



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima

AUTORES:

MIRANDA FLORES, Samantha
OLANO QUISPE, Camila
SOSA PINTO, Claudia

ASESOR / ASESORA:

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

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

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

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



ACTA DE APROBACIÓN
PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO
PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

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

Claudia Magaly SOSA PINTO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima”**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

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

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
48424773	Claudia Magaly SOSA PINTO	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

Camila Aymet OLANO QUISPE, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima”**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

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

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
70273267	Camila Aymet OLANO QUISPE	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

Samantha MIRANDA FLORES, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima”**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

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

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
76990472	Samantha MIRANDA FLORES	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 este trabajo a mi madre por brindarme una buena educación y apoyo para seguir esta carrera universitaria. A mi hermana por su gran apoyo.

Samantha

A toda mi familia, en especial a mis padres, hermanos e Isabella que me han brindado amor y ánimos siempre. Así mismo, a mi mami Yola, a mi papito Alberto y a mi mami Gloria que me motivaron a seguir mejorando personal y profesionalmente, un beso hasta el cielo mis angelitos. Los amo.

Camila

El presente trabajo está dedicado a mis padres Danilo y Magaly, y a mi hermana Brianda por ser mi mayor motivación. Asimismo, a mis amigas, Camila y Samantha quienes me han apoyado en este arduo camino; y por supuesto a Dios y a mis ángeles por las fuerzas brindadas.

Claudia

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a Dios, a mi madre y hermana por su gran apoyo.

A mis amigas Camila y Claudia por su apoyo y compañía en esta vida universitaria.

Samantha

A Dios y a mi familia por hacer posible que realice este trabajo y apoyarme, a Jaime que me brindó su apoyo en las buenas y en las malas. Así mismo, a mis amigas Samantha y Claudia que permitieron ser parte de este grupo de trabajo y su apoyo para poder realizarlo.

Camila

Agradezco en primer lugar a Dios y a mi familia por su apoyo, a los docentes de la UMCH por sus enseñanzas y paciencia en estos 5 años de carrera.

Claudia

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Samantha

Apellidos:

Miranda Flores

Ciclo:

2021

Código UMCH:

76990472

N° DNI:

76990472

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, 22 de marzo de 2021



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Camila Aymet

Apellidos:

Olano Quispe

Ciclo:

2021

Código UMCH:

70273267

N° DNI:

70273267

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, 22 de marzo de 2021



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Claudia Magaly

Apellidos:

Sosa Pinto

Ciclo:

2021

Código UMCH:

48424773

N° DNI:

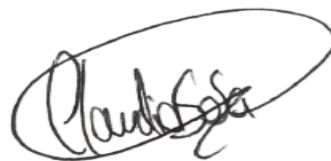
48424773

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, 22 de marzo de 2021



Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas en los niños de 4 años de edad de una institución privada del distrito de Santiago de Surco. Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). A través de esta propuesta, el estudiante se vincula con competencias, capacidades y destrezas; donde no solo adquiere conocimientos, sino también aprende valores para que pueda socializar con sus conocimientos en esta sociedad cambiante. Así, esta propuesta contiene en el primer capítulo la planificación del trabajo de suficiencia profesional, el segundo el marco teórico y como último capítulo la programación curricular.

ABSTRAC

The objective of this work of professional sufficiency, presented below, is to design a didactic proposal for the development of mathematical competencies for the development of communication skills in 4-year-old children from a private institution in the district of Santiago de Surco. It is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). Through this proposal, the student is linked with competences, capacities and skills; where not only acquires knowledge, but also learns values so that he can socialize with his knowledge in this changing society. Thus, this proposal contains in the first chapter the planning of the work of professional sufficiency, the second the theoretical framework and as last chapter the curricular programming.

Índice

INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	12
1.1 Título y descripción del trabajo	12
1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa	13
1.3 Objetivos	15
1.4 Justificación	15
2.1. Bases teóricas del paradigma socio cognitivo - humanista	17
2.1.1. Paradigma cognitivo	17
2.1.2 Paradigma socio-cultural-contextual	26
2.2. Teoría de la inteligencia	32
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	32
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	34
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	35
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	36
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	36
2.3.2. Metodología	37
2.3.3. Evaluación	38
2.4. Definición de términos básicos	40
Capítulo III: Programación curricular	42
3.1. Programación general	42
3.1.1. Competencias del área	42
3.1.2. Estándares de aprendizaje	43
3.1.3. Desempeños del área	44
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	45
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	46
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	47
3.1.7. Métodos de aprendizaje	50
3.1.8. Panel de valores y actitudes	51
3.1.9. Definición de valores y actitudes	52
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	54
3.1.11. Programación anual	56
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	58
3.2. Programación específica	59
3.2.1. Unidad de aprendizaje 3 y actividades	59
3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	107

Conclusiones	134
Recomendaciones	135
Referencias	136

INTRODUCCIÓN

A lo largo de los últimos años, el mundo está atravesando momentos de incertidumbre en medio de una crisis sanitaria debido a un virus llamado COVID 19. La pandemia de esta enfermedad ha generado enormes variaciones en la vida de todas las personas. Los drásticos cambios se han visto reflejados en diversos aspectos de la sociedad desde la muerte de muchas personas hasta los cambios en el estilo de vida de las personas. Por una parte, la forma de socializar e interactuar con los demás ha cambiado, ya que no se considera adecuado interactuar de forma habitual con las personas y esto se ve reemplazado por una interacción virtual.

Por otro lado, la economía que se tiene actualmente ha impactado duramente en personas de todo el mundo. Esto ha generado una recesión económica en la mayoría de empresas y hogares. Particularmente, la economía en el Perú ha sido golpeada por esta pandemia, generando desempleo y, por ende, pobreza en los hogares peruanos.

La pandemia de enfermedad por coronavirus (COVID-19) ha provocado la mayor interrupción de la historia en los sistemas educativos afectando a alumnos y docentes con los cierres de escuelas, universidades y otros centros de enseñanza. Esta situación ha dado un giro a la educación, convirtiéndose en una educación virtual, trayendo consigo muchas adaptaciones a los docentes, alumnos y padres de familia.

No obstante, esta nueva forma de enseñanza y aprendizaje tiene grandes implicancias para los estudiantes, los cuales están en pleno desarrollo de sus habilidades en diversos aspectos. Sin embargo, los docentes con ayuda de la innovación y tecnología han podido seguir aportando a la educación de sus estudiantes.

El panorama descrito ha llevado a la educación a plantearse nuevos paradigmas donde los estudiantes tengan un rol más presente y activo dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Uno de ellos es el Paradigma socio-cognitivo humanista, el cual se enfoca en el desarrollo integral del niño, así como una personalidad en valores,

la cual le permita encontrar sentido a lo largo de su vida. Este paradigma surge debido a una respuesta ante los constantes cambios en nuestra realidad. Actualmente, se tiene mucha facilidad y libertad para acceder a información en Internet. Por este motivo, es importante tener la capacidad de procesar información, así como comprenderla, analizarla y transformarla en conocimiento. Y esta dirección nos lleva el Paradigma socio-cognitivo humanista.

Con lo anteriormente mencionado, es fundamental que la educación de hoy en día sea por competencias ya que es importante que los niños y niñas desarrollen habilidades y capacidades que le permitan desenvolverse en su vida actual y futura. Esto quiere decir, que los docentes no solo se encargan de brindar información, sino que también implica el saber hacer y saber ser con uno mismo y con los que te rodean, también a trabajar de forma cooperativa y armoniosa con los otros. Y en particular, por la realidad actual que los niños y niñas están viviendo, se debe educar a vivir en incertidumbre, esto quiere decir puedan adaptarse a los cambios que se presenten.

Por consiguiente, el presente trabajo de suficiencia profesional plantea una propuesta didáctica e innovadora en la que se desarrollaran actividades las cuales van a fortalecer las capacidades de habla y escucha en la que los niños puedan expresarse libre y espontáneamente a través de diversas acciones. Este trabajo permitirá desarrollar competencias del área de comunicación en niños de temprana edad para que se estimule la seguridad de los niños para que se exprese con facilidad considerando que sus pensamientos son valiosos y merecen ser escuchados.

CAPÍTULO I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima.

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento.

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

Por último, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, de lo general a lo específico. Así mismo, está incluido las competencias establecidas por el Ministerio de Educación para el área de Comunicación en el nivel inicial. Posteriormente, estas competencias serán disgregadas en sus elementos constitutivos y detalladas en los diferentes documentos de programación, como los estándares de aprendizaje, los desempeños, el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, los procesos cognitivos, etc. Todo lo dicho anteriormente, se consuma en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una lógica adecuada y relación con las competencias.

1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa, es de gestión particular y se ubica en el departamento de Lima, distrito de Santiago de Surco. Se encuentra en una zona de nivel socioeconómico “B”. Cuenta aproximadamente con 100 alumnos en el Nivel Inicial, con 1 aula de 4 años, 2 aulas de 3 años, 2 aulas de 2 años y 1 aula de 1 año; en el aula de 4 años hay 15 alumnos entre niños y niñas.

El nido cuenta con un patio relativamente grande, cuenta con 6 aulas de las cuales 4 se encuentran alrededor del patio. Las aulas son pequeñas, no todas se encuentran ventiladas y algunas de ellas no cuentan con buena iluminación, en todas las aulas no ingresa la luz natural, y cada aula cuenta con mesas, sillas y armarios. El nido cuenta con material para realizar psicomotricidad, pero no cuenta con un aula específica para realizar esta área. La institución cuenta con un proyector, pero no con computadoras ni televisores.

Actualmente, el nido trabaja de manera virtual, cada aula cuenta con 15 niños matriculados trabajando de manera remota, los cuales se han ido adaptando a esta modalidad de manera progresiva. Por esta razón, los niños utilizan como recurso tecnológico una computadora, laptop, tablet o celular para interactuar con las docentes. El centro educativo cuenta con una plataforma, en la cual las profesoras y alumnos realizan sus clases desde el hogar. Algunos alumnos en ocasiones no ingresan a las clases virtuales a las horas indicadas porque no cuentan con un medio tecnológico para ellos, pero en algunas ocasiones realizan las actividades observando las clases grabadas que se encuentran guardadas en la plataforma.

Muchos de los padres de familia se han involucrado en la educación de sus hijos apoyándolos en sus clases a la hora de conectarse, teniendo los recursos y materiales solicitados por la institución para que así puedan realizar sus clases de manera lúdica. Siendo así un porcentaje pequeño de padres de familia que no se conectaban a las clases virtuales debido a que no contaban con una buena conexión de internet y por falta de tiempo debido al trabajo remoto a causa de la COVID 19.

Algunos de los niños cuentan con una nana que los acompaña en cada clase virtual y también de sus necesidades, ya que los padres se encuentran trabajando tanto de manera virtual como presencial.

Los niños y niñas de la edad de 4 años presentan dificultades en el desarrollo de su lenguaje. Esto se refleja en que no escuchan y no se expresan oralmente de manera adecuada y no siguen indicaciones.

Los docentes, han desarrollado nuevas habilidades y metodologías para la enseñanza virtual tratando así de captar la atención del niño a través de una pantalla, lo cual ha sido todo un reto pero que poco a poco tanto alumno como docente se han ido adaptando.

Asimismo, esto influye en el aprendizaje de estos niños puesto que se encuentran desmotivados y, por lo tanto, distraídos al momento de las clases en el aula y por lo que no se tiene un uso adecuado de estrategias y recursos por parte de las docentes para mejorar los aprendizajes de los niños. Además, algunos padres de familia no muestran interés en el correcto desarrollo del lenguaje de sus hijos.

Es por esto que el presente trabajo de suficiencia profesional se enfoca en diseñar sesiones significativas de aprendizajes siguiendo los aportes de las teorías sociocognitivas y humanista del aprendizaje. Se desarrolla de esta manera una propuesta completa, desde la programación general hasta la específica, moderna, destacada, innovadora, ordenada, lúdica y detallada para aplicar de manera concreta y práctica para el docente el nuevo enfoque por competencias.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de Surco, Lima.

Objetivos específicos

Proponer sesiones de aprendizaje para mejorar la comunicación oral en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de Surco, Lima.

Formular sesiones de aprendizaje para mejorar las habilidades metalingüísticas e interpretación de textos en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de Surco, Lima.

Plantear sesiones de aprendizaje para incentivar la exploración y experimentación de los lenguajes artísticos en niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de Surco, Lima.

Diseñar sesiones de aprendizaje para la comprensión de textos escritos en los niños de 4 años de edad de una institución educativa privada de Santiago de Surco, Lima.

1.4 Justificación

El contexto educativo actual ha demostrado que estudiantes en etapa escolar siguen presentando problemas, deficiencias en lectura y escritura. Esto se ve reflejado en los resultados poco alentadores de la evaluación PISA 2018, revelando que Perú se ubica en los últimos puestos, a pesar de haber subido 3 puntos desde la evaluación del 2015 en comprensión lectora. Esta situación necesita de un cambio en nuestra realidad educativa peruana.

Por ello, ante esta situación, se hace necesario desarrollar las habilidades comunicativas en niños de 4 años de edad de una institución privada de Santiago de Surco, teniendo como finalidad desarrollar y fortalecer sus habilidades comunicativas para que así los niños y niñas puedan expresarse libremente y espontáneamente; además de desarrollar su comprensión utilizando sesiones didácticas innovadoras que incluyan actividades y juegos lúdicos que le permitan expresarse plenamente y creativamente. También, para realizar este proyecto se utilizarán materiales como canciones, títeres, adivinanzas y cuentos.

Esta propuesta didáctica es novedosa, porque se trabaja por competencias desde el modelo teórico del paradigma socio-cognitivo-humanista, que se fundamenta en las teorías cognitivas de Piaget, Ausubel y Bruner (aprendizaje constructivo, significativo-funcional y por descubrimiento), en las teorías del procesamiento de la información, y en las teorías Socio-culturales y Sociocontextuales de Vygotsky y Feuerstein, respectivamente; y es humanista porque tiene como fin el desarrollo de valores humanistas, humanos, y cristianos. Este paradigma se define como la combinación entre cognitivo y socio-contextual porque se preocupa tanto en el procesamiento de la información, de cómo enseña el docente y cómo aprende el alumno, por el aprendizaje social y de interacciones en la vida social y el de la escuela sin dejar de lado la transmisión de valores y actitudes para la mejoría de la sociedad actual.

Esta propuesta tiene significancia práctica porque está dirigido a niños y niñas en etapa preescolar de 4 años a desarrollar sus habilidades comunicativas como el fortalecimiento y mejorar su nivel del lenguaje. Esto servirá para que el alumno logre procesar la información, la interiorice, exprese sus conocimientos, demuestre sus habilidades y destrezas; y sus actitudes y valores de manera eficiente.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma socio cognitivo - humanista

En este capítulo se desarrollará el paradigma socio-cognitivo humanista. En el paradigma cognitivo se encuentran Piaget, Ausubel y Bruner; en el sociocultural - contextual Vygotsky y Feuerstein. Así mismo, se presentará la teoría de la inteligencia, donde se encuentra la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg y la teoría tridimensional.

2.1.1. Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo surge en los años 70, donde se explica los procesos mentales y representaciones mentales en el aprendizaje, como las capacidades, destrezas y habilidades que las personas van adquiriendo mediante el aprendizaje.

Este paradigma engloba distintas líneas de investigación y modelos teóricos que darán forma a lo que se llama el constructivismo. En ello, están Piaget que señala que el ser humano construye su propio aprendizaje; Ausubel y el aprendizaje significativo en las personas, el cual se aprende mediante la significatividad lógica y biológica. Y por el aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

A continuación, se presentará los principales autores: Jean William Fritz Piaget, David Paul Ausubel y Jerome Seymour Bruner.

2.1.1.1 Jean William Fritz Piaget

Nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza. A los 10 años elaboró y envió un artículo acerca del gorrión alpino a una revista, fue su primera contribución y publicación científica. Se licenció en la carrera de Ciencias Naturales y se doctoró en 1918 con una tesis referente a la malacología. En el año 1921, publicó su primer artículo acerca de la inteligencia. Años más adelante elabora su obra más conocida: la

teoría cognitiva-evolutiva donde presenta los diferentes estadios del desarrollo y la teoría constructivista. (Castillero, 2018)

En 1950 desempeñó la elaboración de la epistemología genética, la cual la define como la disciplina que estudia los mecanismos y procesos mediante los cuales se pasa de los “estados de menor conocimiento a los estados de conocimiento más avanzado” (Piaget, como se citó en Rivera, 2009, p. 1).

En Latorre 2016, la epistemología genética de Piaget es la construcción de los conocimientos, los cuales van desde las formas más básicas en los niños recién nacidos hasta las formas más complejas.

Siguiendo los fundamentos de la epistemología genética, Piaget establece niveles de desarrollo cognitivo donde cada estadio corresponde un grado de maduración física y psicológica del estudiante y, por ende, el aprendizaje sigue a los procesos biológicos.

Piaget considera que los niños pasan por diferencias reales durante su crecimiento, aquellos estadios están divididos en cuatro etapas: sensorio motriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Estadio Sensorio Motriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): En este estadio perciben principalmente de manera sensorial, el pensamiento del niño implica observar, escuchar, moverse, tocar, saborear, entre otros. En este rango de edades están desprovistos de lenguaje y es imposible representar mentalmente objetos que se encuentran ausentes.

Estadio preoperacional o preoperatorio (de 2 a 7 años): Esta etapa se caracteriza por la capacidad que el niño empieza a mostrar símbolos, gestos, palabras, números, imágenes con los cuales comienza a representar las cosas reales de su entorno. Además, en este estadio se da el progreso cognoscitivo los cuales son el pensamiento representacional, donde se encuentra el juego simbólico, el lenguaje y las imágenes mentales. En niños entre 2 y 4 años de edad su vocabulario se incrementa, de 200 a 2000 palabras. El dominio del lenguaje permite a los niños distinguir entre un objeto y la función de este.

Según Piaget en este periodo aparece la función simbólica, que involucra conductas como el juego simbólico en el cual se presenta la evocación representativa de objetos o acontecimientos, y supone el uso de significantes diferenciados. Ellos observan comportamientos y escuchan la manera en cómo se expresan las personas de su entorno, imitándolos durante sus juegos. El niño va modificando lo real de acuerdo a sus necesidades y deseos. El juego simbólico es un sistema de significantes, creado por el niño, el cual le permite adaptarse a la realidad exterior. Así mismo, se observa en los niños un manejo de su cuerpo que le permite utilizarlo como un medio de expresión y el interés del niño está centrado en el uso de su cuerpo como elemento representacional. (Álvarez y Orellana, 1979)

El dibujo es una actividad importante en este estadio, mediante ello se puede realizar evaluaciones, observar el avance de la función simbólica y la estructura cognitiva del espacio. También, en esta edad los niños representan los objetos que tienen conocimiento y no los que observan.

