	Desempeños
Construye su Identidad	Se valora a sí mismo.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
Convive y Participa democráticamente la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	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.
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	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.
Resuelve Problemas de Cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
		Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.
Indaga mediante métodos científicos para contribuir sus conocimientos	Diseña estrategias para hacer indagación.	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
1.- Diagnóstico con los estudiantes sobre la problemática del aula.	Mediante un juego de agrupaciones, tomando en cuenta sus características físicas. preguntas ¿Todos participaron del juego? ¿Qué juego realizamos?	USB Radio
2.- Presentación del problema (causas y consecuencias).	Se colocará juguetes en una caja, luego se les pedirá a los niños que elijan un juguete, se podrá visualizar que algunos querrán un mismo juguete, ocasionando así un conflicto que necesitará ser resuelto por los mismos estudiantes buscando diversas alternativas para solucionar el problema.	Caja grande Juguetes
3.- Analizar la realidad que hay en el entorno.	Los niños observan el orden y los espacios que corresponde a los juguetes y materiales didácticos. parten de ello para organizar por algunos criterios. Esto les dará la oportunidad de volverlos a ordenar siguiendo dichos criterios partiendo de características que ellos encuentren en los objetos.	Juguetes Materiales didácticos
Agrupar por tamaño de las imágenes del cuento	Los niños manipulan las imágenes de los objetos del cuento “Ricitos de oro” que se encuentran en una canasta, luego los agrupa por tamaños (grande mediano pequeño) los objetos que usa cada personaje del cuento pegando en un papelógrafo.	imágenes del cuento (grande, mediano, pequeño) goma papelógrafos
Ordena las prendas de vestir siguiendo un patrón de tres criterios a través de un juego lúdico.	Los niños perciben diversas prendas de vestir que se encuentran dentro de una caja, luego las retiran y mencionan sus características, para finalmente ordenarlas teniendo en cuenta el criterio elegido.	Prendas de vestir (short, polo y pantalón)
Ordenar los pompones de colores para formar una secuencia utilizando cartillas.	Los niños manipulan los pompones de colores, luego identifica el color de cada pompón y elige tres de distintos colores para empezar la secuencia ordenando el material sobre una tira de cinta maskintape.	Tira de cinta maskintape Pompones de colores.
Ordenar los utensilios de la cocina mediante la manipulación de material concreto.	Los niños perciben los utensilios de cocina de diferentes tamaños (cucharita, cuchara y cucharón), para luego ordenarlos según el criterio, siguiendo un patrón y los coloca en la mesa de trabajo.	Utensilios de cocina (cucharon, espátula, espumadera) Recipientes
Ordenar los útiles escolares siguiendo una secuencia de tres criterios de manera libre mediante la manipulación de material concreto.	Los niños manipulan objetos que se encuentran dentro de la cartuchera, luego elige qué secuencia que utilizará, para ordenar los útiles escolares, considerando tres criterios de manera libre.	Cartuchera borradores lápices crayolas

3.2.2.1. Programación de proyecto

PROGRAMACIÓN DE PROYECTO		
Institución Educativa: “Huellitas del Saber” Nivel: Inicial Año: 4 años Secciones: Verde Área: Matemática Profesoras: Maribel Catay Trucios, María Fe Machuca Becerra y Fabiola Ochoa Robles		
CONTENIDO	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
II BIMESTRE Competencia: Resuelve problemas de - Clasificación por atributos (color, forma y tamaño) - Seriación de tres elementos Competencia: Resuelve problemas de movimiento y localización - Nociones espaciales: delante – detrás.		<ul style="list-style-type: none"> ● Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos. ● Secuenciación de hechos en función del espacio y del tiempo a través de enumeraciones, esquemas de secuencia o elaboración de ejes cronológicos. ● 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 que tienen en casa.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
3. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Agrupar ➤ Ordenar 4. CAPACIDAD: Orientación Espacio Temporal Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostrar sentido de orientación 		2. VALORES: Respeto Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Asumir las normas de convivencia.

