



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años, de una institución educativa privada en Villa el Salvador, Lima.

AUTORES:

Aldoradin Yaricahua, Cinthia
Bellido Calmet, Paloma

ASESOR / ASESORA:

ANGELES BAZO, Madeleine Susan
ORCID: 000-0001-5554-1179

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

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

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



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

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

CINTHIA ALDORADIN YARICAHUA Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años, de una institución educativa privada en Villa el Salvador, Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

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

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
2010002	CINTHIA ALDORADIN YARICAHUA	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2022.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

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

PALOMA BELLIDO CALMET, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años, de una institución educativa privada en Villa el Salvador, Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

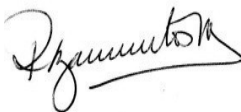
El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:


CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
2011516	PALOMA BELLIDO CALMET	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2022.


SECRETARIA


VOCAL


PRESIDENTA

Dedicatoria

A nuestra amada familia, por ser nuestro motor y motivo y a nuestros esposos por su apoyo y aliento incondicional.

Agradecimientos

A nuestra querida universidad y profesores que nos inculcaron el amor por nuestra carrera, en especial a nuestras asesoras que demostraron ser maestras de corazón.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Cinthia

Apellidos:

Aldoradin Yaricahua

Ciclo:

PAT - 2022

Código UMCH:

2010002

N° DNI:

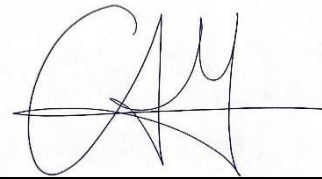
43933066

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, 01 de marzo de 2022



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Paloma

Apellidos:

Bellido Calmet

Ciclo:

PAT - 2022

Código UMCH:

2001516

N° DNI:

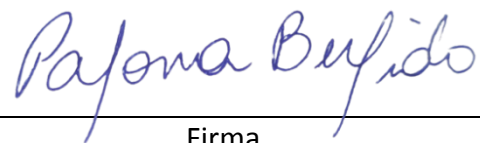
42500534

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, 01 de marzo de 2022



Firma

ÍNDICE

Introducción	8
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	10
1.1. Título y descripción del trabajo	10
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	10
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	11
1.4. Justificación	11
Capítulo II: Marco teórico	13
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	13
2.1.1 Paradigma cognitivo	13
2.1.1.1. Piaget	13
2.1.1.2. Ausubel	17
2.1.1.3. Bruner	21
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	24
2.1.2.1. Vygotsky	25
2.1.2.2. Feuerstein	26
2.2. Teoría de la inteligencia	29
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	29
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	30
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	32
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	33
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	33
2.3.2. Metodología	34
2.3.3. Evaluación	36
2.4. Definición de términos básicos	37
Capítulo III: Programación curricular	39
3.1. Programación general	39
3.1.1. Competencias del área	39
3.1.2. Estándares de aprendizaje	39
3.1.3. Desempeños del área	40
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	42
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	42
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	43
3.1.7. Métodos de aprendizaje	45
3.1.8. Panel de valores y actitudes	46
3.1.9. Definición de valores y actitudes	46
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	48
3.1.11. Programación anual	50
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	52

3.2. Programación específica	53
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	53
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	53
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	54
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	62
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	70
3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	73
3.2.2.1. Programación de proyecto	73
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	80
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	88
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	97
Conclusiones	102
Recomendaciones	103
Referencias	104

Introducción

A inicios del 2020 el Perú y el mundo empezaron a vivir una situación anómala, viéndose afectada no solo la salud y la economía, sino también la educación. Esto ha provocado que nuestras actividades y rutinas cambien de manera abrupta. El COVID – 19 ha afectado a millones de personas, según lo expuesto por el Banco Mundial (2020). En un mundo tan cambiante y con tantos retos, la convivencia, la socialización y sobre todo la tolerancia y resiliencia frente a cambios nos obligan a reestructurar la metodología que emplean los docentes en el aula.

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 socio-cultural-contextual de Vygotsky-Feuerstein. En la sociedad en la que vivimos al comienzo del siglo XXI, sociedad de la posmodernidad, de la globalización y de la cultura de la información y del conocimiento, la unión de los dos paradigmas para formar el paradigma socio-cognitivo se justifica (...). (Latorre, 2010, p.52).