Estadio lógico concreto (desde los 7 a 11 años): En este estadio el pensamiento del niño sufre importantes modificaciones. Para Piaget hay tres aspectos fundamentales del razonamiento: identidad, compensación y la reversibilidad. Los niños desarrollan dos tipos de operaciones: operaciones lógico-matemáticas, se refiere a la organización de objetos discontinuos como la clasificación, seriación, entre otros y operaciones infra lógicas, que se encarga de objetos continuos como el espacio y tiempo.

Estadio lógico formal (11 años en adelante): Este estadio es reversible, interno y organizado de manera interdependiente. La base es el razonamiento hipotético-deductivo, el pensamiento cambia de lo que es a lo que tal vez podría ser.

Latorre (2021) menciona que, para Piaget, el aprendizaje se basa en la formación de las estructuras mentales, las cuales se dividen en asimilación, acomodación y equilibrio.

La asimilación, la cual se explica como la incorporación que hace el sujeto acerca la información que proviene del medio, interpretándola de acuerdo con los esquemas o estructuras conceptuales que ya tiene formados o que están en formación. Así mismo, las cosas y fenómenos carecen de significados en sí mismos; los individuos proyectan sus propios significados sobre la realidad, es decir, conocemos en la medida en que vamos adaptando las cosas a nuestros propios conceptos previos. (Latorre, 2021)

En estudiantes de preescolar, la asimilación juega un papel importante debido a que los niños están constantemente captando nuevas experiencias construyendo así su conocimiento en el mundo.

La acomodación, permite que nuestra percepción y conocimiento del mundo sea una construcción aproximada del modelo real y no algo totalmente diferente; es un proceso mediante el cual se modifican las representaciones mentales del sujeto teniendo en cuenta la información nueva que ha llegado. De este modo, se garantiza que la asimilación conduzca a una representación acorde con lo real y no con una fantasía. Por lo tanto, las representaciones mentales de varios individuos conservan cierta coherencia y significatividad, nadie podrá afirmar que un violín es una montaña. Piaget define la acomodación: “llamamos acomodación a cualquier modificación de un esquema asimilado o de una estructura ya existente; la modificación es causada por los elementos que se asimilan”.

Los niños en su infancia deben de vivir varias experiencias y ellas deben de ser reales, por lo que, en la acomodación, si no se hace a temprana edad puede ocurrir cambios drásticos en su vida de acuerdo algún conocimiento equivocado que obtengan del mundo.

La equilibración, se logra por medio de dos caracteres intelectuales que es asimilación y acomodación. El ser humano presenta un desbalance por una necesidad o duda, este logrará alcanzar su objetivo o respuesta para llegar así al equilibrio. (Piaget, citado en Abarca, 1992).

Se considera importante en los niños, por ejemplo, si no logran manejar sus experiencias con nuevas estructuras, es ahí donde organizan nuevos procesos mentales restableciendo el equilibrio.

Se debe resaltar que la presente propuesta didáctica y el presente proyecto va dirigido a niños de 4 años, edad en la que según Piaget pertenece al estadio preoperacional, donde el niño necesita explorar a través de experiencias y actividades lúdicas por lo que, en este estadio según el autor, se vuelve más complejo los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad.

Por último, estos aportes brindados por Piaget aportaran en esta programación el uso de diversos conocimientos para llevar a cabo sesiones de aprendizaje que ayuden a los niños de 4 años de edad de una institución privada a desarrollar el lenguaje a través de esta pedagogía haciendo uso de material concreto, construyendo así su mismo conocimiento, formando humanos con una buena expresión oral y sobre todo elevar el nivel de desempeño eficiente de los futuros profesionales en educación.

2.1.1.2 David Ausubel

David Paul Ausubel nació en el año 1918 en Nueva York, fue uno de los seguidores de Jean Piaget, su aporte ha sido encaminado al campo de la psicología y al aprendizaje. Fue el creador de la teoría del aprendizaje significativo, este un concepto básico en el modelo de educación constructivista. Se dedicó a estudiar las teorías del aprendizaje significativo, funcional, por descubrimiento y por recepción. (Sylva, M 2009)

Ausubel defiende la teoría cognitiva del aprendizaje, nos dice que el ser humano aprende recibiendo información verbal los cuales va relacionándolos con sus saberes previos para así poder dar al nuevo conocimiento un significado especial. Menciona también, que la asimilación es un método donde se almacena nueva información relacionada en la estructura cognitiva, permitiéndonos así reconocer en nuestros alumnos sus habilidades, destrezas, capacidades y valores adquiridos para así poder

ser utilizados en ocasiones que se presenten dentro del ámbito educativo, enlazando la información previa con la nueva para que se convierta en una estructura cognitiva. (Sylva, M 2009, p. 22)

Ausubel presenta la teoría del aprendizaje significativo, definiéndola como:

“el aprendizaje que el estudiante organiza sus conocimientos y les asigna sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo”. (Latorre, 2021, p. 1).

En su teoría del aprendizaje significativo, Ausubel asegura que tiene y utiliza sus conocimientos previos para poder comprender y relacionar los nuevos conocimientos que va adquiriendo.

Para lograr el cumplimiento de la teoría del aprendizaje significativo es necesario dos condiciones de significatividad: la significatividad lógica, que se encuentra en los contenidos y materiales que presenta el docente, siguiendo una estructura y organización; y la significatividad psicológica, que reside en la conexión con las estructuras cognitivas y conocimientos previos del alumno. (Dávila, s.f.)

La eficacia de este aprendizaje significativo está basada en dos factores como la motivación intrínseca, la cual debe ser constante y los conocimientos previos.

Ausubel, nos dice que debe existir una motivación constante, el niño debe estar motivado para aprender, el docente para realizar esta acción debe indicarles o hacerles descubrir porque son funcionales y útiles tales aprendizajes (La torre, 2021. p.2)

Dentro de esta teoría, el autor nombra tres tipos de procesos psicológicos: procesos emocionales, procesos cognitivos y procesos psicosociales. El primero que también son llamados procesos afectivos, son los que tienen que ver con el mundo de los afectos o sentimientos del sujeto. El segundo, llamado también procesos intelectuales, son los relacionados con la formación y puesta en funcionamiento de las capacidades intelectuales. El tercero, son los que intervienen en la vida de relación del

sujeto, ya sea con los objetos, con las personas o con relación a la enseñanza". (Fairstein y Gissels 2004)

Con lo antes mencionado, se puede concluir que en cuanto a los desarrollos emocionales son fundamentales para la construcción de la identidad. Y los primeros años de vida del ser humano son exclusivos para el desarrollo emocional por lo que en esta fase se construye la base de la personalidad.

Por otro lado, una teoría acerca del aprendizaje muy relevante de Ausubel es el aprendizaje receptivo, el cual se da cuando el estudiante recibe los contenidos en su forma final, impartidos por el profesor, y el estudiante los asimila y procesa de acuerdo con su estructura cognitiva. Es un tipo de aprendizaje importante pues es la forma como se aprenden muchos contenidos culturales. Puede ser un aprendizaje significativo si cumple determinadas condiciones. (Latorre, 2021)

Es por ello, que para lograr un aprendizaje significativo es necesario que los materiales o contenidos que le presente el docente a sus alumnos sean interactivos, que sean comprensibles para que así logren internalizar y representar en sus estructuras cognitivas de acuerdo a sus conocimientos previos, en este aprendizaje los alumnos no descubren ningún contenido.

Por último, estos aportes brindados por David Ausubel hacia la educación, nos hace dejar de lado la visión conductista y tradicional con la que hemos sido formados a nivel docente. Es por ello, que el aprendizaje significativo nos hace tener como tarea conocer bien a nuestros estudiantes, especialmente sus saberes previos para así realizar una programación de acuerdo a lo que ya conocen con lo que queremos que conozcan o aprendan utilizando la transferencia de aprendizaje, la cual se realiza a través de prácticas repetitivas para que tengan un buen desarrollo en su lenguaje, lo cual se quiere lograr a través de esta propuesta didáctica.

Así mismo, la propuesta didáctica que planteamos contará siempre con la motivación constante y diversa para que los pequeños se mantengan con el ánimo de seguir aprendiendo y comunicándose libremente. Para ello es importante recalcar que

las actividades programadas han sido realizadas respetando la edad en que se encuentran los niños para de esta manera lograr reforzar las habilidades comunicativas, anteponiendo siempre el desarrollo emocional de los estudiantes.

2.1.1.3. Jerome Seymour Bruner

Nació en los Estados Unidos en el año 1915, Bruner estudió en la universidad de Harvard, donde realizó su doctorado, es desde entonces que realiza diversos trabajos e investigaciones sobre la percepción y el aprendizaje. Fue un psicólogo que tuvo influencias de Piaget, Ausubel, Vygotsky y las teorías del conductismo, dedicando mucho tiempo a estudiar el modo en el que los seres humanos aprendemos durante nuestra primera infancia.

Bruner (1988) postula que “el aprendizaje supone el procesamiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera”. También destaca la importancia de descubrir los conocimientos, de esta manera los resultados serán útiles para el que está aprendiendo, por ello crea una teoría que le denomina “Aprendizaje por descubrimiento”. Sin embargo, Bruner no dice mucho acerca de las condiciones que se requieren para que se produzca este descubrimiento. (Latorre, 2021)

La teoría del aprendizaje por descubrimiento que plantea Bruner, busca que el alumno sea protagonista de su aprendizaje, quien aprende descubriendo nuevos conocimientos mediante estímulos que el docente le presenta. En esta teoría, propone cuatro aspectos fundamentales, los cuales son la motivación y predisposición para aprender; estructura y forma del conocimiento; secuencia en la presentación; y forma, secuencia y refuerzo.

El primero permite que el alumno pueda despertar su curiosidad e interés por explorar, y pueda realizar las actividades indicadas por el docente con actitud positiva y proactiva para explorar y seguir manteniendo la motivación por aprender y desarrollar sus competencias.

El segundo se refiere al modo de representación del conocimiento, las cuales son modos enactiva, icónica y simbólica de tal manera que se le dé un significado.

En el modo enactiva, la persona aprende por una acción, imitación y manipulación de objetos; el modo icónico la representación de objetos es mediante imágenes o dibujos, autónomo de la acción y, por último, el modo simbólico representa los objetos o sucesos mediante el habla y palabras escritas, es así también que se permite que las personas puedan realizar hipótesis de objetos que no han visto ni existen. (Alvarado y Barba, 2016)

El tercero consiste en la secuencia de pautas dadas por el instructor para que el alumno desarrolle la habilidad de comprender, transformar y transferir un nuevo conocimiento mientras que el cuarto se refiere al esfuerzo consciente que hace el alumno para lograr el aprendizaje de un nuevo conocimiento.

Asimismo, mencionar que, bajo la influencia de Lev Vygotsky, Bruner plantea la metáfora del andamio. Él postula que la interacción entre el docente y alumno en la enseñanza- aprendizaje varía según el nivel de competencia del alumno, es decir el docente le brinda una ayuda ajustada ya que, a menor nivel de competencia, más ayuda y a mayor nivel de competencia, menos ayuda. Por ejemplo, esta metáfora se presenta muchas veces en aulas de 4 años al desarrollar cada vez mejor sus habilidades comunicativas en las actividades lúdicas que la docente le presenta a los niños y niñas.

Bruner, nos dice *“las ayudas del profesor deben mantener una relación inversa con el nivel de competencia del estudiante en la tarea que realiza”* (Latorre,2021 p.4). Por ello, es el docente quien se encarga de construir las bases y conocimientos en sus alumnos, siendo siempre una guía para ellos ayudándolos en su procedimiento de aprendizaje. Los docentes deben tener una buena formación referida al conocimiento del alumno y a la metodología pedagógica, ser crítico y sereno porque será el contexto y el grupo con el que trabaja el que indicará qué ayuda debe brindar haciendo uso de sus capacidades y destrezas, pero sobre todo de su vocación como docente para asumir retos.

De acuerdo al reforzamiento, Bruner menciona dos tipos: **extrínseca e intrínseca**. La primera, son los conocimientos que recibe el alumno de lo exterior y la segunda, son los conocimientos que parten del interior del alumno, la cual se considera valiosa por lo que en algún momento la enseñanza acabará y será el alumno quien debe estar preparado para continuar por sí mismo su aprendizaje. (Latorre, 2021)

2.1.2 Paradigma socio-cultural-contextual

Este paradigma se enfoca en el entorno de las personas y el estudiante es analizado como un ser eminentemente social, que se ve influenciado por su espacio y tiempo. Así mismo, se reconoce el papel del docente como mediador conociendo las fortalezas y debilidades; y estar consciente de la realidad que los rodea.

A continuación, se presentarán los principales autores de los modelos teóricos de este paradigma: Lev Vygotsky y Reuven Feuerstein.

2.1.2.1. Lev Semyonovich Vygotsky

Lev Semyonovich Vygotsky nació en 1896 en Orsha, Bielorrusia. Fue un visionario científico social, al elaborar una metodología inductiva donde iba acumulando ideas a medida que exploraba distintos fenómenos como la localización de las funciones psíquicas superiores, la conciencia como problema de psicología del comportamiento y el desarrollo en la edad infantil de los conceptos científicos, la percepción, las emociones y la imaginación. (López de Valdivieso, 1997)

En el año 1913 estudió Derecho en la Universidad de Moscú. Realizó aportaciones importantes en la neuropsicología y fue el fundador del enfoque psicológico histórico-cultural, durante toda su vida se dedicó a la enseñanza trabajando como profesor de psicología. (Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. 2004)

La principal aportación de Vygotsky fue fomentar un enfoque general, donde se integre la educación en una teoría del desarrollo psicológico. Él plantea que para obtener un aprendizaje; la interacción social y la cultural son importantes para obtener

dichos conocimientos. Pero el aprendizaje se presenta según la ley de la doble formación de Vygotsky:

Primero, la formación interpsicológica, el aprendizaje de las funciones psicológicas superiores mediante actividad práctica e instrumental, interactuando socialmente. Así mismo, la interacción con el medio social requiere de instrumentos que son de dos clases; herramientas que son las que actúan sobre el objeto y lo transforman y los signos son inmateriales que sirven de mediadores en la adquisición de la cultura social como lo es el lenguaje escrito y hablado. (Latorre, 2021) Después, se presenta la formación intrapsicológica, es aquí donde el niño interioriza lo aprendido y se produce el origen del concepto.

Según Latorre, el aporte pedagógico de Vygotsky se resume que el medio social permite la formación del hombre y la mente del hombre es capaz de construir nuevos instrumentos y cambiar el mundo.

Vygotsky menciona que no solo se debe contar con la capacidad actual que el niño presenta, sino con el contexto social y cultural para saber hasta dónde pueden llegar sus conocimientos (Torres, A 2021)

Vygotsky está disconforme con la posición de Piaget en que el desarrollo anticipa el aprendizaje y el aprendizaje sigue al desarrollo. Es por ello que Vygotsky plantea su teoría “Zona de desarrollo próximo”, él manifiesta que el desarrollo no debe anteponerse al aprendizaje, sino que es derivado de este. Por ello, propone niveles de desarrollo: la zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y la zona de desarrollo potencial. La zona de desarrollo real la define como un conjunto de funciones que el individuo puede hacer por sí mismo y sin ayuda ya que las afianzó en sus esquemas mentales.

Vygotsky define la zona de desarrollo próximo como la distancia que hay entre el desarrollo real y el desarrollo potencial. En esta zona es donde el individuo realiza las acciones con ayuda de otra persona que generalmente son adultas, brindando así al niño el poder desarrollarse de forma independiente. Este proceso de próximo a

potencial es debido al conflicto cognitivo, este conflicto cognitivo se da cuando los conocimientos ya existentes para la persona entran en contradicción con los conocimientos nuevos, para luego finalizar con un conocimiento debido a su veredicto. Es por ello que la sociedad y la cultura son importantes para que el niño pueda expresar a través del lenguaje escrito o hablado, expresando sus dudas e ideas que pueda manifestar para que pueda de esa manera lograr un nuevo conocimiento.

Asimismo, en la zona de desarrollo potencial se define como las funciones que se encuentran en proceso de maduración y que el estudiante pueda lograr sus objetivos de aprendizaje con ayuda de la interrelación de maestros y compañeros. (Latorre, 2021)

Por otra parte, Latorre (2021) nos indica que según Vygotsky el aprendizaje es condicionado por las propiedades del objeto y por las características del sujeto, cada uno tiene un acercamiento diferente en función de sus conocimientos previos, condicionamientos histórico-culturales en que vive, particularidades físicas y psicológicas del sujeto, etc. Por ello, para que se dé el desarrollo cognitivo es necesaria la llamada “apropiación” que es donde se produce el conflicto cognitivo. Esta apropiación quiere decir que el niño recibe conocimientos de quienes lo rodean, una serie de instrumentos y estrategias psicológicas que se apropia a través de un proceso de interiorización.

Estos aportes ayudan en nuestra programación anual a tener en cuenta la importancia de la empatía de los docentes y el comprometer a los padres de familia en la educación de sus hijos. Como menciona Vygotsky, el maestro tiene el deber de conocer en qué nivel intelectual se encuentran sus alumnos para así cumplir con un buen papel de mediador, orientándolos y coordinando el proceso de enseñanza transmitiendo a su vez confianza y seguridad. Es importante también tener en cuenta que la cultura sociocultural que nos presenta el autor se basa en la interacción social, por ende, crear situaciones en la escuela donde sean los niños donde expresen y compartan sus ideas con sus compañeros, así como también con el docente enriquece también su educación.

2.1.2.2. Reuven Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en 1921 en Botosani, Rumania. Fue un psicólogo y un discípulo de Piaget. Trabajó como maestro de niños y adolescentes con problemas provenientes de los campos de concentración del Holocausto. Se interesó por saber cómo la gente con bajo rendimiento académico, en algunos casos extremadamente bajo, puede ser posible de modificarse mediante procesos cognitivos para adaptarse a las exigencias de la sociedad. Por ello planteó su teoría de Modificabilidad Estructural Cognitiva. Planteó la teoría del interaccionismo social basada en la inteligencia. (Latorre, 2021)

Para Feuerstein “la inteligencia es la capacidad del sujeto para modificar sus estructuras mentales a fin de asegurar una mejor adaptación a la realidad de un mundo cambiante, a la que está expuesto el sujeto.” (Latorre, 2021)

La persona puede obtener conocimientos a través de la inteligencia, el potencial de aprendizaje se refiere a que la inteligencia se da de acuerdo a lo aprendido.

La modificabilidad cognitiva, consiste en favorecer el desarrollo de las estrategias y procesos a través de actividades realizadas por los docentes donde el niño desarrolla su pensamiento cognitivo. Esta teoría se basa en fomentar la efectividad de padres y profesores a la hora de disminuir la desemejanza entre los procedimientos normales y ordinarios y las factibles y potenciales que pueden efectuar los niños para aprender.