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES
<p>Actividad 1 (35 minutos)</p> <p>Agrupar por tamaño diversas imágenes mediante un juego didáctico asumiendo las normas de convivencia.</p> <p>Inicio</p> <p>Los niños salen al patio y jugaran el juego “Simón dice”, al compás de la música ellos se desplazan y cuando se detenga la música se agruparán considerando tres criterios, según sus características físicas. Responden a las preguntas: ¿Todos participaron del juego? ¿Qué juego realizamos?</p> <p>Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué actividad realizaron? ¿Qué criterios utilizaste para agruparte? ¿Con quienes te agrupaste?</p> <p>¿Se pueden agrupar otros objetos?</p> <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe mediante la manipulación a los animales de plástico que se encuentran dentro de una caja sorpresa. (ANEXO 1) • Identifica las características de los animales de plástico (color, tamaño, forma) al mencionarlos. • Selecciona el criterio (tamaño, color, forma) con el cual utilizará para agrupar. • Relaciona el criterio elegido al comparar los animales de plástico según sus características. • Agrupar los animales de plástico teniendo en cuenta 3 criterios y los coloca en un táper. <p>Salida</p> <p>Evaluación: Agrupa los animales de plástico mediante la manipulación de material concreto mencionando el criterio elegido.</p> <p>Metacognición: ¿Qué pasos seguiste para agrupar los animales? ¿Cómo agrupaste los animales? ¿Tuviste alguna dificultad para agrupar los animales? ¿Cómo superaste esta dificultad?</p> <p>Transferencia: Los niños agrupan por tamaño los utensilios de la cocina.</p>

ACTIVIDADES

Actividad 2 (35 minutos)

Agrupar sus juguetes favoritos mediante una actividad lúdica, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños bailan al compás de la música y cuando pare la canción elegirán un juguete del aula, para luego agruparlos. ¿Qué juguetes utilizaron? ¿Qué sucede si no bailan?

Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué juguetes elegiste para agrupar? ¿Qué criterio utilizaste para agruparlos?

¿Los libros y los juguetes podrán estar en un mismo lugar?

Proceso

Percibe mediante la observación y manipulación sus juguetes favoritos que han traído de sus casas. (ANEXO 2)

Identifica las características de los juguetes que se encuentran sobre la mesa, al responder algunas preguntas: ¿De qué color son los juguetes? ¿Cuántos juguetes hay de cada color?

Selecciona el criterio (tamaño, color, forma) que utilizará para agruparlos libremente.

Relaciona el criterio elegido al comparar los juguetes según sus características.

Agrupar los juguetes teniendo en cuenta tres criterios y los coloca dentro de un cesto.

Salida

Evaluación: Agrupa sus juguetes favoritos mediante una actividad lúdica, mencionando el criterio elegido

Metacognición: ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿Cómo ordenaste tus juguetes? ¿Les fue fácil ordenar los juguetes? ¿tuvieron algún inconveniente al trabajar en equipo? ¿Cómo lo solucionaron?

Transferencia: Los niños agrupan de manera libre, sus juguetes considerando 3 criterios y lo comentan con sus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 3 (35 minutos)

Agrupar los objetos de manera libre eligiendo un criterio asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños presentaran el baile de “Cascanueces” donde ellos tendrán un polo de color y en la parte delantera una figura geométrica, bailaran al compás de la canción, se irán agrupando y secuenciar (forma, color, tamaño). ¿Participaron todos en el baile “cascanueces”? (ANEXO 3)

Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Les gusto realizar el baile? ¿Qué color era el polo que te tocó? ¿Qué figura geométrica había en tu polo?

¿De qué otra manera se puede agrupar?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación y manipulación objetos con distintas características (tamaño, forma y color) que se encuentran en el patio. (ANEXO 4)
- **Identifica** las características de los objetos previamente manipulados. Respondiendo las preguntas: ¿Qué colores tienen los polos? ¿Son del mismo tamaño? ¿Todas las figuras son iguales?
- **Selecciona** el criterio (tamaño, forma y color) con el que realizará la actividad de agrupación.
- **Relaciona** el criterio elegido al comparar los objetos según sus características.
- **Agrupar** los objetos de manera libre teniendo en cuenta tres criterios y los colocas en táper.

Salida

Evaluación: Agrupa los objetos de manera libre eligiendo un criterio, mencionando sus características.

Metacognición: ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿Te gustó la feria de juegos? ¿Qué criterio elegiste para agrupar?

Transferencia: Los niños agrupan por un criterio (tamaño, forma y color) los diversos objetos que encuentren en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 4 (35 minutos)

Agrupar por tamaño grande, mediano y pequeño los objetos que usa cada personaje del cuento y los pega en un papelote, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños escuchan atentos el cuento de Ricitos de oro y los tres osos.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿De qué trató el cuento? ¿Qué tamaños tienen los osos?