Es importante educar por competencias ya que los estudiantes del mundo actual necesitan satisfacer otro tipo de necesidades pues viven en una sociedad globalizada y en permanente cambio. Esta situación, nos obliga a transformar la forma en la que se imparte la educación donde los conocimientos pasan a ser relativos y funcionales dando más importancia a las habilidades y actitudes que se adquieren. Para esto, se proponen proyectos más cercanos a la realidad de los estudiantes y se trabaja en la resolución de problemas. Para lograr la significatividad de los aprendizajes, se necesita que además se logren mediante la experimentación de situaciones cotidianas. Por las razones expuestas, se debe afianzar en la educación de los estudiantes con un enfoque por competencias. Como menciona Latorre (2013), los conocimientos valen en la medida en la que les encontremos un uso, por lo tanto, el mismo conocimiento adecuado a un contexto o una cultura distinta tendrá otro valor. En la actualidad el rol del maestro es guiar al alumno en la construcción de su propio aprendizaje, dándole la seguridad y permitiendo que aprenda de sus propios errores.

Por este motivo, se propone este trabajo de suficiencia académica profesional que plantea una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación, en niños de 5 años. En la cual, los alumnos aprenderán a desarrollar las habilidades necesarias para mejorar

sus capacidades. Para ello se utilizarán sesiones de aprendizaje para impulsar el desarrollo de la comprensión y producción oral, comprensión lectora, producción escrita y expresión artística. Se integrarán actividades que busquen estimular la mente y el cuerpo a través de los sentidos. La propuesta tiene como una de las principales herramientas a la música que va de la mano con la espiritualidad, que nos servirá para conectar los contenidos con los procesos en las sesiones de aprendizaje.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años, de una institución educativa privada en Villa el Salvador, Lima.

Descripción del trabajo

1.2. Diagnóstico

La institución educativa se encuentra ubicada al sur de Lima en el distrito de Villa el Salvador y pertenece a la UGEL - 01. El distrito está asentado sobre el desierto de la Tablada de Lurín, entre las cuencas del río Lurín y Rímac. Es una de las pocas ciudades populares construidas desde sus inicios de manera planificada, la cual se subdivide en territorios, urbanizaciones, sectores, grupos y manzanas. El colegio cuenta con diversos espacios a su alrededor entre ellos la universidad Científica del Sur, los Pantanos de Villa y la playa Venecia con la cual se tiene un acceso directo. Así mismo cuenta con una infraestructura adecuada a las disciplinas que se trabajan según la metodología.

Si bien el colegio se encuentra en una zona de nivel socioeconómico medio, las familias que acuden a este centro pertenecen a un nivel socioeconómico A y B. El centro educativo cuenta con 120 estudiantes entre sus tres niveles (inicial, primaria y secundaria). Plantea una metodología distinta como lo es la mezcla de la metodología ASIRI y el socio constructivismo. Es un modelo que integra la investigación y el desarrollo humano en todo el plan de estudio, enseña a vivir en el aquí y ahora, conecta con el pasado para vivir el presente y proyectar hacia el futuro. Esta realidad permite que los alumnos experimenten el sentir, hacer y pensar. Los contenidos se desarrollan a través de 9 proyectos que se desarrollan a lo largo del año, cada proyecto dura 3 semanas y se hace una revisión de una semana cada 3 proyectos. Una de las técnicas que se utiliza es el Aprendizaje basado en proyectos, cuyas características son: evaluativa, objetiva, observable, se puede retroalimentar, y toca temas reales del mundo. Los beneficios que se adquieren de esta técnica son aprender a aprender, respeto a los demás, manejo de tiempo y trabajo en equipo, al mismo tiempo también se puede evaluar, valorando todo lo aprendido y reforzando lo que se necesita. Para lograr estos objetivos la institución educativa, cuenta con una sala de psicomotricidad, canchas de fútbol y básquet para el nivel inicial. Debido a los 14 oficios que

propone esta metodología, el centro tiene, además, un aula de carpintería, un espacio para albañilería, un salón de música, un teatro al aire libre, una sala de astronomía, además de un biohuerto y una granja.