Encontramos también la modificabilidad cognitiva estructural, la cual parte de la suposición que la inteligencia consta de un decidido número de aspectos cognitivos básicos. Tales aspectos son elementos formados a partir de destrezas innatas, historial de la formación, actitudes hacia la enseñanza, motivación y tácticas, etc. Estos aspectos cognitivos se identificaron principalmente a través del trabajo clínico con niños que habían tenido dificultades sociales o de estudio. (Latorre 2021).

Feuerstein plantea cinco principios básicos para que se produzca la modificabilidad cognitiva estructural:

1. El ser humano es modificable. La modificabilidad es propia del ser humano.
2. El individuo que yo voy a educar es modificable. Para que el docente intervenga en la enseñanza y resulte eficaz es necesario que exista un gran positivismo cuál sea el contexto y las características que presente.
3. Yo soy capaz de producir modificaciones en el individuo. El docente debe sentirse competente y activo para provocar la modificabilidad cognitiva en el alumno
4. Yo mismo tengo qué y debo de modificarme. Todo el proceso de desarrollo exige del mediatizador un empuje personal prolongado, tendente a una auto modificación permanente, donde se capacite con nuevos conocimientos.
5. La sociedad es modificable y tiene que ser modificada. Se debe tener en cuenta que nuestra sociedad es también modificable, aunque es un proceso largo y demorado, pero al orientar con persistencia se puede lograr los objetivos planteados.

Por otra parte, Feuerstein menciona también que el aprendizaje mediado hace referencia a que el mediador del aprendizaje del niño realiza una función primordial para que logre desarrollar sus estructuras cognitivas. Además, la interacción del alumno con el mediador contribuye en el aprendizaje como un guía que por medio de experiencias y la cultura, posibilita un cambio estructural de la mente. (Noguez, 2002)

Así mismo, el aprendizaje mediado puede provenir de un padre, un docente, un hermano o un compañero de clase, se considera importante para que se desarrolle una estructura cognitiva y adquiera patrones de comportamiento y reglas de aprendizaje. En la educación, es el docente el agente mediador guiado por su experiencia y conocimientos que a través de ellos selecciona los estímulos para lograr una mejora de la capacidad del alumno y así poder modificar su estructura cognitiva. (Latorre,2021)

El aprendizaje mediado se compone de:

E – M – O - R (estímulo-mediación-organismo-respuesta)

Aplicado a la realidad de los estudiantes:

E – M – O - R (información-docente-estudiante-aprendizaje)

A través del proceso de la mediación el sujeto llega a tomar parte activa en el proceso de aprendizaje y aprende las habilidades que le permiten aprender por sí mismo. La misión del mediador es participar entre el sujeto y la información a fin de que el estudiante obtenga la cultura, entendida como un grupo de conocimientos teóricos, técnicas, valores transmitidos de una generación a otra.

La experiencia de aprendizaje cognitivo mediado se inclina a la estructura cognitiva del sujeto en sus fases de entrada, elaboración y salida. (Latorre,2021)

Fase de entrada. Acto mental a través del cual se recibe la información. Son los estímulos ambientales que recibe un alumno.

Fase de elaboración. Es la fase de enjuiciamiento de la información admitida en la entrada. Una transformación adecuada permite al alumno hacer uso vigoroso de la información que coloque. Es el aprendizaje funcional.

Fase de salida. Implica la correspondencia al exterior del alumno de los resultados del transcurso de aprendizaje, una vez terminado el transcurso de elaboración.

Este autor creó el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI), que fue de gran influencia. Este programa se focaliza en el proceso del aprendizaje para así desarrollar sus habilidades, el cual se basa en tres aspectos fundamentales:

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

Para Latorre (2021) el PEI está desarrollado sobre la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva, que trata de compensar los déficits y carencias de la experiencia de aprendizaje, guiada por el mediador, al presentar al sujeto diversas actividades, tareas, situaciones y problemas contruidos para cambiar un funcionamiento cognitivo deficiente.

El PEI consta de catorce instrumentos, con varios ítems cada uno, para ser trabajados de forma individual bajo la interacción del mediador. Los instrumentos son los siguientes: organización de puntos, organización espacial, comparaciones, clasificaciones, percepción analítico-sintética, orientación espacial, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismos, diseño de patrones. (Latorre, 2021)

En el ámbito educativo, si observamos niños con bajo rendimiento debemos tener en cuenta, tal cual lo declara Feuerstein que es modificable, esto quiere decir que como docentes se debe realizar una interacción activa entre ambos haciendo uso de diversas estrategias que ayuden a desarrollar el proceso cognitivo a través de la socialización entre los familiares y la comunidad educativa.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg nació en 1949, es un psicólogo cognitivo estadounidense. Ha sido profesor en la Universidad de Yale, Decano en la Universidad de Tufts y, Rector y profesor de psicología en la Oklahoma State University. Fue presidente de la American Psicológica Association (APA) en el 2003.

Sus investigaciones se centraron en el estudio de la inteligencia y la creatividad la teoría más destacada es la “Teoría triárquica de la inteligencia”. (ICOT, 2015)

Stenberg presenta la teoría triárquica de la inteligencia. Primero, define la inteligencia como un conjunto de procesos mentales y como una actividad mental dirigida con el propósito de adaptación a, selección de y conformación de, entornos del mundo real en la vida de uno mismo. Esta teoría se basa en los procesos mentales formados en un contexto específico a partir de la propia experiencia. (Latorre, 2021)

La inteligencia se dirige de manera intrapersonal, a través de nuestras acciones para que sean organizadas, coherentes y adecuadas, para luego poder regular las relaciones interpersonales. (De Zubiría, 2002)

Según Román y Díez (2009), la teoría triárquica de la inteligencia se basa en los procesos mentales (componentes mentales), la experiencia y el contexto. Es por ello, que Stenberg propone tres tipos de análisis de inteligencias: subteoría contextual, subteoría experiencial y subteoría procesal.

La primera, quiere decir la relación de la inteligencia como el mundo externo de un sujeto (contextos y ambientes específicos donde vive el sujeto). Implica la adaptación del individuo al ambiente, la representación mental que hace de los diversos medios ambientes e identifica las formas diversas de moverse en ellos. Esta teoría o subteoría hace referencia a la selección, modificación y adaptación de conductas inteligentes a los diversos contextos.

El segundo, es relación de la inteligencia con la experiencia concreta de un individuo (experiencia individual). Es la capacidad de respuesta ante un nuevo tipo de tarea o de situación, funcionando de forma automatizada. La subteoría experiencial está referida a los procesos de novedad y automatización que desarrolla el individuo. Implica el uso crítico de la inteligencia a partir de tareas o situaciones personales.

El tercero, indica la relación de la inteligencia con el mundo interno de un individuo (procesos cognitivos del pensar). Se refiere al resultado de un conjunto de componentes mentales para la adquisición del conocimiento. Hace referencia a los componentes y metacomponentes de la inteligencia individual como procesos mentales.

En consecuencia, estas subteorías se consideran condiciones fundamentales para saber si una persona es inteligente y de cómo opera la mente humana. Por ello, en esta teoría se desarrollan habilidades, capacidades, conocimientos y destrezas.

(Román y Díez, 2009)

Respecto a la aplicación educativa de esta teoría, se ve reflejada en todas las sesiones de clases puesto que, en ellas, se siguen pasos o procesos mentales de acuerdo a una destreza determinada que permiten a los alumnos desarrollar su inteligencia.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez es doctor de Pedagogía y licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades. Sus principales publicaciones son: “Diseños Curriculares de Aula en el marco de la Sociedad del Conocimiento”, “La inteligencia escolar: Aplicaciones al aula y Diseño Curricular de Aula, y Modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento (Román y Díez, 2009).

Por su parte, Eloísa Díez López es doctora en Psicología y licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades. Sus principales publicaciones son: “Diseños Curriculares de Aula en el marco de la Sociedad del Conocimiento”, “La inteligencia escolar: Aplicaciones al aula y Diseño Curricular de Aula, y Modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento (Román y Díez, 2009).

Román y Díez desarrollaron la “Teoría tridimensional de la inteligencia escolar”, donde consideraron tres dimensiones que son: Inteligencia escolar como conjunto de procesos cognitivos, son las capacidades, destrezas y habilidades. Las capacidades se clasifican en pre básicas, básicas y superiores o fundamentales los cuales desarrollan respectivamente la atención, la percepción y la memoria siendo condiciones importantes para así cumplir las siguientes capacidades; el razonamiento lógico, la expresión, la orientación espacial y la socialización son las más utilizadas en la etapa escolar y por último el desarrollo del pensamiento creativo, pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

La inteligencia escolar es como un conjunto de procesos emocionales-afectivos siendo estos los valores, las actitudes y la micro actitud. Y la última dimensión es la inteligencia escolar, como un conjunto de esquemas mentales que es la base, lugar

donde se desarrollan y manifiestan las capacidades en el aula. Son los contenidos y los métodos, estos dos permiten que los niños puedan asimilar la información y quede perenne en su memoria a largo plazo, esto se tiene que presentar de manera sistemática y sintética para que puedan desarrollar esquemas mentales y permitir la estructura mental organizada y arquitectónica.

Para concluir, la teoría tridimensional de la inteligencia abarca las capacidades, destrezas y habilidades, que vienen a ser procesos cognitivos. Por ello, en las sesiones de clases nos basaremos en construir actividades didácticas donde los estudiantes desarrollen su inteligencia cognitiva y emocional, además se realizarán actividades donde puedan expresar sus emociones y socializar, siguiendo procesos mentales. Tener en cuenta, que la inteligencia juega un papel muy importante por lo que existen varias formas de intervención, las cuales permiten optimizar su desarrollo a lo largo de toda la vida, es por ello que como docentes de educación básica usaremos diferentes estrategias y modalidades de enseñanza en nuestras sesiones de aprendizaje.

2.2.3. Competencias (definición y componentes)

La competencia se define como la capacidad para responder exitosamente a demandas complejas y llevar a cabo una actividad o tareas adecuadamente. Las competencias se construyen y desarrollan a través de la combinación de habilidades cognitivas y prácticas, conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de conducta. (citado por Latorre, 2013)

Asimismo, según el proyecto Tuning las competencias se clasifican en genéricas y específicas. La primera, son atributos generales e indispensables que deben tener todas para formarse y desarrollarse en la vida universitaria que incluyen conocimientos teóricos, destrezas habilidades, conocimientos prácticos y los valores-actitudes que permiten saber actuar responsablemente en todas las carreras teniendo como finalidad formar un buen ciudadano y un buen profesional.

La segunda, se define como competencias específicas de cada profesión, carrera o área que tienen la finalidad capacitar a la persona con conocimientos y habilidades específicas para que puedan ser aplicados en determinados contextos integrando valores y actitudes propios, formando un profesional experto.

Además, las competencias poseen características como:

- Las competencias genéricas son multifuncionales
- Son transversales pues pueden utilizarse en diferentes campos
- Son creativas y transferibles
- Las competencias son dinámicas e insaciables

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma socio cognitivo- humanista es un paradigma educativo que nos permite estudiar el fenómeno educativo a través del paradigma cognitivo de Piaget-Bruner-Ausubel y del paradigma sociocrítico y contextual de Vygotsky-Feuerstein. Surge al inicio del siglo XXI, por una necesidad debido a la sociedad postmoderna y globalizada en que vivimos.

Este paradigma se centra en los procesos de pensamiento del alumno promoviendo un aprendizaje significativo, constructivo y funcional. También se preocupa por el entorno social, cultural y las interacciones en el que aprende el estudiante. Además, busca desarrollar valores y actitudes en el alumno para contribuir a una mejora en la sociedad. (Latorre, 2021)

2.3.2. Metodología

En este trabajo de suficiencia profesional, se consideró en todas las sesiones tener en cuenta los saberes previos al realizar preguntas para conocer qué saben para tener un punto de partida y tener una sesión satisfactoria haciendo que nuestros alumnos

relacionen lo que ya conocen con lo que ya han aprendido. Por ejemplo: realizar una sesión de aprendizaje de comunicación integral sobre las partes del cuento.

Así mismo, el alumno debe estar siempre motivado y tener disposición para aprender. En esta programación se han elaborado sesiones para captar la atención y curiosidad del alumno; y así fomentar la participación activa. Es importante programar actividades de acuerdo con la realidad de nuestros estudiantes para seguir sus procesos mentales; y así desarrollar las habilidades comunicativas en nuestros estudiantes.

Ausubel, nos menciona la motivación intrínseca, donde impulsaremos a nuestros alumnos a realizar las actividades por ellos mismos. De acuerdo con Vygotsky, la importancia de la interacción y el trabajo colaborativo, es un aprendizaje importante, para ello como docentes de educación básica y de acuerdo a nuestra área curricular realizaremos actividades donde ellos se expresen oralmente, teniendo en cuenta al contar alguna anécdota, historia, cuento, o alguna representación también realizan la expresión oral, por ello dejaremos que lo hagan con total libertad.

Nuestro rol como docentes es muy importante ya que somos guías en el aprendizaje, por ello al realizar nuestras sesiones de aprendizaje, siempre debemos de estar atentos a que el alumno la realice correctamente, en este caso al expresar alguna idea o frase.

Tenemos también la metacognición, donde como docentes, debemos hacer que nuestros estudiantes tengan una reflexión sobre sus propios aprendizajes, cómo es que lo han aprendido. La retroalimentación, como lo menciona Bruner debe estar en todo momento de la actividad y no solo al final, para llegar a dominar un problema es necesaria la retroalimentación y como docentes de educación inicial lo haremos mediante juegos, actividades lúdicas o representaciones que programemos en nuestro trabajo. A través de actividades lúdicas que realizaremos en nuestras sesiones tendremos la resolución del conflicto cognitivo donde nuestros estudiantes logren comprender los distintos conceptos y tengan una idea clara al resolver las preguntas realizadas al inicio de la sesión.

Por último, la transferencia, aplicaremos lo aprendido ante otras realidades, la cual no es siempre una tarea para la casa para ello es importante que nuestros alumnos estén

siempre al mismo nivel de la clase enseñada para realizar el mismo procedimiento en casa o en otro contexto.

2.3.3. Evaluación

Según Latorre y Seco (2010), evaluar es la habilidad general que consiste en valorar la relación que existe entre el producto, el objetivo y el proceso seguido. Existen varias clases de evaluación según el fin que se busque y el momento en que se haga. Primero está la evaluación inicial o de diagnóstico, se utiliza para detectar los conceptos previos que posee el alumno y las destrezas que es capaz de utilizar en el aprendizaje. Es el andamio o estructura previa de la que tiene que partir el profesor y el alumno para poder aprender de forma constructiva y significativa. El segundo es evaluación formativa o de proceso, trata de evaluar las capacidades- destrezas, valores-actitudes, a través de observación sistemáticas, individualizadas y cualitativas-cuantitativas, para ello se debe tener en cuenta que cuanto menor sea el alumno la evaluación debe ser más cualitativa; para alumnos de secundaria se debe emplear la evaluación cuantitativa. Por último, la evaluación sumativa o final es dirigida hacia las capacidades-destrezas, valores-actitudes mediante contenidos y métodos de aprendizaje de forma cualitativa o cuantitativa, dependiendo la edad de los estudiantes. Este tipo de evaluación consta de los elementos siguientes:

destreza + contenido + método de aprendizaje

(La torre y seco, 2010)

En este nuevo paradigma, la evaluación es el recojo de información, la interpretación, valoración y toma de decisiones que realizan los docentes. Mateo (La torre, 2021) nos habla de 4 fases de la evaluación: **Planificación** establece los fines, tipo o clase de evaluación, saber qué es lo que se va a evaluar y qué procesos se van a realizar, **Desarrollo** es el momento en que se recoge los datos dependiendo de la evaluación que se realiza, **Contrastación** se trata de analizar los resultados para darnos cuenta que podemos mejorar en cada actividad y por último, la **Metaevaluación**, es necesario revisar bien la prueba o instrumento que utilicemos y también colocar el

nivel de dificultad de habilidades y capacidades de acuerdo a los estudiantes. (Mateo, 2005 citado por Latorre)

En el enfoque tradicional, la evaluación está separada del proceso didáctico, pero en este nuevo enfoque la evaluación es parte del proceso, ya que es una actividad que genera aprendizaje. También se evalúa en todo momento de la sesión de aprendizaje, esto no quiere decir que se realizan pruebas calificativas, sino que es el docente quien está atento a las respuestas o acciones que realizan sus estudiantes en una actividad.

Evaluar a los estudiantes, con este nuevo enfoque, es ahora más complejo, porque no solo se evalúa el contenido, sino también el desarrollo de las habilidades que presentan los estudiantes mediante su aprendizaje, lo que no ha cambiado entre los paradigmas, es el instrumento de evaluación ya que es siempre necesario de acuerdo a la actividad que se realiza.

2.4. Definición de términos básicos

- Propuesta didáctica. Es un conjunto de actividades secuenciales basándose desde una programación anual hasta las sesiones de aprendizaje con la finalidad de generar el desarrollo de las habilidades comunicativas.

- Habilidades comunicativas. Puede definirse como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través de su desarrollo, nos volvemos competentes comunicativamente. (Vallverdú, 2002)

- 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)

- Estándar de aprendizaje. Es la descripción del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. (MINEDU, 2016)

- Capacidad. Es un recurso para actuar de manera competente. Este recurso son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores respecto a las competencias, que son operaciones más complejas. (MINEDU, 2016)

- Desempeño. Es la descripción específica de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Los desempeños 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)

- Desempeño precisado. Son indicadores que se precisan de acuerdo al contenido, al contexto o habilidad considerando la naturaleza del área curricular. (MINEDU, 2016)

- Destreza. Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad. (Latorre, M. y Seco, C. 2006)

- Método. Es el camino orientado para llegar a una meta; (meta = fin, término; hodos = camino orientado en una dirección y sentido). (Latorre, M. y Seco, C. 2013)

- Estrategia. Es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. (Latorre, M. y Seco, C. 2013)

- Evaluación. Es una actividad sistemática, continua e integrada en el proceso educativo, cuya finalidad es el mejoramiento del mismo mediante el conocimiento, lo

más exacto posible del alumno de dicho proceso y de todos los factores que intervienen en el mismo. (Rodríguez, 2011)

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Área de Comunicación

Competencia	Definición
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Se define como una interacción dinámica entre el texto, el lector y los contextos socioculturales que encuadran la lectura. Supone un proceso activo de construcción ya que el alumno no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que observa, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación u organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente del escrito con la finalidad de mejorarlo.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Se define como base la expresión en los distintos lenguajes de los niños, así como la expresividad psicomotriz, unida a la capacidad de simbolizar, da pie a la exploración y a la producción plástica, musical, dramática y de la danza. La producción con los lenguajes del arte tiene como finalidad el juego y como una necesidad para los niños y niñas.