¿Todos los objetos de la casa de los osos tienen el mismo tamaño?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación y manipulación, las imágenes del cuento de Ricitos de oro y los tres ositos que se encuentran en una canasta. (ANEXO 5)
- **Identifica** las características de las imágenes del cuento, las menciona y responde las preguntas: ¿De cuántos tamaños son las imágenes? ¿Qué objetos utilizan los ositos?
- **Selecciona** el criterio (tamaño) con el que realizará la agrupación.
- **Relaciona** el criterio elegido al comparar las imágenes del cuento según sus características.
- **Agrupar** las imágenes de los objetos del cuento, teniendo en cuenta tres criterios pegándolos sobre la imagen de cada osito.

Salida

Evaluación: Agrupa las imágenes de los objetos del cuento mediante una actividad lúdica, mencionando el criterio elegido

Metacognición: ¿Qué tamaños tienen los personajes y los objetos del cuento? ¿se les hizo fácil agrupar por tamaño?

Transferencia: Los niños agrupan por tamaño los objetos que encuentren en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 5 (35 minutos)

Ordenar los objetos siguiendo un patrón: color mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños tienen puesto un polo de color (Rojo, amarillo y azul), se dirigen hacia el patio y se colocan en diversos espacios, ellos bailan al compás de la canción: “La mane” y cuando pare se colocarán siguiendo una secuencia de colores.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo se formaron?

¿Se podrá formar de otra manera?

Proceso

- **Percibe** mediante la observación y manipulación diversas prendas de vestir (polo, short, pantalón, camisa, chompa, entre otras) que se encontraran dentro de una caja.
- **Identifica** la secuencia de colores, sacando los objetos de la caja y respondiendo las preguntas: ¿Qué prendas encontraste dentro de la caja? ¿Qué prendas de vestir había en la caja? ¿Todas las prendas son iguales?
- **Aplica** la secuencia utilizando prendas de vestir teniendo en cuenta sus características.
- **Ordena** las prendas de vestir siguiendo un patrón de tres criterios, luego los coloca en el suelo y responden: ¿Qué prenda de vestir continua?

Salida

Evaluación: Ordena las prendas de vestir siguiendo un patrón de tres criterios a través de un juego lúdico mencionando las características del elemento elegido.

Metacognición: ¿Les fue fácil seguir el patrón? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Encontraron muchos objetos?

Transferencia: El niño ordena frutas siguiendo tres patrones de manera libre.

ACTIVIDADES

Actividad 6 (35 minutos)

Ordena los pompones por colores utilizando tres criterios mediante un material lúdica, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños reciben la visita de Elmo quien trae su juguete favorito (gusanito), las piezas son de tres colores distintos, pero no tienen un orden y necesita de nuestra ayuda para armarlo respetando sus colores.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué colores tenía el juguete de Elmo? ¿De qué manera ayudaron a Elmo?

¿Todos los colores pueden estar juntos?

Proceso

- **Percibe** observando y manipulando pompones de colores que se encuentran en el centro de la mesa dentro de un recipiente. (ANEXO 6)
- **Identifica** la secuencia de los pompones de colores al responder las siguientes preguntas. ¿Todos los pompones tienen el mismo color? ¿De qué color son los pompones?
- **Aplica** la secuencia utilizando pompones de colores.
- **Ordena** los pompones de colores siguiendo un patrón de tres criterios de manera libre, los coloca sobre una tira de cinta maskintape y responde las preguntas ¿Con qué color de pompón iniciaste la secuencia? ¿Qué color sigue?

Salida

Evaluación: Ordena los pompones por colores creando una secuencia mediante el uso de un material lúdico mencionando las características del elemento elegido.

Metacognición: Los niños responden: ¿Te gusto la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo ordenaste los pompones?

Transferencia: En casa busca objetos con los que puedes darle un orden según sus características.

ACTIVIDADES

Actividad 7 (35 minutos)

Ordena los utensilios de la cocina siguiendo un patrón de tres criterios mediante una actividad lúdica, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños salen al patio y observan pelotas de tres distintos tamaños (grande- mediano y pequeño), encontrarán en el suelo una línea de cinta maskintape donde ellos colocaran las pelotas siguiendo un patrón.