Los estudiantes del nivel inicial de 5 años son un grupo muy diverso. Son niños, alegres, responsables, innovadores y resilientes. Al ser un centro inclusivo podemos encontrar alumnos con características específicas como TEA, TEL, síndrome de Down, TDAH, problemas emocionales y conductuales. A nivel de logro según las competencias de comunicación, los alumnos deben fortalecer las habilidades blandas, escritura libre, trazos, seguimiento de indicaciones, creaciones de historias y trabajo sensorial poco estimulados durante la pandemia.

Los padres de familia se comprometen con la educación de sus hijos participando activamente en todas las actividades y charlas que les brinda la institución educativa, proporcionándoles los materiales necesarios, como tablets e internet lo que les permite experimentar y aprender con la tecnología. Además, brindan soporte emocional, y se muestran comprometidos en atender a las diversas necesidades que surgen en sus menores hijos.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de comunicación de los alumnos de 5 años, de una institución educativa privada en Villa el Salvador.

Objetivos específicos

- Proponer sesiones de aprendizaje para lograr la comunicación oral de los alumnos en su lengua materna.
- Proponer sesiones de aprendizaje para lograr la lectura de los alumnos en su lengua materna.
- Proponer sesiones de aprendizaje para lograr la comunicación escrita de los alumnos en su lengua materna.
- Proponer sesiones de aprendizaje para lograr la expresión artística de los alumnos.

1.4 Justificación

Este 2021 se observaron grandes dificultades en la educación de los niños que son consecuencias de la coyuntura del país. En el marco situacional del Perú, la educación parvularia no estaba lista para migrar en su totalidad a la virtualidad. Sin embargo, hubo que adaptarse al confinamiento generado por la pandemia y para continuar los estudios había que hacerlo de esta forma. Esta situación no solo cambió la rutina de los maestros sino también de los estudiantes y sus padres

quienes tuvieron que continuar de forma no presencial. Lamentablemente se generó un cierto retraso en el ritmo de aprendizaje de los estudiantes especialmente en el área de comunicación, sin mencionar a aquellos quienes muestran muchas dificultades en el logro de las competencias por la falta de recursos tecnológicos.

Este trabajo propone ayudar a los estudiantes de 5 años de una institución educativa privada a superar las dificultades del área de comunicación que surgieron a lo largo del año. Entre estas se pueden mencionar aquellas que fortalecen habilidades blandas, escritura libre, trazos, el seguimiento de indicaciones, creaciones de historias y el trabajo sensorial.

También, se observó que la falta de socialización entre los niños, como resultado de la pandemia, ha afectado de una manera directa la forma cómo ellos expresan sus emociones y sentimientos, resultando muy difícil crear y respetar normas de convivencia, generando en ellos inseguridad para presentar sus trabajos o querer emitir una opinión.

Por las razones expuestas se considera que es necesario generar un cambio significativo para el logro de las competencias comunicativas con la aplicación de una propuesta didáctica sustentada en el enfoque socio cognitivo humanista que permitirá atender a los estudiantes de manera integral. Nuestra propuesta se enfoca en el desarrollo del estudiante, de cómo él reconoce sus propias habilidades y al mismo tiempo reconoce y acepta sus debilidades. Por lo tanto, en nuestra propuesta se considera importante desarrollar las competencias por medio de la mente y el cuerpo pues a través de los sentidos basados en el plano emocional y espiritual se logra el desarrollo emocional del niño.

Según Carrión (2012), “ASIRI es un sistema de vida, basado en el trabajo interno del ser, en la aceptación total de sus capacidades [...] teniendo así mayor facilidad de aprendizaje” (p.4). El objetivo de la metodología es generar en los niños el amor por la naturaleza, fomentar su espiritualidad, lograr la aceptación y reconocimiento de sus emociones, así como desarrollar la intuición para la construcción de sus propios conocimientos y métodos de aprendizaje.