(MINEDU, 2017)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

II ciclo

Competencia	Estándar
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realizar inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

(MINEDU, 2016, p.)

3.1.3. Desempeños del área

4 años

Competencia	Desempeños
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. - Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales. - Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes. - Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). - Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus

	ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. - Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). - Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.

(MINEDU, 2017)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	Expresión	Comprensión	Pensamiento creativo
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> ● Expresar ● Representar gráficamente 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Discriminar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demostrar originalidad

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>1. EXPRESIÓN:</p> <p>Es la habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p>	<p>1. Expresar:</p> <p>Es la habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p> <p>2. Representar gráficamente.</p> <p>Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc.</p>
<p>2. COMPRENSIÓN:</p> <p>Es una habilidad general para entender información en diferentes situaciones comunicativas.</p>	<p>1. Identificar.</p> <p>Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. Identificar = reconocer Para identificar hay que conocer previamente.</p> <p>2. Discriminar.</p> <p>Es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo. Seleccionar-separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferente.</p>

<p>3.PENSAMIENTO CREATIVO:</p> <p>Habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua.</p>	<p>1. Demostrar originalidad.</p> <p>Es una habilidad específica para poner de manifiesto habilidades relacionadas con la invención y la creatividad en producciones de diversa índole de modo que sean productos novedosos, singulares y únicos.</p>
---	--

(Fuente: Latorre, 2014. pp.2,3, 7,9,14,17,18,22)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
EXPRESIÓN	Expresar	<p>Expresar en forma oral</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la información que se desea expresar. 2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra) 3. Organizar las ideas 4. Expresar en forma oral o escrita. 	Expresa en forma oral las características de los personajes de un cuento.

	Representar en forma gráfica	<p>1. Percibir información de forma clara</p> <p>2. Identificar elementos o variables.</p> <p>3. Organizar la información.</p> <p>4. Elegir medio para representar.</p>	<p>Representar en forma gráfica tazos mixtos utilizando material concreto.</p> <p>Representar en forma gráfica las vocales utilizando material concreto.</p>
COMPRESIÓN	Identificar	<p>1. Percibir la información de forma clara.</p> <p>2. Reconocer las características.</p> <p>3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido.</p> <p>4. Señalar, nombrar el objeto percibido.</p>	Identificar las características de un cuento utilizando material gráfico.
	Discriminar	<p>1. Percibir información de forma clara</p> <p>2. Comparar los objetos identificando las diferencias.</p> <p>3. Elegir el criterio diferenciador</p> <p>4. Realizar la diferenciación, de</p>	Discriminar sonidos onomatopéyicos utilizando medios que reproducen sonidos

		acuerdo al criterio elegido	
PENSAMIENTO CREATIVO	Demostrar Originalidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir información de forma clara y relacionarla con los saberes previos 2. Asociar (imaginar / crear en la mente) 3. Hacer bosquejos/ensayar formas 4. Producir algo novedoso, singular o diferente 	Demostrar originalidad en trabajos artísticos.

(Fuente: Latorre, 2014. pp.2,3,7,9,14,17,18,22)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
<p>Expresar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo. - Expresión en forma oral del contenido de cuentos, historietas, canciones, poemas a través de técnicas dinámicas. - Expresión en forma oral de diversos mensajes escritos o códigos mediante el uso de pictogramas, símbolos y signos. <p>(Basado de Latorre 2013, pp. 7,10, 11, 14)</p> <p>Representar gráficamente (p.6)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación gráfica de hechos a través de técnicas diversas, como actividades plásticas, pictogramas, etc. - Representación gráfica de puntos, líneas y figuras mediante la utilización de instrumentos adecuados. - Representación gráfica de hechos, lugares, etc. mediante una maqueta, pintura, dibujo o modelado. <p>Identificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto. - Identificación de las características del interlocutor y del contexto, de la estructura del texto, del propósito comunicativo, etc. mediante diálogos dirigidos por el profesor, por el método heurístico, etc. - Identificación de información transmitida por audiovisuales (DVD, CD, power point, películas, documentales, reportajes, etc.), gráficos, mapas y esquemas de diferente tipo, mediante la observación atenta y tomando notas. - Identificación de la información sobre hechos, personajes, hechos, experiencias, datos, problemas sociales, situaciones, épocas, costumbres, fechas, etc. en lecturas de textos continuos y discontinuos, -- como gráficos, cuadros, ejes cronológicos, líneas de tiempo, organizadores gráficos de secuencia, crucigramas, sopa de letras, etc. -- a partir de la lectura comprensiva de los mismos, la observación atenta, visualización de reportajes, visitas guiadas, relatos, testimonios de personas, etc. <p>Discriminar:</p>

-Discriminación de imágenes mediante el reconocimiento de las características de las láminas, diapositivas, videos, etc.

-Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos.

-Discriminación de información a través de textos, narraciones, cuentos, fábulas, etc.

Demostración de originalidad (p.9)

-Muestra originalidad en garabatos, modelado, pintura libre y creaciones con material reciclado mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades.

- Muestra originalidad mediante la realización de diversas técnicas gráfico plásticas.

- Muestra originalidad en la presentación de información mediante la elaboración de garabatos, modelado, pintura libre y creaciones con material reciclado.

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
<p>RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p>	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, 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 acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
<p>RESPETO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	Es una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
<p>SOLIDARIDAD</p> <p>Puede usar un diccionario</p>	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en

		diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

3.1.10. Evaluación de diagnóstico

COMUNICACIÓN EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA 4 AÑOS

EXPRESIÓN:

Expresa sus emociones.

PENSAMIENTO CREATIVO:

Dibujo libre
Actividades gráfico plásticas libres

COMPRENSIÓN:

Sonidos onomatopéyicos
Identifica personajes de un cuento.



Ítems	Actividad	Lo logre	No lo logre
Expresa sus emociones.	<p>La miss recibe a los niños cantando “Si te sientes muy feliz”. Y les pregunta: ¿Cómo se sienten hoy? ¿Todos sentimos lo mismo? Luego cada niño tendrá que lanzar el dado y expresar la emoción que le tocó.</p> <p>La miss les preguntará cómo se sintieron al expresar esa emoción y los invitará a que la representen mediante un dibujo usando crayolas, plumones y colores.</p>		
Sigue indicaciones al jugar Simón dice.	<p>La miss empezará la actividad cantando la canción de “la mane” donde tiene que realizar los gestos o mímicas según la canción. Luego les hará las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron a bailar esa canción? ¿Se divertieron al seguir las indicaciones?</p> <p>Luego la miss hará el juego de Simón dice para que los niños sigan las indicaciones y se diviertan jugando.</p>		
Identifica algunos hechos, el nombre de los personajes.	<p>Los niños observan una narración de un cuento con títeres. Se les preguntará ¿Cómo se llamaban los personajes? ¿Qué pasó en el cuento?</p>		
Demuestra originalidad al realizar actividades gráficas plásticas libremente.	<p>Los niños bailan y cantan “la canción del secreto” repitiendo los sonidos onomatopéyicos que escuche.</p> <p>Luego, la profesora pregunta: ¿Qué sonidos escucharon? ¿Qué animales producen esos sonidos?</p> <p>Para finalizar, escogen un animal de su preferencia y decoran con diversos materiales.</p>		

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL 2021		
Institución educativa: Secciones: Única Samantha Miranda y Claudia Sosa.	Nivel: Inicial Área: Comunicación	Año: 4 años Profesora: Camila Olano,
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I Bimestre</p> <p>Se comunica en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de las características de personas, lugares y hechos de una lámina. • Juegos verbales: canciones <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentación silábica • Comprensión de mensajes orales sencillos. <p>Escribe diversos textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazo libre, recto y curvo. <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica gráfica: Pintura libre y modelado. <p>II Bimestre</p> <p>Se comunica en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones, necesidades e intereses. • Juegos verbales: poesías <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria visual (4-5 imágenes) • Comprensión de cuentos: personajes, escenario. • Sílabas Iniciales <p>Escribe diversos textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Líneas rectas y horizontales. <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica gráfico-plástica: Rasgado y embolillado <p>III Bimestre</p> <p>Se comunica en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de oraciones 		<p>Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo.</p> <p>Expresión en forma oral del contenido de cuentos, historietas, canciones, poemas a través de técnicas dinámicas.</p> <p>Expresión en forma oral de diversos mensajes escritos o códigos mediante el uso de pictogramas, símbolos y signos.</p> <p>Representación gráfica de hechos a través de técnicas diversas, como actividades plásticas, pictogramas, etc.</p> <p>Representación gráfica de puntos, líneas y figuras mediante la utilización de instrumentos adecuados.</p> <p>Representación gráfica de hechos, lugares, etc. mediante una maqueta, pintura, dibujo o modelado.</p> <p>Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</p> <p>Identificación de las características del interlocutor y del contexto, de la estructura del texto, del propósito comunicativo, etc. mediante diálogos dirigidos por el profesor, por el método heurístico, etc.</p> <p>Identificación de información transmitida por audiovisuales, gráficos, mapas y esquemas de diferente tipo, mediante la observación atenta y tomando notas.</p> <p>Identificación de la información sobre hechos, personajes, hechos, experiencias, datos, problemas sociales, situaciones, épocas, costumbres, fechas, etc. en lecturas de textos continuos y discontinuos.</p>

- Juegos verbales: Rimas

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

- Sílabas finales.
- Comprensión de cuentos: mensaje y moraleja
- Secuencia literaria

Escribe diversos textos en su lengua materna

- Líneas rectas verticales

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Técnica gráfica plástica: Entorchado, soplado y doblado

IV Bimestre

Se comunica en su lengua materna

- Oraciones incompletas.
- Juegos verbales: Trabalenguas

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

- Lectura de imágenes, señales: Rótulos
- Lectura de símbolos: Logotipos

Escribe diversos textos en su lengua materna

- Combinadas horizontal y vertical (cruz, equis)

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Técnica gráfica plástica: collage y la gota que camina.

Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos.

Discriminación de imágenes mediante el reconocimiento de las características de las láminas, diapositivas, videos, etc.

Discriminación de información a través de textos, narraciones, cuentos, fábulas, etc.

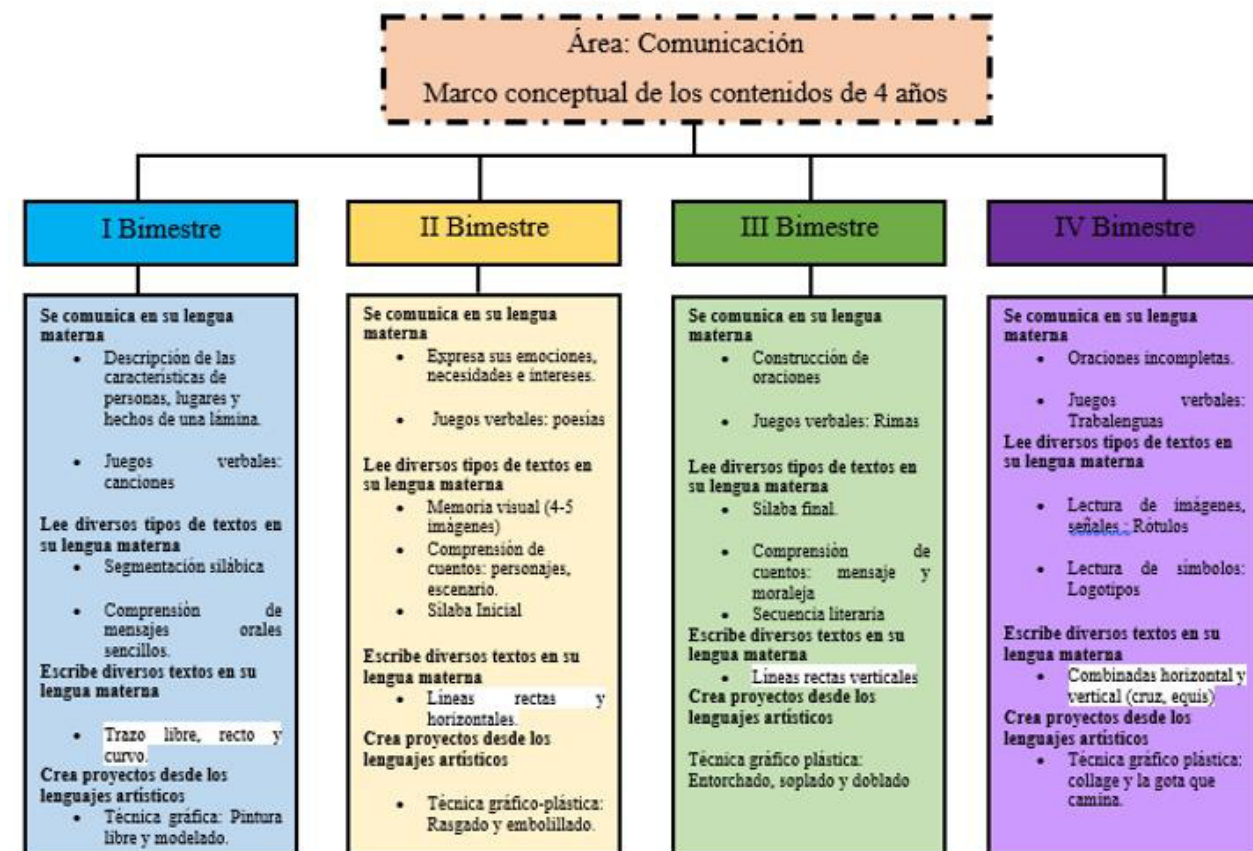
Muestra originalidad mediante la realización de diversas técnicas gráfico plásticas.

Muestra originalidad en la presentación de información mediante la elaboración de garabatos, modelado, pintura libre y creaciones con material reciclado.

Muestra originalidad en garabatos, modelado, pintura libre y creaciones con material reciclado mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades.

CAPACIDADES - DESTREZAS	FINES	VALORES- ACTITUDES
<p>1. Expresión</p> <p>Expresar en forma oral</p> <p>Representar gráficamente</p> <p>2. Comprensión</p> <p>Identificar</p> <p>Discriminar</p> <p>3. Pensamiento creativo</p> <p>Demostrar originalidad</p>	<p>1. Respeto</p> <p>Escuchar con atención.</p> <p>Aceptar distintos puntos de vista.</p> <p>Asumir las normas de convivencia.</p> <p>2. Responsabilidad</p> <p>Cumplir con los trabajos asignados.</p> <p>Mostrar constancia en el trabajo.</p> <p>Asumir las consecuencias de los propios actos</p> <p>3. Solidaridad</p> <p>Ayudar a los demás.</p> <p>Compartir lo que se tiene.</p>	

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos



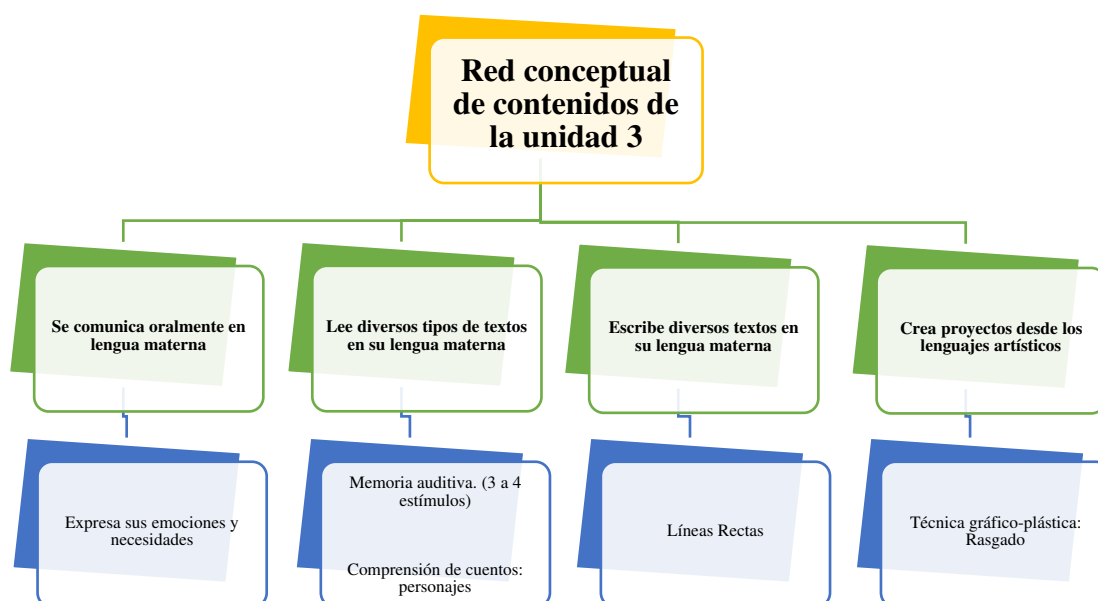
3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 3 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE – 3		
Institución educativa:	Nivel:	Área: Comunicación
Secciones: Única	Título de la unidad:	Profesora:
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Se comunica oralmente en lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones y necesidades <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de cuentos: personajes <p>Escribe diversos textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Líneas rectas. <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica gráfico-plástica: Rasgado 		<p>Expresión en forma oral de emociones, intereses y necesidades mediante el diálogo.</p> <p>Representación gráfica en trazos de líneas rectas</p> <p>Identificación de la información sobre personajes, hechos, experiencias, etc. en lecturas de textos continuos y discontinuos.</p> <p>Muestra originalidad mediante la realización de diversas técnicas gráfico plásticas como la técnica del rasgado.</p>
CAPACIDADES- DESTREZAS	FINES	VALORES - ACTITUDES

<p>1. Expresión</p> <p>Expresar en forma oral</p> <p>Representar gráficamente</p> <p>2. Comprensión</p> <p>Identificar</p> <p>3. Pensamiento creativo</p> <p>Demostrar originalidad</p>	<p>Valor:</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Actitudes:</p> <p>Cumplir con los trabajos asignados.</p> <p>Mostrar constancia en el trabajo.</p> <p>Asumir las consecuencias de los propios actos</p>
--	---

3.2.1.1 Red conceptual del contenido de la Unidad



3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES
<p>Actividad 1 (45min)</p> <p>Expresar en forma oral sus emociones mediante un diálogo mostrando constancia en el trabajo.</p> <p>Inicio</p> <p>Escuchan el cuento “El monstruo de colores” http://www.educacionbc.edu.mx/ecv/nivel/ebasica/PREESCOLAR/libro%20monstruo%20de%20colores%20pdf.pdf , luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué emociones hay? ¿De qué color te sientes hoy? ¿Es fácil expresar nuestras emociones a los demás?</p> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe peluches de monstruos de colores colocados en una mesa. - Relaciona cómo se sienten el día de hoy al escoger el monstruo de color de acuerdo a su emoción. - Organiza sus ideas para expresar porque sienten esa emoción el día de hoy. (Teniendo en cuenta la importancia de utilizar un tono de voz) - Expresa en forma oral su emoción a sus compañeros de mesa. <p>Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación: Expresan en forma oral la emoción que sienten a sus compañeros. - Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil expresar tus emociones? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para expresarte? - Transferencia: Expresar sus emociones al realizar alguna actividad en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 2 (45 minutos)

Expresar en forma oral sus emociones a través de un diálogo mostrando constancia de su trabajo.