Luego responden las preguntas: ¿Qué objetos han utilizado? ¿Serán del mismo tamaño las pelotas?

¿Todos los objetos serán del mismo tamaño?

Proceso

- **Percibe** observando y manipulando los utensilios de cocina dentro de un recipiente. (ANEXO 7)
- **Identifica** la secuencia de los utensilios de cocina al responder las siguientes preguntas: ¿Qué utensilios de cocina tienes sobre tu mesa? ¿Cómo son cada uno de los utensilios de cocina?
- **Aplica** una secuencia de manera libre sobre la mesa con los utensilios que se le entregó.
- **Ordena** los utensilios de cocina de acuerdo a un patrón considerando tres criterios de manera libre, siguiendo un orden al responder: ¿Qué utensilio de cocina sigue? ¿Por qué no puede seguir otro utensilio de cocina?

Salida

Evaluación: Ordena los utensilios de la cocina mediante la manipulación de material concreto mencionando las características del elemento elegido.

Metacognición: Los niños responden: ¿Te gustó la sesión? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?

Transferencia: En casa busca objetos con los que puedas realizar una secuencia.

ACTIVIDADES

Actividad 8 (35 minutos)

Ordena las frutas siguiendo una secuencia de tres criterios mediante una actividad lúdica, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños realizan una presentación para el cierre del proyecto al ritmo de la canción “Un mundo ideal en piano”. Cada grupo se presentará e irán formando una secuencia utilizando pañuelos de colores. <https://www.youtube.com/watch?v=qeLu68qXzps>

Luego responden las preguntas: ¿Les gusta bailar al compás de la música? ¿Qué color de pañuelo les ha tocado?

¿Se podrá ordenar de otra manera?

Proceso

- **Percibe** observando y manipulando diferentes objetos que encuentren dentro de su cartuchera: colores, plumones, crayolas y borrador. (ANEXO 8)
- **Identifica** la secuencia de los útiles escolares que estará sobre su mesa de trabajo y responde: ¿Qué objetos observas?, ¿Qué objeto tienes tú?
- **Aplica** la secuencia de manera libre utilizando los útiles escolares que se encuentra dentro de la cartuchera.
- **Ordena** la secuencia de útiles escolares, considerando tres criterios de manera libre, luego responde: ¿Qué material de la cartuchera sigue?, ¿Se podrá ordenar de otra manera?

Salida

Evaluación: Ordena los útiles escolares siguiendo una secuencia de tres criterios de manera libre mediante la manipulación de material concreto mencionando las características del elemento elegido.

Metacognición: ¿Les fue fácil secuenciar? ¿Tuvieron dificultad? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cuántos elementos tuvo su secuencia?

Transferencia: Los niños al llegar a casa realizan una secuencia de sus juguetes, utilizando un patrón de 3 elementos.

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

Anexo 1: <https://bit.ly/3s0rDuC>



Anexo 2: <https://bit.ly/30Xgv5Z>



Anexo 4: <https://bit.ly/2Olp4p>



Anexo 3: <https://bit.ly/3cPlf34>



Anexo 5: <https://bit.ly/3bZt3Qt>



Anexo 6: <https://amzn.to/3cQsZ4P>



Anexo 7 : <https://bit.ly/3tDhpAW>



Anexo 8 :

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



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



3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

Evaluación de proceso: Actividad 3

Agrupar los objetos de manera libre eligiendo un criterio, mencionando sus características.	AD	A	B	C
Percibe mediante la observación y manipulación objetos con distintas características (tamaño, forma y color) que se encuentran en el patio.				
Identifica las características de los objetos previamente manipulados. Respondiendo las preguntas: ¿Qué colores tienen los polos? ¿Son del mismo tamaño? ¿Todas las figuras son iguales?				
Selecciona el criterio (tamaño, forma y color) con el que realizará la actividad de agrupación.				
Relaciona el criterio elegido al comparar los objetos según sus características.				
Agrupar los objetos de manera libre teniendo en cuenta tres criterios y los coloca en tóper.				