En el área de comunicación, las competencias estarán interconectadas de manera que se empezará a desarrollar un tema que permitirá que los niños expresen sus ideas, creen proyectos libres, utilizando los materiales de su entorno, para luego concluir con el reconocimiento y reflexión sobre las características y el trabajo con sus pares.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

Según la Real Academia Española, un paradigma es una “Teoría o conjunto de teorías cuyo núcleo central se acepta sin cuestionar y que suministra la base y modelo para resolver problemas y avanzar en el conocimiento” (RAE, 2021.sp). De ahí que, el paradigma cognitivo rompe con las ideas del paradigma conductista y se centra en el estudio de la mente y la conducta del ser humano. En este sentido, Latorre (2022) "Propone una teoría sobre la forma o manera de cómo se construye el conocimiento en la mente humana" (p.1). Explica los procesos que utiliza el ser humano durante el aprendizaje. También, explica cómo aprender siendo capaz de encontrar un significado a lo aprendido. El docente toma el papel de mediador, acompañando y guiando al estudiante.

Uno de los grandes aportes del paradigma cognitivo, afecta directamente a la evaluación que realiza el docente en el proceso de aprendizaje del aprendiz. Se preocupa por el cómo y la forma en la que el estudiante recibe la información, la procesa y crea sus propios esquemas mentales. Este paradigma valora el esfuerzo y proceso por el cual el alumno pasa para aprender. De igual manera, ayuda al maestro a trazar y cumplir con los objetivos académicos con las correctas herramientas de evaluación (Bernad, 2007). Sobre esto, Latorre (2016) afirma que este medio de aprendizaje puede dividirse en tres ramas: el aprendizaje constructivo de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel, y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

2.1.1.1. Piaget

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896, en Neuchatel (Suiza) en una familia culta y acomodada. Su padre era un profesor universitario de historia medieval y filología románica, y de su madre no se sabe mucho solo que fue por ella que se dedicó a trabajar a edad muy temprana. Su curiosidad y ganas de aprender fue tal que lo llevaron a publicar su primer trabajo en 1911 a los quince años. Se graduó de biólogo en 1918, y pasados los

años y muchos trabajos después, empezó a mostrar interés por la psicología y luego la filosofía, concretamente la epistemología. Desde entonces, dedicó su vida a la explicación biológica del conocimiento. Por esta razón, se fue a París en 1919 a trabajar con Pierre Janet, Henri Piéron, y Theodore Simon en los laboratorios de Alfred Binet. Aquí trabajó con niños en un hospital y desarrolló su teoría sobre la naturaleza del conocimiento utilizando la psicología clínica, la epistemología y la ciencia. Años después, se mudó a Génova para trabajar como co-director con Claparède y Bover en el Instituto Jacques Rousseau. En 1929 se volvió director de la Oficina Internacional de Educación (OIE-UNESCO) y se quedó en el puesto hasta 1968. En los discursos que daba cada año mencionaba que la educación era el principal reto que tenía la humanidad ya que era la única capaz de salvar nuestra sociedad del posible colapso. Sea este violento o gradual. Piaget enfocó la importancia del aprendizaje a través del ensayo y error, así como también la importancia de la psicología en la educación. Jean Piaget falleció el 16 de septiembre de 1980 dejando una huella imborrable en la forma como se ejerce la educación en la actualidad, especialmente en el nivel inicial. Las obras más importantes de Piaget son: El lenguaje y el pensamiento en el niño (1923), La representación del mundo en el niño (1926), El nacimiento de la inteligencia en el niño (1936), La psicología de la inteligencia (1947), Tratado de lógica (1949), Introducción a la epistemología genética (1950), Seis estudios de psicología (1964), Memoria e inteligencia (1968), El desarrollo del pensamiento (1975).

Teorías

Jean Piaget nos dice que el nivel de maduración de cada niño está ligado a su desarrollo. Él indica que este proceso influye en todas las formas de crecimiento de la persona. Menciona que el niño forma una estructura mental recopilando los conocimientos que escucha y observa, generando su propio concepto.