Inicio

Escucha el cuento “El viaje de Emilia”. Responden a las siguientes preguntas: ¿Con quién viajó Emilia? ¿Qué lugares visitó Emilia? ¿Qué emociones habrá sentido Emilia?

Proceso

- Percibe máscaras de diferentes colores con diversas emociones.
- Relaciona las emociones de las máscaras con imágenes (niños jugando, niño observando que su plantita se marchitó, niño molesto porque se le cayó su bola de helado, niño mirando una caja de regalo sorprendido) que se le presentan.
- Organiza sus ideas para expresar sus emociones que ha sentido en alguna situación de su vida diaria. Al sacar un papel de una caja sorpresa, donde se muestra una emoción (sorprendido, feliz, triste y molesto).

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral la emoción que le hace sentirse mejor y cuando siente esa emoción.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil expresar tus emociones? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para expresarte?
- Transferencia: Comenta qué emociones ha observado en sus familiares.

ACTIVIDADES

Actividad 3 (45 minutos)

Expresar en forma oral sus necesidades a través de un diálogo, mostrando constancia del trabajo.

Inicio

Los niños juegan “Charada”, donde adivinan lo que la maestra realiza (comer, lavarse los dientes, bañarse, etc.). Luego responden a las preguntas: ¿Qué acciones realizó la maestra?

¿Ustedes realizan alguna de ellas? ¿Qué pasaría si no la realizarán?

Proceso

- Percibe observando diversas imágenes (jugar, comer, bañarse, ir al colegio, lavarse los dientes)
- Relaciona las imágenes de las necesidades con las acciones que él / ella realiza y las comenta.
- Organiza sus ideas para expresar respecto a las necesidades según sus acciones diarias.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral las necesidades que realiza a diario observando las imágenes ordenadas (jugar, comer, bañarse, ir al colegio, lavarse los dientes).
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil expresar tus necesidades? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para expresarte?
- Transferencia: Conversa con tus familiares sobre las necesidades que ellos tienen.

ACTIVIDADES

Actividad 4 (45 minutos)

Expresar en forma oral las necesidades utilizando mímicas, cumpliendo con lo asignado.

Inicio

Observan el video de la canción “Busca lo más vital”. Responden ¿Qué animales aparecen en el video? ¿Qué le decía el oso al niño? ¿Lo que mencionó el oso es importante para nosotros?

https://www.youtube.com/watch?v=Tnh_kPHp9LM

Proceso

- Percibe observando una caja sorpresa con diversos materiales (jarabe, corazón, polo y almohada)
- Relaciona las necesidades al manipular los diversos materiales (jarabe, corazón, polo y almohada) con las situaciones donde pueden utilizarlas. Responden: ¿Para que toman el jarabe? ¿Ese corazón que significa, amor? ¿El polo para que lo utilizan? ¿La almohada en qué momento la utilizan?
- Organiza sus ideas para expresar alguna necesidad de su vida diaria. Teniendo en cuenta, utilizar un tono de voz adecuado y respetando su turno.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral alguna necesidad de su vida diaria.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil expresar tus necesidades? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para expresarte?
- Transferencia: Comenta acerca de la importancia de expresar sus necesidades con las personas de su entorno.

ACTIVIDADES**Actividad 5 (45 minutos)**

Identificar los personajes de un cuento a través de un juego lúdico mostrando constancia del trabajo.

Inicio

Observan varios cuentos en la alfombra del patio y escogen su favorito. ¿De qué tratará el cuento? ¿Cuántos personajes hay? ¿Hay alguno que sea su favorito? ¿Todos los cuentos tendrán los mismos personajes?

Proceso

- Percibe escuchando el cuento “Ricitos de oro” narrado por la maestra.
- Reconoce las características del cuento al responder algunas preguntas de comprensión. ¿Qué pasó con la niña? ¿Qué encontró en el bosque? ¿Qué hizo cuando entró a la casita? ¿Hizo bien la niña al entrar a esa casa? ¿Ustedes hubieran entrado?
- Relaciona cada uno de los personajes con las acciones que realiza en el cuento.

Salida

- Evaluación: Identifica cada uno los personajes del cuento al señalarlos en la lámina.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar los personajes? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para identificar los personajes?
- Transferencia: Cuenta las características que algún personaje de tu cuento favorito

ACTIVIDADES

Actividad 6 (45 minutos)

Identificar los personajes de un cuento a través de actividad gráfico-plástica mostrando constancia en su trabajo.

Inicio

Los niños observan una caja sorpresa con un títere de erizo y un globo. Luego responden: ¿Qué pueden hacer con eso? ¿Han escuchado alguna vez una historia con estos elementos? ¿Creen que se podría hacer un cuento sin ellos?

Proceso

- Percibe escuchando el cuento “El erizo y el globo”.
- Reconoce las características del cuento escuchando al responder algunas preguntas ¿De qué se trataba el cuento? ¿Cuáles son los personajes? ¿Dónde se desarrolla la historia?
- Relaciona las acciones que realizó con los personajes del cuento mediante adivinanzas. (Erizo: tengo púas para pinchar, desde mi cabeza hasta la cola, pero si te acercas me escondo y me convierto en una bola; conejo: orejas largas, rabo cortito, corro y salto muy ligerito; oso: le gusta la miel, es perezoso y goloso; búho: ojos enormes tengo, que de día cierro y de noche abro a ejercer mi puntería)

Salida

- Evaluación: Identifica los personajes del cuento al nombrar los personajes que aparecieron en el cuento.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar los personajes? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para identificar los personajes?
- Transferencia: Comenta sobre su cuento favorito y los personajes que aparecen en él.

ACTIVIDADES

Actividad 7 (45 minutos)

Identifica los personajes del cuento “El elefante Bernardo” mediante una actividad gráfico plástica, mostrando buena disposición.

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

Inicio

Entonan la canción “El elefante Galante y la hormiguita Laurita” haciendo mímicas.

Responden: ¿Cómo se llamaba la canción? ¿Qué le pasó a la hormiguita? ¿Quiénes son los personajes del cuento?

Proceso

- Percibe observando y escuchando el cuento “El elefante Bernardo”.
- Reconoce las características del cuento “El elefante Bernardo” al responder algunas preguntas de comprensión. ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Cómo se llamaba el elefante? ¿Qué hacía Bernardo a los demás animales? ¿Qué le pasó a Bernardo en el bosque? ¿Ustedes actuarían de la misma manera? ¿Ustedes ayudan a los demás si necesitan ayuda?
- Relacionan los personajes del cuento seleccionando los animales que participaron en dicho cuento (observa diversos títeres sobre su mesa, debe elegir solo a los que aparecieron en el cuento).

Salida

- Evaluación: Identifica los personajes del cuento “El elefante Bernardo” nombrándolos.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar los personajes? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para identificar los personajes?
- Transferencia: Identifica los personajes que más le gusten al ver una película o al escuchar un cuento.

ACTIVIDADES

Actividad 8 (45 minutos)

Representar gráficamente líneas rectas a través de ejercicios grafomotores, cumpliendo el trabajo realizado.

Inicio

Bailan la canción de: “Soy una serpiente” y pasan por un camino recto. Responden:
¿Qué animal conformaron? ¿Qué forma tenía el camino por el que pasó la serpiente?

Proceso

- Percibe diversos carritos de juguetes en una canasta.
- Identifica el camino recto trazado con cinta masking tape que deben seguir los carritos.
- Organiza los pasos a seguir para trazar correctamente las líneas rectas utilizando su dedo índice, sin levantarlo de la mica, realizando el trazo de izquierda a derecha.
- Elige el color de plumón para realizar trazos rectos en una bandeja.

Salida

- Evaluación: Representa gráficamente líneas rectas utilizando el material que escogió, sin levantarlo del papel, realizando el trazo de izquierda a derecha.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil representar líneas rectas? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para representar líneas rectas?
- Transferencia: Encuentra objetos que tengan líneas rectas.

ACTIVIDADES

Actividad 9 (45 minutos)

Representar gráficamente líneas rectas a través de ejercicios grafomotores mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Observan varias bandejas con distintos materiales: harina, arroz, maicena, pallares para realizar trazos rectos y responder las siguientes preguntas: ¿Qué caminos están haciendo? ¿Todos los caminos son rectos?

Proceso

- Percibe diversos plumones de pizarra de colores y un camino recto.
- Identifica el camino recto trazado con Contac en su mesa de trabajo al trazar con su plumón el camino que debe seguir el conejo para llegar a la zanahoria.
- Organiza los pasos a seguir para trazar las líneas rectas y ayudar al conejo a llegar a la zanahoria en su ficha de aplicación.
- Elige el lápiz de color de su preferencia para realizar el trazo.

Salida

- Evaluación: Representa gráficamente las líneas rectas al ayudar al conejo a llegar a la zanahoria utilizando el lápiz de color sin levantarlo de la mica, realizando el trazo de izquierda a derecha.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil representar líneas rectas? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para representar líneas rectas?
- Transferencia: Realizar un camino recto, escogiendo los tapetes adecuados para formarlos.

ACTIVIDADES

Actividad 10 (45min)

Representa gráficamente líneas rectas a través de ejercicios grafomotores, asumiendo las consecuencias de sus propios actos.

Inicio

Cantan y bailan la canción: "Un pequeño dedo". Responden las siguientes preguntas: ¿Qué parte de nuestro cuerpo usamos para bailar la canción? ¿Qué otras cosas podemos hacer con nuestras manos?

<https://www.youtube.com/watch?v=5FeY4DEgrGo>

Proceso

- Percibe distintos caminos rectos y muñecos de animales (vaca, pollo, chanco).
- Identifica los caminos rectos que debe seguir el animalito (vaca, pollo, chanco) que se encuentran al inicio del camino.
- Organiza los pasos a seguir para trazar correctamente las líneas rectas utilizando su dedo índice, sin levantarlo de la mica, realizando el trazo de izquierda a derecha.
- Elige el lápiz que desee y el camino recto que desea trazar.

Salida

- Evaluación: Representa gráficamente los trazos rectos utilizando un lápiz teniendo en cuenta los pasos a seguir.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil representar líneas rectas? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para representar líneas rectas?
- Transferencia: Realiza trazos rectos con pinceles y témperas en casa.

ACTIVIDADES**Actividad 11 (45min)**

Representa gráficamente líneas rectas a través de una técnica gráfico-plástica asumiendo las consecuencias de sus propios actos.

Inicio

Pasa por distintos caminos rectos saltando con un pie y gateando. Responden ¿Cómo pasaron por los caminos? ¿Qué forma tenían los caminos?

Proceso

- Percibe un trencito y un camino recto con rieles de madera.
- Identifica el camino recto que debe seguir el tren sobre los rieles.
- Organiza los pasos a seguir para el desplazamiento correcto del trencito en el camino recto utilizando su dedo índice, sin levantarlo de los rieles, realizando el trazo de izquierda a derecha.
- Elige el lápiz para realizar trazos rectos en papel kraft.

Salida

- Evaluación: Representa gráficamente líneas rectas sobre papel kraft utilizando un lápiz sin levantar el lápiz del papel y empezando de izquierda a derecha.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil representar líneas rectas? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para representar líneas rectas?
- Transferencia: Realiza trazos rectos con hielos de colores en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 12 (45 minutos)

Demostrar originalidad al realizar un regalo para mamá utilizando la técnica del rasgado, mostrando constancia de su trabajo.

Inicio

Escuchan y entonan la canción de: “La familia de los dedos” e imitan los movimientos de los dedos según se menciona en la canción. Responden: ¿Cómo se llama la canción? ¿Quiénes conforman los integrantes de la familia? ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para imitar a la familia?

Proceso

- Percibe diversos tipos de papeles como hojas de colores, revistas, papel lustre, kraft, periódico y cartulinas.
- Asocia los movimientos que debe realizar para la técnica del rasgado
- Hace formas rasgando libremente con los papeles que más le gustaron.
- Produce un dibujo libre a través de la técnica del rasgado.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar una tarjeta para mamá utilizando la técnica del rasgado.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil realizar la tarjeta mediante la técnica del rasgado? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para realizar la técnica del rasgado?
- Transferencia: Utiliza la técnica del rasgado para decorar cualquier regalo que desee.

ACTIVIDADES

Actividad 13 (45 minutos)

Demuestra originalidad al decorar su flor favorita mediante la técnica del rasgado en su ficha de aplicación, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio

Observan y tocan diferentes tipos de flores, y contestan las preguntas que le realiza la miss: ¿Qué parte de su cuerpo usaron para tocar y sentir las flores? ¿Qué otras cosas podemos hacer con nuestras manos?

Proceso

- Percibe diferentes imágenes de diversos tipos de flores hechas con la técnica del rasgado
- Asocia los pasos a seguir con los que le enseña la miss para realizar correctamente la técnica (Usando los dedos índice y pulgar)
- Hace formas rasgando libremente el papel lustre de varios colores.
- Produce su flor favorita a través de la técnica del rasgado.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad la técnica del rasgado al producir la imagen de su flor favorita.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil realizar tu flor favorita mediante la técnica del rasgado? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para realizar la técnica del rasgado?
- Transferencia: Realizan rasgado libre de su dibujo favorito en casa

ACTIVIDADES**Actividad 14 (45min)**

Demostrar su originalidad al decorar un arcoíris utilizando la técnica gráfico plástico, mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Bailan la canción de “La Zamacueca”. Responden: ¿Cómo se llamaba la canción? ¿Qué colores se mencionaron en la canción?

Proceso

- Percibe una canasta, donde se encuentra retazos de corrospum, microporoso y papel lustre.
- Asocia los pasos a seguir (utilizando el dedo índice y pulgar) que la maestra le muestra para utilizar la técnica del rasgado con el material adecuado (papel lustre).
- Ensayo la técnica del rasgado libremente utilizando papel lustre.
- Produce un collage utilizando la técnica de rasgado.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad al decorar su arcoíris con los colores de papel que desee, en su ficha de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil realizar el arcoíris utilizando la técnica del rasgado? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para realizar la técnica del rasgado?
- Transferencia: Decora distintos trabajos gráficos plásticos utilizando la técnica del rasgado en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 15 (45min)

Demostrar su originalidad al realizar la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Cantan y bailan la canción de las manos “Manos divertidas” ¿Qué parte de su cuerpo usaron al bailar esta canción? ¿Qué podemos hacer con nuestras manos?

<https://www.youtube.com/watch?v=ll0IcZoWxyc>

Proceso

- Percibe diferentes imágenes de diversos tipos de figuras hechas con la técnica del rasgado
- Asocia los pasos a seguir con los que le enseña la miss para realizar correctamente la técnica (Usando los dedos índice y pulgar)
- Hace formas rasgando libremente papel periódico.
- Produce su figura favorita a través de la técnica del rasgado

Salida

- Evaluación: Demuestra su originalidad al realizar la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil realizar tu figura favorita mediante la técnica del rasgado? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para realizar la técnica del rasgado?
- Transferencia: Realizar rasgado en casa con papel higiénico o papel toalla

ACTIVIDADES**Actividad 16 (45min)**

Demostrar su originalidad en la técnica del rasgado al realizar un paisaje mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Observa y canta la canción “Popurrí de las manos”. Responden: ¿Qué partes del cuerpo utilizaron en la canción? ¿Qué más pueden realizar con sus manos?

Proceso

- Percibe observando diversos paisajes donde hay diversas formas. Responden: ¿Qué observaron? ¿Alguna vez han ido a un lugar parecido? diferentes imágenes
- Asocia pasos a seguir con los que le enseña la miss para realizar correctamente la técnica (Usando los dedos índice y pulgar)
- Hace formas rasgando los papeles lustre de diversos colores
- Produce diversas formas libres el paisaje que se imagina realizando la técnica del rasgado.

Salida

- Evaluación: Demuestra su originalidad al realizar la técnica del rasgado al crear un paisaje.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil realizar un paisaje mediante la técnica del rasgado? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué pasos seguiste para realizar la técnica del rasgado?
- Transferencia: Realiza rasgado con diversos papeles que encuentres y arma tu casa.

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

Actividad 1



https://www.google.com/search?q=monstruos+de+colores&rlz=1C1CHBF_esPE851PE851&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=60bRcCDKssOpPM%252CFs1ezPaqIVSe_M%252C_&vet=1&usg=AI4_-kTEsB7dqatdjt3KN3jB9TwW9t9Ahw&sa=X&...

Actividad 2



Cuento: “El viaje de Emilia”

Había una vez, una niña llamada Emilia, que viajó con sus papás a la casa de campo de sus abuelitos. Al llegar a la casa en la mañana, se puso muy feliz al ver y abrazar a sus abuelitos; también estaban sus tíos y primos. En la tarde, Emilia junto a sus primos salió al jardín a jugar con la pelota, pero durante el juego Emilia se golpeó con la pelota y se puso muy triste. Luego, decidió entrar a la casa, donde se calmó y su mamá le dio una paleta de helado, pero se le cayó al suelo y se molestó mucho. Sin embargo, su abuelita había preparado unas ricas galletas, que tanto le gustaban a Emilia, al ver eso, se sorprendió y le dio las gracias con un beso a su abuelita. Finalmente, Emilia y su familia se divirtieron mucho compartiendo momentos agradables juntos. Fin.

Actividad 3:

<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1o+comiendo&tbm=isch&ved=2ahUKEwi98>



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1o+ba%C3%B1andose&tbm=isch&ved=2ahUKEwjNnZaYtYjvAhXJNrkgHYO2BYUQ2->



https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1o+yendo+al+colegio&tbm=isch&ved=2ahUKEwjMt4TptlJvAhWDMrkGHWfnCsEQ2-cCegQIABAA&oq=ni%C3%B1o+yendo&gs_lcp=CgNpbWcQARg



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1o+jugando&tbm=isch&ved=2ahUKEwj0x6KCuijvAhXHALkG>



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1o+lavandose+los+dientes&tbm=isch&ved=2ahUKEwjK8orJtjvAhWBLLkGHZt6Db8Q2->

Actividad 4:



<https://www.google.com/search?q=jarabe&tbm=isch&ved=2ahU>



<https://www.google.com/search?q=jcorazon&tbm=isch&ved=2ah>



<https://www.google.com/search?q=polo&tbm=isch&ved=2ahUKE>



<https://www.google.com/search?q=almohada&tbm=isch&ved=2a>

Actividad 5:

Un día de primavera, paseando por el bosque, se alejó de donde vivía por un camino que no era el habitual. Cuando menos se lo esperaba, se encontró de frente con una preciosa casita de paredes azules y ventanas adornadas con rojos geranios. Era tan linda que parecía una casa de muñecas.