Evaluación de final: Actividad 4

Agrupar por tamaño grande, mediano y pequeño los objetos que usa cada personaje del cuento y los pega en un papelote, mencionando sus características.	AD	A	B	C
Percibe mediante la observación y manipulación, las imágenes del cuento de Ricitos de oro y los tres ositos que se encuentran en una canasta.				
Identifica las características de las imágenes del cuento, las menciona y responde las preguntas: ¿De cuántos tamaños son las imágenes? ¿Qué objetos utilizan los ositos?				
Selecciona el criterio (tamaño) con el que realizará la agrupación.				
Relaciona el criterio elegido al comparar las imágenes del cuento según sus características.				
Agrupar las imágenes de los objetos del cuento, teniendo en cuenta tres criterios pegándolos sobre la imagen de cada osito.				

Evaluación de proceso: Actividad 7

Ordena los utensilios de la cocina mediante la manipulación de material concreto mencionando las características del elemento elegido.	AD	A	B	C
Percibe observando y manipulando los utensilios de cocina dentro de un recipiente.				
Identifica la secuencia de los utensilios de cocina al responder las siguientes preguntas: ¿Qué utensilios de cocina tienes sobre tu mesa? ¿Cómo son cada uno de los utensilios de cocina?				
Aplica una secuencia de manera libre sobre la mesa con los utensilios que se le entregó.				
Ordena los utensilios de cocina de acuerdo a un patrón considerando tres criterios de manera libre, siguiendo un orden al responder: ¿Qué utensilio de cocina sigue? ¿Por qué no puede seguir otro utensilio de cocina?				

Evaluación de final: Actividad 8

<p>Ordena los útiles escolares siguiendo una secuencia de tres criterios de manera libre mediante la manipulación de material concreto mencionando las características del elemento elegido.</p>	AD	A	B	C
<p>Percibe observando y manipulando diferentes objetos que encuentren dentro de su cartuchera: colores, plumones, crayolas y borrador.</p>				
<p>Identifica la secuencia de los útiles escolares que estará sobre su mesa de trabajo y responde: ¿Qué objetos observas?, ¿Qué objeto tienes tú?</p>				
<p>Aplica la secuencia de manera libre utilizando los útiles escolares que se encuentra dentro de la cartuchera.</p>				
<p>Ordena la secuencia de útiles escolares, considerando tres criterios de manera libre, luego responde: ¿Qué material de la cartuchera sigue?, ¿Se podrá ordenar de otra manera?</p>				

Conclusiones

- Con el presente trabajo de suficiencia profesional, se detalla la realidad de la institución en la cual se ha trabajado, mencionando las fortalezas y debilidades de su comunidad educativa, partiendo de ello es que se obtiene como resultado que los niños de cuatro años presentan dificultad para desarrollar sus habilidades matemáticas. Por ende, se han determinado ciertos objetivos que permiten mejorar las habilidades matemáticas en los estudiantes, proponiendo actividades centradas en ejercitar las competencias del área trabajada.
- Los aportes de los paradigmas y las teorías son necesarias para la educación, tales como los paradigmas: El cognitivo, socio-cultural-contextual y la teoría de la inteligencia. Permite tener una visión del método de enseñanza y del cómo aprende el estudiante, haciendo que el docente utilice estrategias significativas para el alumno. Así como también el paradigma Sociocognitivo-Humanista se centra en el alumno y su entorno, proponiendo su enseñanza basada en valores y actitudes que hagan del estudiante un buen ciudadano.
- El rol del docente en esta etapa preescolar cumple la función de guía y mediador; mientras que el del estudiante es ser protagonista de su aprendizaje y una persona capaz de dar solución a los distintos problemas que se le presente, partiendo desde sus saberes previos y fortaleciendo los nuevos conocimientos.

Recomendaciones

- Se recomienda a todos los docentes de nivel inicial, conocer bases teóricas y aplicar el juego como herramienta para generar interés y motivación en sus estudiantes. Así mismo, deben tener en cuenta el contexto y la diversidad que se tienen en las aulas; ser capaces de plantear propuestas innovadoras y creativas, que promuevan siempre la participación activa de los niños y niñas.
- Se recomienda al director de la institución educativa promover capacitaciones para sus docentes sobre Currículo Nacional, la realización de la programación anual según el modelo T y la ejecución de sesiones para que los docentes conozcan de los lineamientos del currículo que les permitirá desarrollar las competencias de los estudiantes. Así mismo, preocuparse por mantener espacios adecuados y el abastecimiento de materiales didácticos.
- Se recomienda a los padres de familia brindar el apoyo constante a sus hijos en el desarrollo de su aprendizaje y formando en valores. Trabajando junto a los docentes y participando de manera activa en las actividades curriculares.