Piaget desde un enfoque del desarrollo busca estudiar los mecanismos de cambio que acontecen en los productos y en los procesos de la mente. Además, al centrarse en el estudio del conocimiento científico, Piaget (1991) describe un proceso que iría de menor a mayor, a través de los mecanismos de asimilación y acomodación (Raynaudo, Peralta, 2017, p.1)

La **asimilación** se da cuando el niño recibe información del exterior y es sumada a los esquemas conceptuales que él ya posee. La **acomodación** es la consecuencia de los conceptos que ingresan y se adaptan al esquema conceptual produciendo el desequilibrio, generando así un aprendizaje. Lo podemos explicar de la siguiente manera, cuando un niño visita el zoológico y reconoce al león puede observar algunas de sus características como el lugar donde vive. Al llegar a la escuela la maestra pregunta ¿quién sabe dónde viven los leones?, él, muy seguro de sí mismo responde en el zoológico, y los amigos y la maestra confirman que la respuesta correcta es en la sabana. El niño que creyó que vivía en el zoológico luego de escuchar la explicación de la profesora y de ver videos e imágenes crea un nuevo concepto sobre el lugar donde viven los leones. Es así, que se observa que “la acomodación de los nuevos contenidos puede producir un “desequilibrio” en los esquemas mentales existentes que, una vez resuelto, conduce al equilibrio, nuevamente.” (Latorre, 2022. p.6) Con eso, se concluye que, no puede haber asimilación sin acomodación, pero la acomodación tampoco existe sin la asimilación.

Etapas o estadios del desarrollo cognitivo

Jean Piaget (1997) propone en su investigación cuatro estadios por los que pasa el ser humano durante su desarrollo. El tránsito por estos estadios nos llevará a tener una continuidad y mayor complejidad en el conocimiento, sin embargo, existe la opción de quedarse en alguno y no poder transitar por los demás ya que son progresivos. Los Estadios son:

Estadio	Edad	Características
Sensoriomotriz	0 - 2 años	<ul style="list-style-type: none"> - No hay acciones mentales. - Hay acciones conductuales y ejecutivas. - Los niños entienden el mundo en términos de su entorno físico. - Los bebés pasan de simples reflejos a un conjunto organizado de comportamientos.
Preoperatorio	2 - 7 años	<ul style="list-style-type: none"> - Hay acciones mentales. - Las acciones mentales no son reversibles.

		<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se concentran en construir un mundo de objetos permanentes. - Los niños utilizan símbolos mentales para representar objetos y eventos. - El lenguaje se desarrolla mediante el juego de roles. - Los juegos sociales y juegos con reglas van surgiendo mientras los niños se involucran cada vez más con sus pares.
Lógico concreto	7 - 12 años	<ul style="list-style-type: none"> - Primero se dan acciones mentales concretas reversibles y luego aparecen las representaciones abstractas. - Las habilidades de razonamiento de los niños se vuelven más lógicas - El pensamiento se vuelve descentralizado, dinámico y reversible. - Los niños pueden clasificar objetos por jerarquías o clases. - Los niños han desarrollado una teoría de la mente, aunque todavía pueden tener dificultades para adoptar la perspectiva de otra persona. - Los niños comienzan a tener en cuenta las intenciones en sus juicios morales.
Lógico formal	12 - 15 años en adelante	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños poseen la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas - Los adolescentes pueden pensar sistemáticamente, pueden razonar sobre conceptos abstractos, y pueden entender la ética y el razonamiento científico. - Los adolescentes pueden generar hipótesis. - El razonamiento moral ha evolucionado para entender que las reglas son el resultado de los acuerdos mutuos.

(Adaptado de Latorre, 2022; ReichShapiro, 2018)

Nuestro trabajo se centra en el estadio preoperatorio que abarca entre los 2 y 7 años. Este estadio menciona que los niños aprenden por imitación y a través del juego simbólico. Cabe mencionar que aún son egocéntricos por lo tanto, están desarrollando la habilidad de ponerse en el lugar de los demás. También,

se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad. Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades). (Valdes, 2014, p.3)