Le pudo la curiosidad ¡Tenía que entrar a ver cómo era! Por allí no había a nadie y la puerta estaba abierta, así que, sin pensárselo dos veces, la empujó cuidadosamente y empezó a recorrer el salón.

– ¡Oh, qué casa tan coqueta! Está tan limpia y cuidada... Echaré un vistazo y me iré.

A Ricitos de Oro le llamó la atención que la mesa estaba puesta. Sobre el delicado mantel de encaje había tres tazones de leche. Como estaba hambrienta, decidió beberse la leche de la taza más grande, pero estaba muy caliente. Probó con la mediana, pero ¡caramba!... estaba demasiado fría. La leche de la taza más pequeña, en cambio, estaba templadita como a ella le gustaba y se la bebió de unos cuantos tragos.

– ¡Uhhmm, ¡qué rica! – pensó relamiéndose Ricitos de Oro, mientras sus grandes ojos se clavaban en tres sillas azules, pero de distintos tamaños – ¿Y esas sillas de quién serán?... Voy a sentarme a ver si son cómodas.

Decidida, trató de subirse a la silla más alta pero no fue capaz. Probó con la mediana, pero era demasiado dura. De un pequeño impulso se sentó en la pequeña.

– ¡Genial! Esta sí que es cómoda.

Pero la silla, que era de mimbre, no soportó el peso de la niña y se rompió.

– ¡Oh, vaya, qué mala suerte, con lo cansada que estoy!... Iré a la habitación a ver si puedo dormir un ratito.

El cuarto parecía muy acogedor. Tres camitas con sus tres mesillas ocupaban casi todo el espacio. Ricitos de Oro se decantó por la cama más grande, pero era demasiado ancha. Se bajó y se tumbó en la mediana, pero no... ¡El colchón era demasiado blando! Dio un saltito y se metió en la cama más pequeña que estaba junto a la ventana. Pensó que era la más confortable y mullida que había visto en su vida. Tanto, que se quedó profundamente dormida.

A los pocos minutos aparecieron los dueños de la casa, que eran una pareja de osos con su hijo, un peludo y suave oseño color chocolate. En cuanto cruzaron el umbral de la puerta, notaron que alguien había entrado en su hogar durante su ausencia.

El pequeño osito se acercó a la mesa y comenzó a lloriquear.

– ¡Oh,no! ¡Alguien se ha bebido mi leche!

Sus padres, tan sorprendidos como él, le tranquilizaron. Seguro que había una explicación razonable, así que siguieron comprobando que todo estaba en orden. Mientras, el osito fue a sentarse y vio que su silla estaba rota.

– ¡Papi, mami!... ¡Alguien ha destrozado mi sillita de madera!

Todo era muy extraño. Papá y mamá osos con su pequeño, subieron cautelosamente las escaleras que llevaban a la habitación y encontraron que la puerta estaba entreabierta. La empujaron muy despacio y vieron a una niña dormida en una de las camas.

– ¿Pero ¿qué hace esa niña durmiendo en mi camita? – gritó el osito, asustado.

Su voz despertó a Ricitos de Oro, que cuando abrió los ojos, se encontró a tres osos con cara de malas pulgas que la miraban fijamente.

– ¿Qué demonios estás haciendo en nuestra casa? – vociferó el padre- ¿No te han enseñado a respetar la intimidad de los demás?

Ricitos de Oro se asustó muchísimo.

– Perdóneme, señores... Yo no quería molestar. Vi la puerta abierta y no pude evitar entrar...

– ¡Largo de aquí ahora mismo, niña! Esta es nuestra casa y, que yo sepa, nadie te ha invitado a pasar.

Pidiendo disculpas una y otra vez, la niña salió de allí avergonzada. Cuando llegó al jardín, echó a correr hacia su casa y no paró hasta que llegó a la cocina, donde su madre estaba colocando unos claveles recién cortados en un jarrón. Llegó tan colorada que la mujer se dio cuenta de que a su hija le había pasado algo. Ricitos de Oro no tuvo más remedio que contar todo lo sucedido.

Su mamá escuchó atentamente la historia y dió unas palabras que Ricitos jamás olvidaría.



<https://www.mundoprimeria.com/cuentos-infantiles-cortos/ricitos-de-oro>

Actividad 6:



<https://www.google.com/search?q=titere+erizo&tbm=isch&ved=2ahUKEwjZ0LPzpqTvAhV...>

https://www.google.com/search?q=caja+sorpresa&rlz=1C1CHBD_esPE901PE901&source=1...



<https://www.google.com/search?q=globo+sin+fondo&tbm=isch&ved=2ahUKEwiS79mTqaT...>

Actividad 7:**El elefante Galante y la hormiguita Laurita - [Doris Patricia Siu Fernández](#)**

<https://www.youtube.com/watch?v=BEyYBH5stSk>

El elefante Galante, y la hormiguita Laurita viven a orillas de un río en una casa color ladrillo
 en donde crecen muchos membrillos y nunca, nunca llega el resfrío. Cada mañana se dan un baño
 en la playita con ropa de baño bucean, nadan de orilla a orilla hacen carreras con zapatillas
 después se echan en la sombrilla y toman jugo de granadilla.
 Pero una tarde vino una ola y la mosquita que estaba sola dijo: “¡Socorro, ven elefante, hay una ola que esta gigante!”. “Ahí voy Laurita” dijo Galante “no te preocupes, voy al instante”

Y así Laurita linda mosquita salió del río en la trompita del elefante que con cuidado de entre las olas la ha rescatado. Y colorín con colorado, este cuento se acabó.



<https://www.google.com/search?q=titere+de+hormiguita+&tbm=isch&ved=2ahUKEwi>



https://www.google.com/search?q=titeres+de+animales&rlz=1C1CHBD_esPE901PE901&tbm=isch&source=iu&ic

Actividad 8:

Soy una serpiente
 Que anda por el bosque
 Buscando una parte de su cola
 ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
 Soy una serpiente
 Que anda por el bosque
 Buscando una parte de su cola
 ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
 Soy una serpiente
 Que anda por el bosque
 Buscando una parte de su cola
 ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
 Soy una serpiente
 Que anda por el bosque
 Buscando una parte de su cola
 ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
 Soy una serpiente
 Que anda por el bosque
 Buscando una parte de su cola
 ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?
 Soy una serpiente
 Que anda por el bosque
 Buscando una parte de su cola
 ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?...

<https://www.youtube.com/watch?v=R6HogbnuRaw>





<https://www.google.com/search?q=CARRITOS+DE+JUGUETE&tbm=isch&ved=2ahUKEwillpaxh7vvAhVdhp>



<https://www.google.com/search?q=cesta+de+plastico&tbm=isch&ved=2ahUKEwi8np6XiLvAhXm>



<https://www.google.com/search?q=plumon+de+pizarra&tbm=isch&ved=2ahUKEwjhvIGlibvAhXvlpUCHYv>



<https://www.google.com/search?q=cinta+masking+tape&tbm=isch&ved=2ahUKEwji0qmZiLvAhVujJUCH>



<https://www.google.com/search?q=mica&tbm=isch&ved=2ahUKEwi--J7ViLvAhWcgpUCHevsD2kQ2->

Actividad 9:



https://www.google.com/search?q=bandejas+sensoriales+arroz&tbm=isch&ved=2ahUKEwjC7_npvIjvAhWUMrkGHfwoA8

https://www.google.com/search?q=bandejas+sensoriales+arroz&tbm=isch&ved=2ahUKEwjC7_npvIjvAhWUMrkGHfwoA8

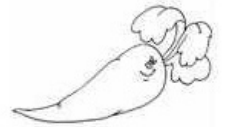
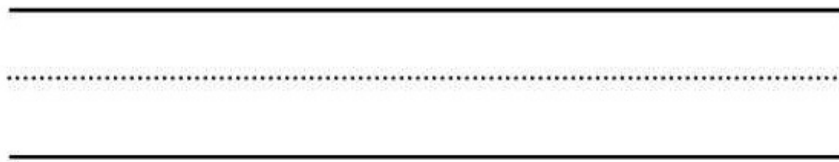
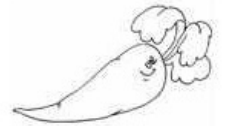
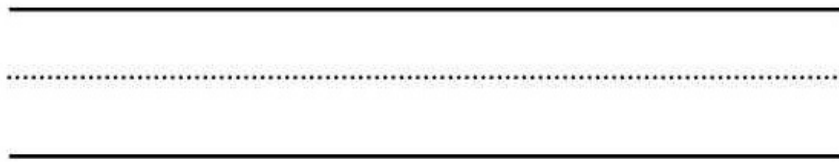
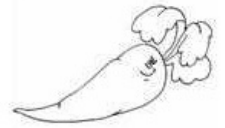
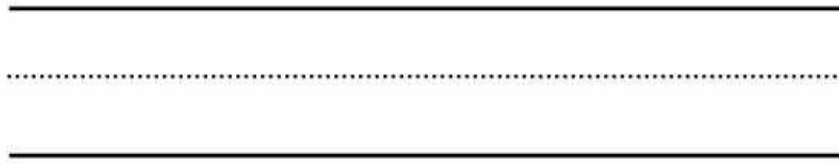


<https://www.google.com/search?q=bandejas+sensoriales+harina&tbm=isch&ved=2ahUKEwicYJHtv4jvAhXTN7kGHbL8Bz4>

Ficha de aplicación

Nombre:

Representar gráficamente líneas rectas a través de ejercicios grafomotores mostrando constancia en el trabajo.



Actividad 10:**“Un pequeño dedo” – super simple español**

<https://www.youtube.com/watch?v=GEUbPs3Y2ow>

Un pequeño dedo, un pequeño dedo, un pequeño dedo, ahí, ahí y ahí
Pon el dedo arriba, pon el dedo abajo, ponlo en tu cabeza ¡CABEZA!

Un pequeño dedo, un pequeño dedo, un pequeño dedo, ahí, ahí y ahí
Pon el dedo arriba, pon el dedo abajo, ponlo en tu nariz ¡NARIZ!

Un pequeño dedo, un pequeño dedo, un pequeño dedo, ahí, ahí y ahí
Pon el dedo arriba, pon el dedo abajo, ponlo en tu barbilla ¡BARBILLA!

Un pequeño dedo, un pequeño dedo, un pequeño dedo, ahí, ahí y ahí
Pon el dedo arriba, pon el dedo abajo, ponlo en tu brazo ¡BRAZO!

Un pequeño dedo, un pequeño dedo, un pequeño dedo, ahí, ahí y ahí
Pon el dedo arriba, pon el dedo abajo, ponlo en tu pierna ¡PIERNA!

Un pequeño dedo, un pequeño dedo, un pequeño dedo, ahí, ahí y ahí
Pon el dedo arriba, pon el dedo abajo, ponlo en tu pie ¡PIE!

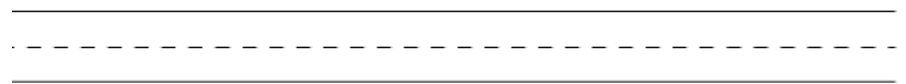
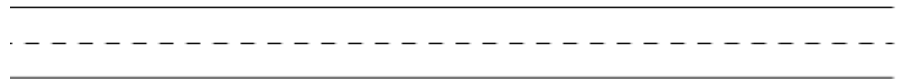
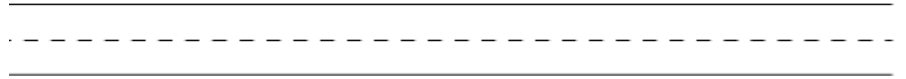
Ponlo en tu pierna ¡PIERNA!, ponlo en tu brazo ¡BRAZO!, ponlo en tu barbilla
¡BARBILLA!, ponlo en tu nariz ¡NARIZ!, ponlo en tu cabeza ¡CABEZA! Y decir adiós ¡Adiós!



<https://cutt.ly/3zcxFCD>

Ficha de aplicación**Nombre:**

Representa gráficamente los trazos rectos utilizando un lápiz teniendo en cuenta los pasos a seguir.



Actividad 11



<https://www.google.com/search?q=RIELES+DE+MADERA+PSICOMOTRICIDAD&tbm=isch&ved=2ahUKEwji>



<https://www.google.com/search?q=TREN+PSICOMOTRICIDAD&tbm=isch&ved=2ahUKEwji>



<https://www.google.com/search?q=PAPEL+KRAFT&rlz=1C1CHBF esPE892PE892&sxsrf=ALeKk03mp9rpFS>



<https://www.google.com/search?q=lapiz+de+color&tbm=isch&ved=2ahUKEwjlsonrib>

Actividad 12

Papá dedo, papá dedo,
¿dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy!
¿Qué tal estás?

Mamá dedo, mamá dedo,
¿dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy!
¿Qué tal estás?

Hermano dedo, hermano dedo,
¿dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy!
¿Qué tal estás?

Hermana dedo, hermana dedo,
¿dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy!
¿Qué tal estás?

Bebé dedo, bebé dedo,
¿dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy!
¿Qué tal estás?



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



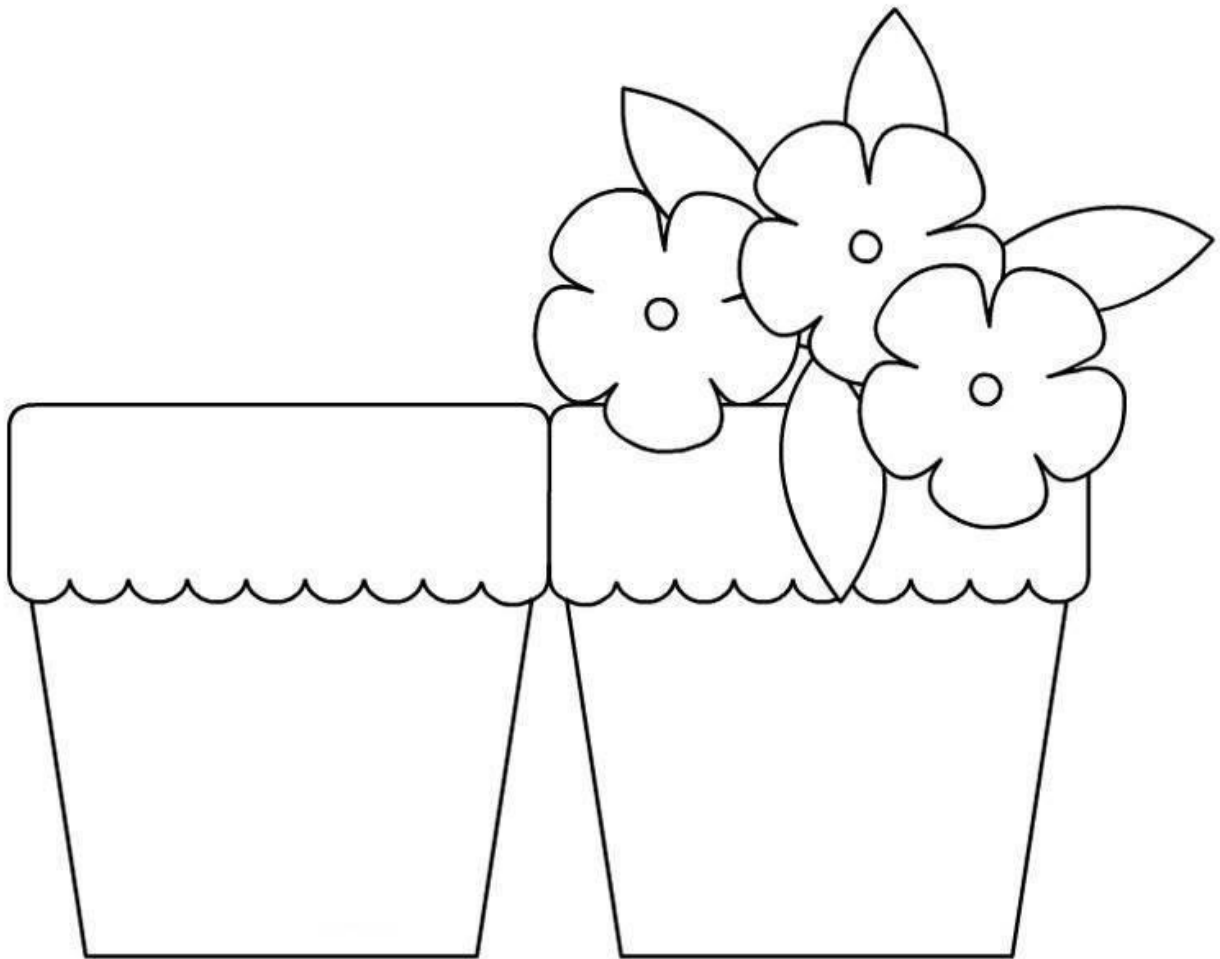
<https://www.google.com/search?q=DIVERSOS+TIPOS+DE+PAPELES&rlz=1C1CHBF esPE892PE892&sxsrf=ALeKk>



<https://www.google.com/search?q=GOMA&rlz=1C1CHBF esPE892PE892&sxsrf=ALeKk00q15whoJeZ0wiHy>

Ficha de aplicación**Nombre:**

Demostrar originalidad al realizar un regalo para mamá utilizando la técnica del rasgado.