Referencias

- Abarca, J. (2017) IN MEMORIAM *Revista de Psicología*, 35 (2), pp. 773-781. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a13v35n2.pdf>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento una perspectiva cognitiva*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover&dq=libros+de+ausubel+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjX8pvn7bfuAhX0GbkGHWBKBVoQ6AEwA3oECAIQAg#v=onepage&q&f=true>
- Avendaño, C. y Parada-Trujillo, A. (2012). El mapa cognitivo en los procesos de evaluación del aprendizaje. *Investigación & Desarrollo*, 20 (2), 334-365. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/268/26824854005.pdf>
- Ballester, E. (2007) Instrumentos psicológicos y la teoría de la actividad instrumentada: Fundamento teórico para el estudio del papel de los recursos tecnológicos en los procesos educativos. *Cuadernos de investigación y formación en educación matemática*. 3(4), p. 128. Recuperado de http://www.cimm.ucr.ac.cr/cuadernos/cuaderno4/cuaderno4_c7.pdf
- Cedillo, C. (2010) *El aprendizaje mediado y las operaciones mentales de comparación y clasificación* (tesis de maestría). Universidad de Cuenca, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3296/1/TESIS.pdf>
- Cortés, M. y Tlaseca, M. (2004) *Monografía Jean Piaget*. Universidad Pedagógica Nacional, México, D.F. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/20485.pdf>
- Curiñaupa, N y Reymundo, J (2014) *Aprendizaje por descubrimiento y habilidades investigativas en estudiantes del tercer grado de secundaria de Huancayo* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú. Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2124/Curi%C3%B1aup%C3%AD%20Campan%C3%AD%20Reymundo%20Camposano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Currículo Nacional. (2019) ¿Qué orientaciones ofrece el Currículo Nacional para la evaluación? Recuperado de <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=7&id=167&artlang=es>
- De la Cruz, M. (2013). *La teoría epistémico genética de Jean Piaget*. (tesis de licenciatura) Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y valle, Lima, Perú. Recuperado de

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2663/Maria.....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Delmastro, A. (2008). El andamiaje docente en el desarrollo de la lectura y la escritura en lengua extranjera. *Revista paradigma*. 29, pp. 197-230. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512008000100011
- Gutiérrez, R. (2012) Epistemología genética, *Revista Psicol Hered.* 7, pp.1-2. Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2261-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4777-1-10-20150221%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2261-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4777-1-10-20150221%20(3).pdf)
- ICOT (2015). ROBERT STERNBERG [Presentación de Robert Sternberg]. Recuperado de <http://www.icot2015.com/es/ponentes/219-ponentes-principales/787-robert-sternberg-esp.html>
- Latorre, M. (2021) Paradigma cognitivo aprendizaje por descubrimiento. *Educa UMCH.* pp. 1-2. Recuperado de https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12145/mod_resource/content/8/4.%20%202021.%20PARADIGMA%20COGNITIVO%20-%20Bruner.pdf
- Latorre, M. (2021). Paradigma Socio - Contextual. *Universidad Marcelino Champagnat.* p. 1. Recuperado de https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12170/mod_resource/content/5/6.%202021.%20PARADIGMA%20SOCIO-CONTEXTUAL%20-%20Feuerstein.pdf
- Latorre (2021). La inteligencia escolar como desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales. *Universidad Marcelino Champagnat.* p. 3. Recuperado en: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/21877/mod_resource/content/9/7.%20La%20Inteligencia-Capacidades-Destrezas-Arquitectura.pdf
- Latorre, M. (2021) Paradigma Sociocultural. *Universidad Marcelino Champagnat.* p. 5. Recuperado de https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12042/mod_resource/content/7/5.%202021.%20PARADIGMA%20SOCIOCUTURAL%20-%20Vygotsky.pdf
- Latorre, M. (2021) Paradigma Sociocultural. *Universidad Marcelino Champagnat.* p. 1. Recuperado de https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12042/mod_resource/content/7/5.%202021.%20PARADIGMA%20SOCIOCUTURAL%20-%20Vygotsky.pdf
- Latorre, M. (2021). Breve revisión de los diferentes paradigmas en la educación a través de la historia. *Universidad Marcelino Champagnat.* pp. 11-12. Recuperado en: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/9161/mod_resource/content/1/1.%20PARADIGMAS%20HISTORIA%20de%20la%20EDUCACI%C3%93n.pdf