Actividad 13:

<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+tocando+flores&tbm=isch&ved=2ahUKEwiH4PnTuojuAhUzArkGHc5dCMcQ2-cCegQIABAA&aq=ni%C3%B1os+tocando+flores&gs>



https://www.google.com/search?q=tecnica+del+rastgado&rlz=1C1CHBF_esPE851PE851&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi76c6ou4jvAhWCLLkGHRdUAXoQ_AUoAXoECBsQAaw&biw=1242&bih=597#imgrc=5JynnSteF7V-6M

Actividad 14:**Canción: “Zamacueca”**

Gira, gira luna
Gira, gira, sol (bis)
Cuando llueve sale el sol,
Siete colores puedes ver (bis)
Es el arco iris tú lo puedes ver (bis)
Ya llega el morado,
Morado, morado
El morado está enamorado (bis)
Aquí está el azul
Azul, azul
Azul es el baúl de Raúl (bis)
Ya llega el celeste
Celeste, celeste
Ya no me molestes
Aquí viene el verde
Verde, verde, verde
Dime pa' que lo recuerdes
Llega el amarillo, amarillo
Amarillo es el membrillo
Aquí va el naranja
Naranja, Naranja
Salta y ráscate la panza (bis)
Aquí viene el rojo
Rojo, rojo, rojo
Me enojo y me sonrojo (bis)
Vamos a bailar
Cambiando de color



<https://sucomix.com.pe/microporos-o-50-x-70-cm-afelpado-o-toalla-con-adhesivo>



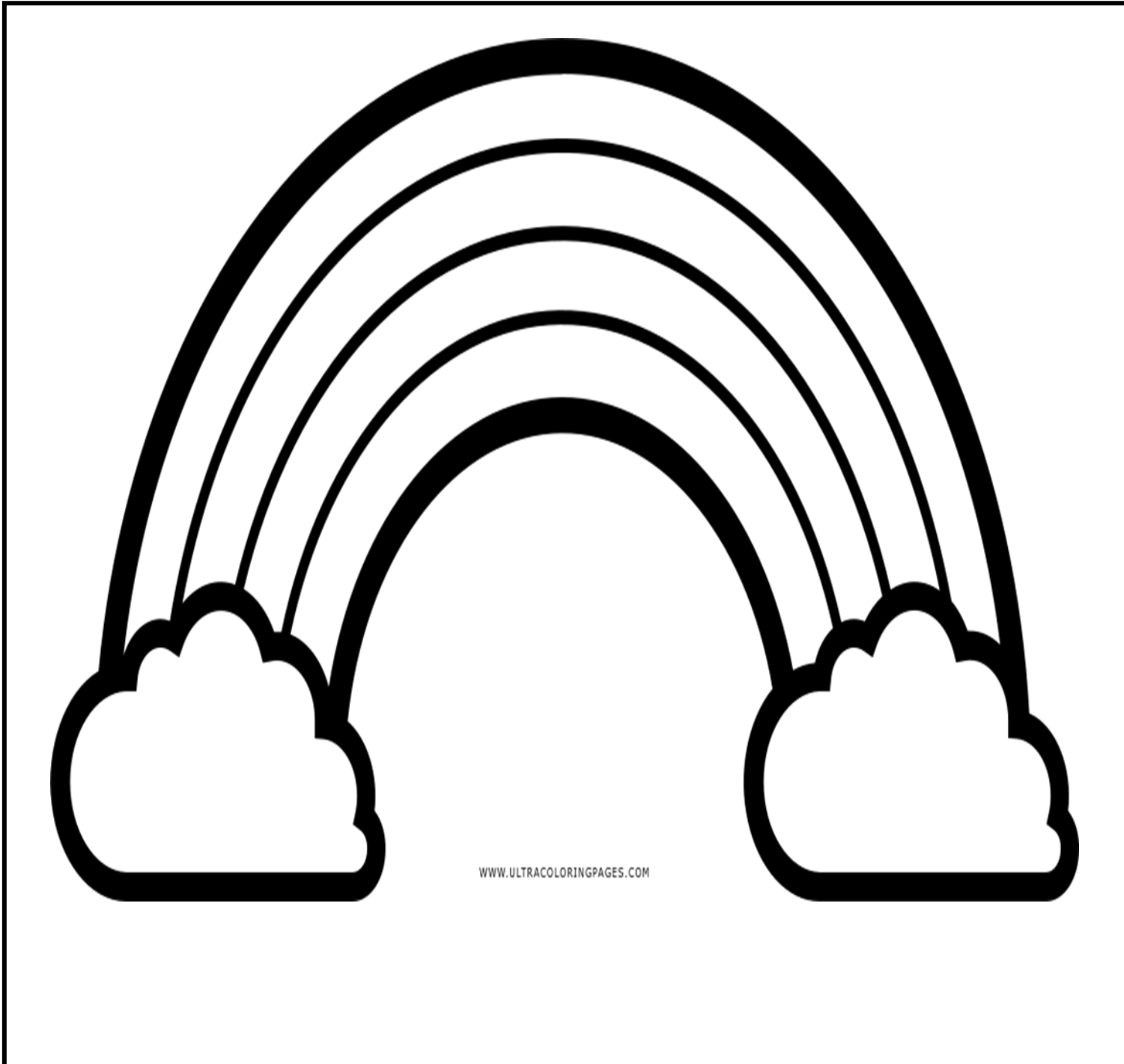
<https://www.grupocoensa.com/wp-content/uploads/2020/11/SKU-823-PAPEL-LUSTRE-CELESTE-50X65-CM-1.jpg>

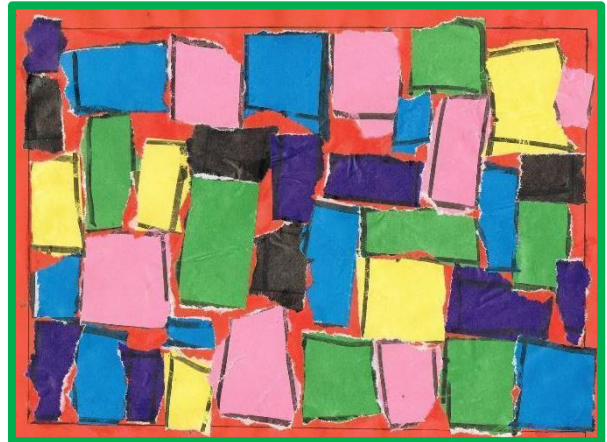
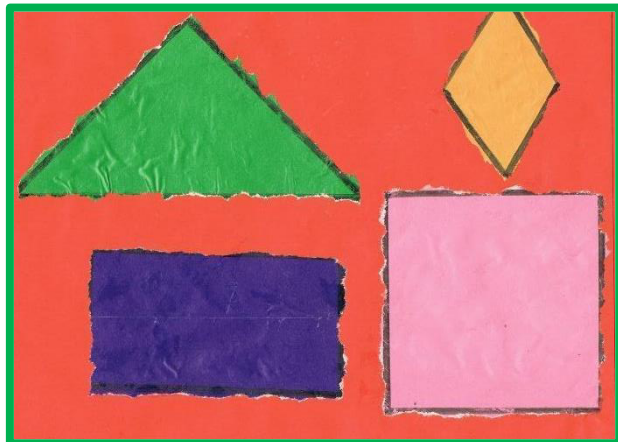


<https://www.tailoy.com.pe/corros-pum-100-x-140-mtazul-->

Ficha de aplicación**Nombre:**

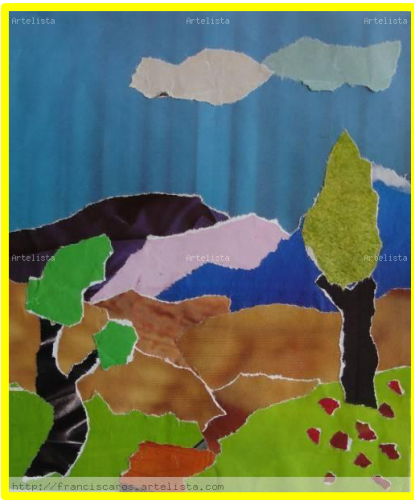
Rasga con papel lustre de diferentes colores utilizando tu dedo índice y pulgar; y pégalo dentro del arco iris.



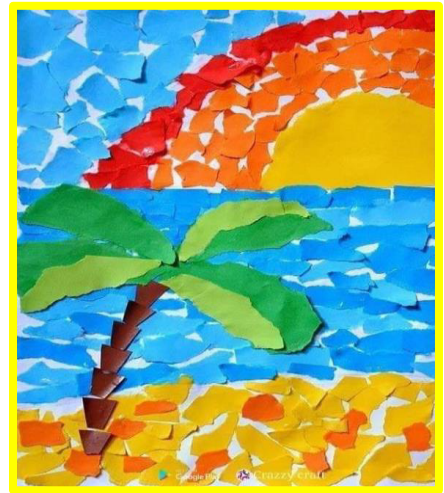
Actividad 15

<http://preescolarsjsa.blogspot.com/2012/11/contribucion-individual-2012.html>

Actividad 16



<https://www.artelista.com/obra/4154981191164318->



<http://ucamplastica4bpres20141505.blogspot.com/2014/10/lamina-3->



<https://tecnicasparafacilitarelaprendizaje.wordpress.com/2017/04/08/tecnica->

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad

Actividad 2: Expresa en forma oral sus emociones a través de un diálogo.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro				
	AD	A	B	C
Utiliza un tono de voz adecuado				
Organiza sus ideas para presentar sus emociones a sus compañeros de manera ordenada.				
Expresa con claridad sus emociones que quiere compartir.				
Mantiene una postura adecuada utilizando gestos naturales y espontáneos.				
Expresa en forma oral sus emociones con autonomía.				

Actividad 4: Expresa en forma oral sus necesidades a través de un diálogo.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro				
	AD	A	B	C
Utiliza un tono de voz adecuado.				
Organiza sus ideas para presentar sus necesidades a sus compañeros de manera ordenada.				
Expresa con claridad las necesidades que quiere compartir				
Mantiene una postura adecuada utilizando gestos naturales y espontáneos.				
Expresa en forma oral sus emociones con autonomía.				

Actividad 8: Representar gráficamente líneas rectas a través de ejercicios grafomotores.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro				
	AD	A	B	C
Coge correctamente el lápiz utilizando el dedo pulgar, el dedo índice y el dedo medio de apoyo.				
Realiza el trazo sin levantar la mano.				
Realiza el trazo sin salirte de las líneas punteadas.				
Muestra autonomía al realizar la actividad.				

Actividad 9: Representar gráficamente líneas rectas a través de ejercicios grafomotores.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro				
	AD	A	B	C
Coge correctamente el lápiz utilizando el dedo pulgar, el dedo índice y el dedo medio de apoyo.				
Realiza el trazo sin levantar la mano.				
Realiza el trazo sin salirte de las líneas punteadas.				
Muestra autonomía al realizar la actividad.				

Actividad 12: Demostrar originalidad al realizar un regalo para mamá utilizando la técnica del rasgado

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Demuestra originalidad al realizar un regalo para mamá mediante la técnica del rasgado utilizando el dedo índice y pulgar con autonomía.	AD
Demuestra originalidad al realizar un regalo para mamá mediante la técnica del rasgado utilizando el dedo índice y pulgar.	A
Demuestra originalidad al realizar un regalo para mamá mediante la técnica del rasgado utilizando el dedo índice, pulgar y otros dedos	B
Demuestra originalidad al realizar un regalo para mamá mediante la técnica del rasgado utilizando todos los dedos.	C

Actividad 15: Demostrar su originalidad al realizar la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Demuestra originalidad mediante la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita utilizando el dedo índice y pulgar con autonomía.	AD
Demuestra originalidad mediante la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita utilizando el dedo índice y pulgar.	A
Demuestra originalidad mediante la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita utilizando el dedo índice, pulgar y otros dedos.	B
Demuestra originalidad mediante la técnica del rasgado al decorar la imagen de su figura favorita utilizando todos los dedos.	C

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

1.- Datos informativos

Institución Educativa: Santiago de Surco

Nivel: Inicial

Grado: 4 años

Secciones: Única

Área: Comunicación

Título del proyecto:

Temporización:

Profesores: Miranda, Samantha; Olano, Camila y Sosa, Claudia

2.- Situación problemática

Los estudiantes de una institución educativa privada, ubicada en el distrito de Santiago de Surco, del aula de 4 años, al regresar de clases remotas, presentan dificultad en sus habilidades sociales, mostrando timidez y poca seguridad al realizar diversas actividades. Así mismo, se ha observado que al compartir con sus compañeros de clase se muestran distantes. Es por ello, que mediante este proyecto realizaremos actividades que fomenten la expresión oral y la interacción social a través de juegos lúdicos y la participación activa. En conclusión, se logrará que los estudiantes puedan expresarse libremente, sin temor a participar ni a equivocarse favoreciendo así a cada niño el desarrollo de la propia identidad, confianza y seguridad en sus capacidades, para actuar con iniciativa y autonomía, a través de un aprendizaje significativo.

3.- ¿Qué aprendizajes se lograrán?

	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P E R S O N A L S O C I A L	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. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según su interés.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió.
	Convive y participa democráticamente en 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.
		Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.
		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.
	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de

C O M U N I C A C I Ó N		<p>Infiere e interpreta información del texto oral.</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p> <p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p> <p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p> <p>Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>
	<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <p>Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna</p>	<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p> <p>Adecúa el texto a la situación comunicativa, Organiza y desarrolla las ideas</p>	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p> <p>Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.</p> <p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.</p>

	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<p>de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Aplica procesos creativos.</p> <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</p>
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Se expresa corporalmente</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>

(MINEDU, 2017)

Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
1. Participarán de una asamblea donde contarán sus experiencias al retornar al colegio.	Observarán diferentes imágenes para luego realizar un dibujo de su experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Post it
2. Identificarán la problemática (dificultad para expresarse oralmente).	Realizarán un juego con sus compañeros y maestras.	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota - Música
3. Observar la situación que hay en el aula a través de dinámicas proponiendo soluciones.	Realizan diversas dinámicas donde expresan que actividades realizaban cuando no podían salir de casa.	<ul style="list-style-type: none"> -Materiales escolares -Galleta vainilla, manjar blanco y leche condensada -Pelota y telas -Bandejas
4. Realizarán un juego de integración para conocer a sus compañeros de clase.	Realizan la búsqueda del tesoro donde encontrarán piezas que forman la portada de un cuento.	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulinas negras -Sobres -Hojas bond -Cartulinas

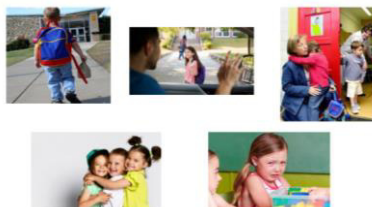
<p>5. Escuchan cuentos para poder conversar e identificar el mensaje.</p>	<p>-Observan un video de un cuento, conversan y luego se agrupan para expresar su opinión.</p>	<p>-Video -Papelógrafo -Témpera -Pinceles -Lápices</p>
<p>6. Dramatizarán un cuento creado por ellos mismos.</p>	<p>Se reunirán en grupos de cuatro integrantes y crearán un cuento.</p> <p>Comparten su cuento, cada grupo, dramatizándolo, con sus compañeros y maestras.</p>	<p>-Disfraces -Accesorios -Objetos</p>

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>TEMA: “Me divierto conociendo a mis amiguitos”</p> <p>Se comunica oralmente en lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus intereses. <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de cuentos 		<p>Expresión en forma oral de intereses, cuentos y necesidades mediante el diálogo.</p> <p>Identificación de personajes, experiencias, mensajes, situaciones, etc. en lecturas de textos continuos y discontinuos.</p>
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. Expresión</p> <p>Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión</p> <p>Identificar</p>		<p>Valor:</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Actitudes:</p> <p>Cumplir con los trabajos asignados.</p> <p>Mostrar constancia en el trabajo.</p> <p>Asumir las consecuencias de los propios actos</p>

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1 (45 min.)

Expresar en forma oral sus experiencias al retornar al colegio a través de un diálogo, mostrando constancia en su trabajo.

**INICIO**

Forman un círculo en el patio, donde observan diferentes imágenes de niños retornando al colegio. ¿Qué observas en las imágenes? ¿Con qué imagen te identificas? ¿Cómo ha sido volver al colegio? ¿Todos tendrán la misma experiencia al regresar al colegio?

PROCESO:

- Percibe escuchando las experiencias de sus compañeros de clase.
- Relaciona las experiencias de sus compañeros con las de él. (la miss colocará en post it del mismo color las experiencias de sus niños que sean similares y las pegará en un papelógrafo).
- Organiza sus ideas para compartir su experiencia de cómo fue su primer día de regreso al colegio.

SALIDA:

- **Evaluación:** Expresa en forma oral a todos sus compañeros a través de un diálogo su experiencia al retornar al colegio.
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al expresar tu experiencia? ¿Te gustó compartir las experiencias con tus compañeros? ¿Qué enseñanzas nos deja lo aprendido el día de hoy?
- **Transferencia:** Comenta a papá o mamá su experiencia al volver a clases.

ACTIVIDAD 2 (45 MIN.)

Expresar en forma oral sus pasatiempos a través de juego lúdico, cumpliendo con el trabajo asignado.

**INICIO**

Escuchan el cuento “Los pasatiempos de Ana” y responden las siguientes preguntas:

¿Cómo se llamaba la niña? ¿Qué le gustaba hacer a Ana? ¿Cómo se llaman las cosas que le gusta hacer a Ana?

¿Todos tendremos los mismos pasatiempos?

PROCESO

- Percibe diversos pasatiempos mediante un juego de charadas (la maestra le muestra la tarjeta de un pasatiempo al niño y los niños adivinan cual es).
- Relaciona los pasatiempos que adivinaron con los que realiza en su casa, mencionándolos.
- Organiza sus ideas para compartir sus pasatiempos que realiza en casa, con sus compañeros y maestras.

SALIDA

- **Evaluación:** Expresa en forma oral sus pasatiempos que realiza en casa jugando a la “pelota caliente” (los niños estarán sentados formando un círculo, donde se pasarán la pelota y cuando la música, el niño que se quede con la pelota compartirá su pasatiempo)
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al expresar tus pasatiempos? ¿Qué dificultad encontraste al expresar tus pasatiempos? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo fue el trabajo en grupo? ¿Te gustó compartir con tus compañeros?
- **Transferencia:** Comenta en casa sus pasatiempos.

ACTIVIDAD 3 (45min)

Expresa en forma oral sus intereses a través de juegos lúdicos cumpliendo con la actividad asignada.

INICIO

Escuchan el cuento “El congreso de los ratones”.

¿Qué problema tenían los ratones? ¿buscaron una solución para el problema que tenían?

¿Cuál fue?

¿Siempre habrá soluciones ante cualquier situación?

PROCESO

- Percibe observando 3 sectores con diversos elementos. (Rincón de Mini chef, Rincón de manualidades y rincón de juegos al aire libre)
- Relaciona el sector de su interés con las actividades que realizaron durante la cuarentena.
- Organiza sus ideas para expresar la actividad que más le interesó realizar en familia.

SALIDA

- **Evaluación:** Expresa en forma oral sus intereses de una actividad que realizó durante la cuarentena.
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al expresar tus pasatiempos? ¿Qué dificultad encontraste al expresar tus pasatiempos? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo fue el trabajo en grupo? ¿Te gustó compartir con tus compañeros?
- **Transferencia:** Comenta en casa una actividad que le gustaría realizar en familia.

ACTIVIDAD 4 (45 min.)

Identificar los personajes y el lugar donde se desarrolla un cuento mediante imágenes, cumpliendo con el trabajo asignado.

INICIO

Observan y escuchan el cuento “El cerdito valiente”. Responde: ¿De qué trató el cuento? ¿Qué hizo el cerdito cuando el lobo se acercó a las ovejas? ¿En dónde estaban los animalitos? ¿El cerdito, las ovejas y el lobo son personajes del cuento?

PROCESO

-Percibe el cuento “Los piratas y el tesoro” y a la miss disfrazada de pirata.

<https://www.youtube.com/watch?v=BIP87ZcazGw>

-Reconoce las características de los personajes del cuento y responde: ¿Cómo son los personajes? ¿Que hizo el pirata? ¿Qué mensaje nos brinda?

-Relaciona las imágenes del rompecabezas con las del cuento escuchado. Responde: ¿Quiénes son los personajes de esa portada? ¿Has escuchado alguna vez ese cuento? ¿De qué trata el cuento? ¿Dónde ocurrió ese cuento?

SALIDA

- **Evaluación:** Identifica los personajes y el lugar donde se desarrolla el cuento utilizando imágenes. La maestra coloca cada idea en post it agrupando las mismas ideas en un mismo color de post it.
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al realizar estas actividades? ¿Qué dificultad encontraste al identificar los personajes? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo fue el trabajo en grupo? ¿Te gustó compartir ideas con tus compañeros?
- **Transferencia:** En casa leo un cuento con mis papás y mencionó los personajes y el lugar donde se desarrolla.

ACTIVIDAD 5 (45 min.)

Identificar el mensaje que transmite un cuento a través de un juego lúdico, cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

Escuchan una historia desordenada al observar diferentes imágenes y responden:
¿De qué trató la historia? ¿Qué mensaje creen que nos dio esta historia?

¿Todos los cuentos nos transmiten un lindo mensaje?

Proceso

- Percibe el cuento “Hace frío”. (cuento sobre la solidaridad)
- Reconoce las características de los personajes del cuento y el mensaje que brindan. Responden las siguientes preguntas: ¿Qué pasaba con los árboles? ¿Que hizo el papá ardilla? ¿Con qué personaje te identificas?
- Relaciona el mensaje del cuento con alguna situación de su vida.

Salida

- **Evaluación:** Identifica el mensaje del cuento al correr y encerrar en un círculo con un plumón la imagen que representa la solidaridad.
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al escuchar el cuento? ¿Te pareció interesante el cuento? ¿Qué es la solidaridad? ¿Te gustó compartir con tus compañeros el día de hoy?
- **Transferencia:** Cuentan en casa un cuento e identifica el mensaje de la historia.

ACTIVIDAD 6 (45 min.)

Expresar en forma oral un cuento creado por ellos mismos mediante una narración, cumpliendo con el trabajo asignado.

INICIO

Crean un robot, modelándolo con plastilina. Responde: ¿Cómo se llama tu robot? ¿Qué poderes podrá tener tu robot? ¿Les fue fácil crear su robot?

¿Será posible que crean un cuento?

PROCESO

Percibe diversos títeres de personas y animales en equipos de cuatro niños.

Relaciona los títeres de personas y animales que escogieron para crear su cuento en equipos de cuatro niños.

Organiza sus ideas para narrar el cuento creado en equipo utilizando sus títeres.

SALIDA

- **Evaluación:** Expresa en forma oral un cuento creado por ellos mismos en equipo, narrándolo.
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al narrar el cuento junto a tus amigos? ¿Encontraste alguna dificultad al crear el cuento con tus amiguitos? ¿Cuál fue? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Cómo fue el trabajo en grupo al momento de crear el cuento? ¿Te gustó crear con tus compañeros?
- **Transferencia:** Narra el cuento que creó junto a su equipo a su familia en casa.

ACTIVIDAD 7 (45 min.)

Expresar en forma oral un cuento creado por ellos mismos mediante una dramatización cumpliendo con el trabajo asignado.

**INICIO**

Los niños escuchan el cuento de “La magia de los cuentos” y responden las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamaba el cuento? ¿Qué hacía el mago? ¿Que observaron los niños en el teatro?

PROCESO

Percibe diversos cofres con vestuarios y accesorios.

Relaciona los vestuarios y accesorios que utilizará junto a su equipo para su dramatización.

Organiza sus ideas para crear un cuento.

SALIDA

- **Evaluación:** Expresa en forma oral un cuento creado por ellos mismos mediante una dramatización junto con su equipo mostrándolo a sus compañeros y maestras.
- **Metacognición:** ¿Cómo te sentiste al dramatizar junto a tus amigos? ¿Encontraste alguna dificultad al dramatizar? ¿Cuál fue? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo fue el trabajo en grupo al momento de dramatizar? ¿Te gustó dramatizar? ¿Te gustó compartir con tus compañeros y maestras?
- **Transferencia:** Dramatiza el cuento creado junto a su familia en casa.

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

ACTIVIDAD 1



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+yendo+al+colegio&tbm=isch&ved=2ah>



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+yendo+al+colegio&tbm=isch&ved=2ah>



<https://www.google.com/search?q=regreso+al+colegio&tbm=isch&ved=2ahUKEwjf2OrwjbvAhVHg5UCHXy>



<https://www.google.com/search?q=apego+educacion+infantil&tbm=isch&ved=2ahI1KFwi>



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+despidiendo+a+mama+del+colegio&tbm=isch&ved=2ahUK>



<https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+despidiendo+a+mama+del+colegio&tbm=isch&ved=2ahUK>



https://www.google.com/search?q=POST+IT&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk03zUYv9w2hGhPEw

ACTIVIDAD 2

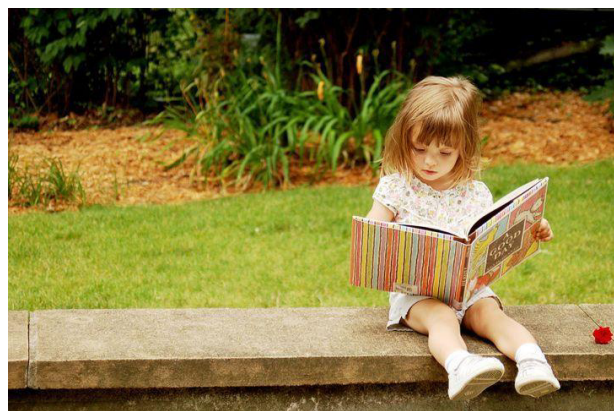
Había una vez, una niña llamada **Ana**, al tocar el timbre de recreo en la escuela le gustaba mucho jugar al fútbol. Desde siempre, Ana había sido una niña muy especial, le gustaba mucho conversar con sus compañeros del salón.

Al culminar sus clases de la escuela, Ana sabía que al llegar a casa iba a ducharse y almorzar, Pero después tendría tiempo libre y le encantaba utilizar ese tiempo para dibujar y pintar con témpera o con sus colores que le encantaban.

Por las noches, antes que mamá o papá la arropen para dormir, se ponía a leer y observar las imágenes de sus cuentos. Luego se iba a dormir feliz, porque sabía que después de clase, en su tiempo libre se iba a divertir mucho haciendo lo que más le gusta hacer...



https://www.google.com/search?q=pasatiempos+de+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=Ale



https://www.google.com/search?q=pasatiempos+de+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=Ale



https://www.google.com/search?q=pasatiempos+de+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=Ale



https://www.google.com/search?q=pasatiempos+de+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=Ale



https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1o+cantando+real&tbm=isch&ved=2ahUKEwjMoYOnpr_vAhVq



https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+bailando+reales&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeK



https://www.google.com/search?q=pelota&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk00XgQs5lsCmVrnN30

ACTIVIDAD 3

Había una vez una familia de ratones que vivía en la despensa de una casa, pero temiendo siempre los ataques de un enorme gato, los ratones no querían salir. Ya fuera de día o de noche este terrible enemigo los tenía vigilados.

Un buen día decidieron poner fin al problema, por lo que celebraron una asamblea a petición del jefe de los ratones, que era el más viejo de todos.

El jefe de los ratones dijo a los presentes:

- Os he mandado reunir **para que entre todos encontremos una solución.** ¡No podemos vivir así!

- ¡Pido la palabra! - Dijo un ratoncillo muy atento. Atemos un cascabel al gato, y así sabremos en todo momento por dónde anda. El sonido nos pondrá en alerta y podremos escapar a tiempo.

Tan interesante propuesta fue aceptada por todos los roedores entre grandes aplausos y felicidad. **Con el cascabel estarían salvados**, porque su campanilleo avisaría de la llegada del enemigo con el tiempo para ponerse a salvo.



[https://www.google.com/search?q=GAL
LETA+VAINILLA&rlz=1C1CHBF_esPE892P
E892&hl=es-](https://www.google.com/search?q=GAL+LETA+VAINILLA&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&hl=es-)



[https://www.google.com/search?q=lech
e+condensada&rlz=1C1CHBF_esPE892P
E892&sxsr=ALeKk01bTxrGOYQToQ8V7T](https://www.google.com/search?q=lech e+condensada&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsr=ALeKk01bTxrGOYQToQ8V7T)



https://www.google.com/search?q=bolsa+ziploc&tbm=isch&ved=2ahUKEwjBqoXD7_uAhWkpJUCHRq5AVkQ2-



https://www.google.com/search?q=BOL &tbm=isch&ved=2ahUKEwiAn-L8u7_vAhUoipUCHdNxBC8Q2-



https://www.google.com/search?q=telas+psicomotricidad&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk0



https://www.google.com/search?q=GOMA&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk02Yd1tdiQ_Xc4



https://www.google.com/search?q=pelota&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk00XgQs5



https://www.google.com/search?q=MORTER&tbm=isch&ved=2ahUKEwiaks37vL_vAhXChZUCHVIxBSS



<https://www.google.com/search?q=diversos+papeles&tbm=isch&ved=2ahUKEwjf7M3vs8XvAhWhkZUC>



<https://www.google.com/search?q=materiales+reciclables&tbm=isch&ved=2ahUKEwj4zeiHucXvAhUziJ>

ACTIVIDAD 4

Había una granja situada a las afueras de un pueblo, llamada la granja de Bimbo. En esta granja había muchos animales, vacas, ovejas, gallinas y un pequeño cerdito llamado **Pinki**, quien había sido el último en llegar, pues tan sólo tenía dos meses de vida, era un cachorrito.

Pinki, era un cerdito muy juguetón, al que le gustaba mucho estar con las ovejas mientras que estaban en el prado pastando. Solía correr detrás de las ovejas hasta que, Pluto, el perro pastor, le regañaba por no dejar a las ovejas comer tranquilas, y entonces las dejaba de molestar, hasta que Pluto se distraía.

Pinki era un cerdito muy valiente, pues un día cuando se encontraban las ovejas en el prado vio cómo se acercaba un lobo sigilosamente, pasando desapercibido por delante de Pluto, que estaba echado la siesta.

De repente, el lobo salió de entre los matorrales y fue a por las ovejas, pero Pinki rápidamente salió a avisar a las ovejas para que salieran corriendo todo lo rápido que pudieran hacia donde se encontraba Pluto. Éste, al escuchar los balidos de las ovejas, se despertó y fue a defenderlas, asustando al lobo.

Desde entonces, Pinki, pasó a llamarse el cerdito valiente de la granja de Bimbo, pues gracias a él, las ovejas no fueron heridas por parte de aquel lobo malvado. Así fue como las ovejas y el cerdito Pinki, comenzaron una relación de amistad para siempre, además, a las ovejas ya no les molestaba que el cerdito jugara con ellas.

<http://textosclave.blogspot.com/2014/11/el-cerdito-valiente-de-la-granja.html>

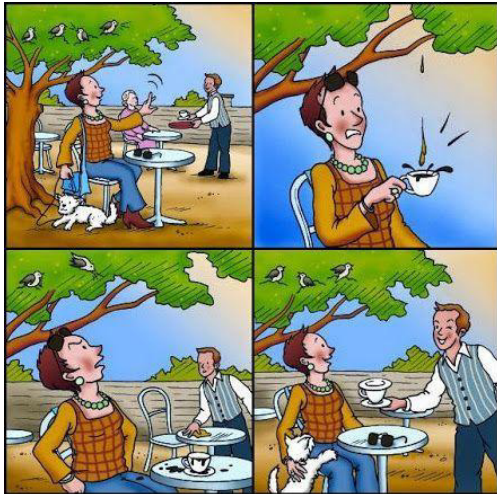


https://www.google.com/search?q=POST+IT&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk03zUYv9w2hGhPEw



https://www.google.com/search?q=ROMPECABEZA+DE+PIRATAS&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=

ACTIVIDAD 5



https://www.google.com/search?q=historia+desordenada+en+imagenes&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892



https://www.youtube.com/watch?v=G_zPkkf7kIE

ACTIVIDAD 6



https://www.google.com/search?q=PLASTILINAS&rlz=1C1CHBF_esPE892PE892&sxsrf=ALeKk019vGOx



https://www.google.com/search?q=TITERES+DE+PERSONAS+Y+ANIMALES&rlz=1C1CHBF_esPE892PE8

ACTIVIDAD 7

https://www.google.com/search?q=CUENTO+LA+MAGIA+DE+LOS+CUENTOS&rlz=1C1CHRF_e<PF892PF



<https://www.google.com/search?q=disfraces+para+dramatizacion&tbm=isch&ved=2ahUKEwi88pX4w8>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final del Proyecto

Evaluación de proceso

Actividad 1: Expresar en forma oral sus experiencias al retornar al colegio a través de un diálogo.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro				
	AD	A	B	C
Utiliza un tono de voz adecuado				
Organiza sus ideas para compartir sus experiencias a sus compañeros de manera ordenada.				
Expresa con claridad sus experiencias que quiere compartir.				
Mantiene una postura adecuada utilizando gestos naturales y espontáneos.				

Evaluación Final

Actividad 7: Expresa en forma oral su cuento creado a través de una dramatización.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro				
	AD	A	B	C
Utiliza un tono de voz adecuado				
Organiza sus ideas para presentar su cuento a sus compañeros de manera ordenada.				
Expresa con claridad el cuento que quiere compartir.				
Mantiene una postura adecuada utilizando gestos naturales y espontáneos.				

Evaluación de proceso

Actividad 4: Identificar los personajes y el lugar donde se desarrolla un cuento mediante imágenes

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Identifica los personajes y el lugar donde se desarrolla un cuento mostrando autonomía	AD
Identifica los personajes y el lugar donde se desarrolla un cuento.	A
Identifica los personajes y el lugar donde se desarrolla un cuento con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar los personajes y el lugar donde se desarrolla un cuento.	C

Evaluación final

Actividad 5: Identificar el mensaje que transmite un cuento a través de un juego lúdico.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Identifica el mensaje que transmite un cuento con autonomía.	AD
Identifica el mensaje que transmite un cuento.	A
Identifica el mensaje que transmite un cuento con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar un mensaje que transmite un cuento.	C

Conclusiones

- El presente trabajo muestra la situación actual de una institución educativa privada de Santiago de Surco, el cual pudimos observar que los estudiantes presentaban dificultades en el desarrollo del lenguaje, inseguridad y timidez al expresarse oralmente en las actividades programadas por las docentes, siendo estas las razones para realizar este trabajo de Suficiencia Profesional, donde el objetivo es mejorar las habilidades sociales y comunicativas en los niños de cuatro años, proponiendo sesiones de aprendizaje, didácticas, significativas y novedosas centradas en mejorar las competencias sociales de libre expresión.
- Según lo investigado sobre los diversos paradigmas y teorías para nuestra investigación pedagógica, proponemos tener como base a la Teoría Sociocognitiva – humanista porque mediante el trabajo del docente se logra que los alumnos logren un aprendizaje significativo y motivador, en el cual el niño sea partícipe de su propio aprendizaje y nosotros los docentes ser sus mediadores.
- Las diversas actividades planteadas para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años, han sido elaboradas pensando en el contexto actual que viene atravesando desde el año pasado, recibiendo así clases de manera virtual sin poder interactuar con sus compañeros. Es por ello que las actividades cuentan con trabajos grupales y dinámicas que permitirá al niño poder realizarlas con entusiasmo y sin timidez.

Recomendaciones

- Debido a las deficiencias en lectura y escritura que existen en diversas instituciones educativas del Perú. Se hace necesario aplicar diversas propuestas y estrategias didácticas como la presente propuesta didáctica para desarrollar habilidades comunicativas en niños y niñas de 4 años del nivel inicial en el área de comunicación, teniendo como sustento el paradigma socio cognitivo-humanista teniendo como objetivo principal lograr un aprendizaje significativo y funcional a través del desarrollo de los procesos mentales.
- Puesto que, en una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima se presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades comunicativas, debido a que no escuchan y no siguen indicaciones; y no se expresan oralmente de manera adecuada. Ante estas situaciones, en el presente trabajo se proponen diversas sesiones significativas de aprendizaje que tengan como bases teóricas el paradigma socio cognitivo humanista y que permitan desarrollar diversas habilidades.
- Se debe desarrollar una propuesta didáctica siguiendo una programación general y específica, incluyendo un proyecto novedoso y diversas sesiones innovadoras donde se desarrollarán la comprensión de cuentos, promoverá la expresión oral y la realización de técnicas grafico plásticas, todo esto basado en un enfoque por competencias y que permita ser aplicada y adecuada a los distintos contextos educativos que existen.
- Finalmente, es necesario aplicar una propuesta didáctica para desarrollar habilidades comunicativas en niños y niñas de 4 años mediante su saber pensar, su saber hacer y en su saber ser de manera correcta para lograr un aprendizaje significativo y poder aplicar dicho aprendizaje en su vida diaria.

Referencias

- Abarca Mora, Sonia (1992) *Psicología del niño en edad escolar*. Universidad Estatal a distancia, San José. Costa rica. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=PjnWBndwNJ8C&pg=PA61&dq=equilibrio+seg%C3%BAAn+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwifudiDtqvAhV7HrkGHeeXD2oQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=equilibrio%20seg%C3%BAAn%20piaget&f=false>
- Alvarado y Barba (2016). *Gestión Del Talento Humano E Innovación De La Enseñanza Y El Aprendizaje*. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=VbcJxUpKw3sC&pg=PA104&dq=estadios+segun+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiC5KW54KvuAhU5ILkGHX5LCAsQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=estadios%20segun%20piaget&f=false>
- International conference on thinking Bilbao (2015). Recuperado de:
[http://www.icot2015.com/es/ponentes/219-ponentes-principales/787-robert-sternbergesp.html#:~:text=Robert%20J.,\(APA\)%20en%20el%202003](http://www.icot2015.com/es/ponentes/219-ponentes-principales/787-robert-sternbergesp.html#:~:text=Robert%20J.,(APA)%20en%20el%202003)
- Jean Piaget (2021): *biografía del padre de la Psicología Evolutiva* Recuperado de:
<https://psicologiaymente.com/biografias/jean-piaget>
- Marino y Seco (2010). *Paradigma socio cognitivo-humanista: Desarrollo y evolución de capacidades y valores del conocimiento para aprender a aprender*. Recuperado de:
https://issuu.com/uchampagnat/docs/desarrollo_y_evaluaci__n_de_capacid
- Vila y Damián (2003). *La enseñanza de las habilidades del pensamiento desde una perspectiva constructiva*. Recuperado de:
https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualdata/publicaciones/umbral/v03_n04/a21.pdf
- Woolfolk (s.f.) *Psicología educativa*. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=UTGvDAAAQBAJ&pg=PT74&dq=modelo+enactivo+iconico+y+simbolico&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjJ3Iz6g7juAhV1GLkGHWJqDBYQ6AEwAXoECAUQAg#v=onepage&q=modelo%20enactivo%20iconico%20y%20simbolico&f=false>