93N%20%28Cap%C3%ADt.%2012%20p%C3%A1g.%29%20-%202021.pdf

- Latorre, M. (2018) Paradigma Socio Cognitivo- Humanista Definición de conceptos Básicos. *Universidad Marcelino Champagnat*. pp. 1-6. Recuperado de http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/67_DEFINICIONES%20de%20COMPE TENCIAS%20UMCH.pdf
- Latorre, M. (2018) Destrezas procesos mentales y técnicas metodológicas, metodología activa. *Universidad Marcelino Champagnat*. pp. 1-6. Recuperado de
- Latorre, M. (2015). Método, procedimiento, técnicas y estrategias de aprendizaje. *Universidad Marcelino Champagnat*. P.1. Recuperado de <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/26.-M%C3%A9todos-de-aprendizaje.pdf>
- Lavilla, L. (2011). La evaluación. *Pedagogía Magna*. p. 304. Recupera de <file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Dialnet-LaEvaluacion-3629230.pdf>
- Lozano G. y Tamez L. (2014) Retroalimentación formativa para estudiantes de educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*. 17(2). p. 199. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331431248010.pdf>
- Luri, T. (2016) La experiencia de Aprendizaje Mediado en la Capacitación Docente. *Boletín Virtual*. V. 5. Recuperado de: <file:///C:/Users/Administrador/Downloads/65-Texto%20del%20art%C3%ADculo-133-1-10-20170722.pdf>
- MINEDU. (2017). ¿Cómo planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa? Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>
- MINEDU. (2016). Currículo Nacional. Lima, Perú: MINEDU. Recuperado de http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/106-inclusion/Programa_curricular_de_educacion_Inicial.pdf
- Montealegre, R. (2007). La solución de problemas cognitivos. Una reflexión cognitiva sociocultural. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 25 (2), 20-39. recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/799/79925203.pdf>
- Mora, A. (2004) La evaluación educativa: conceptos, períodos y modelos. *Actualidades Investigativas en Educación*. v. 4(2), p. 2 y 3. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>

- Noguez, S. (2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje Entrevista a Reuven Feuerstein. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15504207.pdf>
- Rivera, H. y Malaver, M. (2011). ¿Qué estudia la estrategia? *Editorial Universidad del Rosario*. N° 99. p,26 Recuperado en: https://www.urosario.edu.co/urosario_files/a0/a0235d32-301a-4066-9027-789035821cb3.pdf
- Román. M. y Diez E. (2009). La inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad. *Editorial Conocimiento*. Recuperado en: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12035/mod_resource/content/5/Libro.%20La%20inteligencia%20escolar%20%28Eloisa%29.pdf
- Ruffinelli, A (2002). Modificabilidad Cognitiva en el aula Reformada. *Revista electrónica Diálogos Educativos*. 2(3). Recuperado en: [file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Dialnet-ModificabilidadCognitivaEnElAulaReformada-2099216%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Dialnet-ModificabilidadCognitivaEnElAulaReformada-2099216%20(3).pdf)
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de David Ausubel. *Biografías y Vidas*. [La enciclopedia biográfica en línea]. Barcelona, España. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Lev Vigotsky. *Biografías y Vidas*. [La enciclopedia biográfica en línea]. Barcelona (España). Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/vigotski.htm>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016) La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de la ciencia*, (2) pp. 127-137. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetSuSignificacio-5802932.pdf>
- Vargas, J. (2010). *Paradigma sociocognitivo como base del cambio en la cultura pedagógica: análisis de una experiencia de intervención regional*. (tesis para optar al grado de doctor). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/10324/1/T31413.pdf>
- Venet. M., y Correa. E., (2014) El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. *Pensando Psicología*. 10(17), 7-15. Recuperado de <file:///C:/Users/Administrador/Downloads/775-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1896-1-10-20150421.pdf>
- Villar, C. (1995) Una experiencia de intervención cognitiva: el programa de enriquecimiento instrumental de R. Feuerstein. *Memoria académica*. (2), 89-104

Vygotsky, L. (1990). Pensamiento y lenguaje. En A. Álvarez y P. del R o (Eds.). L. S.Vygotsky. Obras escogidas (Vol. 3). Madrid: Centro de Publicaciones del m.e.c.