Por lo tanto, podemos concluir que, según Piaget, para que se produzca el aprendizaje se debe pasar por la asimilación, acomodación y equilibrio. Para los docentes, conocer el proceso de aprendizaje de los niños, es importante para orientar los procesos pedagógicos en su planificación curricular y generar mayores aprendizajes. Por esta razón es que en la presente propuesta curricular se aplicarán las teorías realizando sesiones en las que sean comunes la participación activa de los estudiantes para que alcancen el aprendizaje esperado. Por ejemplo, para estimular la concentración, la lectura creativa permitirá a los estudiantes producir con originalidad un cuento en grupo. Así también, se pueden desarrollar sesiones que faciliten el incremento del vocabulario de manera natural lo que les permitirá tener una mejor comunicación. De este modo, se recomienda orientar los esfuerzos y adecuarlos al estadio en el que se encuentran los alumnos pues una sesión mal enfocada, no producirá los resultados esperados.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel nació en Nueva York el 25 de octubre de 1918 y falleció en el año 2008. Perteneció a una familia judía y estudió psicología y medicina en las universidades de Pensilvania, Estados Unidos, y Middlesex, Reino Unido. Tras la Segunda Guerra Mundial, Ausubel realizó su servicio militar en Stuttgart, Alemania, ayudando a personas desplazadas por la guerra. Luego culminó sus estudios en psiquiatría y obtuvo un doctorado en psicología del desarrollo. Gracias al trabajo que obtuvo en la Universidad de Illinois, pudo publicar investigaciones acerca de la psicología cognitiva. Fue director

del departamento de psicología en la Universidad de New York, donde trabajó hasta jubilarse. En el año 1976 recibe un premio de la Asociación Americana de Psicología. Finalmente, la propuesta y los modelos de aprendizaje de Jerome Bruner, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel son las más sólidas aportaciones de la pedagogía moderna (Universidad Nacional Autónoma de México, 2004, Fernández, Tomaro, 2004).

Fernández, Tamaro (2004) menciona que Ausubel “Dio a conocer lo más importante de sus estudios en los años 60, en obras como *Psicología del aprendizaje significativo verbal* (1963). También escribió un libro con otros autores.

Ausubel, Novak y Hanesian (1983: p.1) resumen (...), en la dedicatoria del libro *Psicología Educativa. Un Punto de Vista Cognoscitivo*. "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un sólo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente" (Marcos y Yépez, 201).

Para Ausubel el **aprendizaje** es **significativo** y **funcional**. Coincide con Piaget en centrarse en el aprendizaje cognitivo donde, los saberes previos influyen en el aprendizaje (LaTorre, 2022). Él menciona que el factor principal al momento de aprender son los saberes previos, es decir, todos los conocimientos que el estudiante posee en sus estructuras cognitivas y que le ayudarán a la construcción de nuevos conocimientos. Es por esta razón que este autor hace énfasis en la labor del docente, quien debe de conocer la información con la que llegan sus alumnos y a partir de ellos impartir la clase, de manera que se logre un aprendizaje significativo.

De esta manera debe contemplar el engranaje lógico de los nuevos conocimientos o materias a impartir con los conceptos, ideas y representaciones ya formados en las estructuras cognoscitivas del educando; se construye así un conocimiento propio, individual, un conocimiento de él para él. Ausubel trabajó sobre cambios de conceptos, de significados, por esto es que denomina su método «aprendizaje verbal significativo.» (Viera, 2003, p. 2).

El aprendizaje **mecánico** / **memorístico** es cuando no se toma en consideración los saberes previos y solo se imparten conocimientos, estos se guardan en la memoria de una forma arbitraria, de manera que no encaja con ningún concepto previo, como lo afirma

Latorre (2022). Esto se puede dar en algún momento que sea necesario, como por ejemplo el pedir a una estudiante que se aprenda algunas fechas importantes del calendario, pero a medida que surjan más conocimientos es mejor relacionar los ya existentes con la nueva información. La información memorística, el aprendiz la guarda para luego recordarla, recuperarla y usarla cuando lo necesite. Entonces, podemos afirmar que después de un aprendizaje arbitrario lo que seguiría es el aprendizaje significativo, de manera que tome sentido todo lo que se aprendió. La diferencia que existe entre el aprendizaje significativo y el mecánico / memorístico se centra en “tomar en cuenta a los saberes previos” mientras el mecánico brinda información que no encaja de manera lógica con los saberes previos, el aprendizaje significativo sí lo hace.

El aprendizaje se puede producir por **descubrimiento**, este se da desde el seno materno, cuando el niño va a descubrir y aprender de su entorno en los primeros años de vida. Esta forma de aprendizaje es efectiva cuando no se brinda del todo la información que se quiere dar, sino que permite que sea el niño quien por sí mismo descubra y llegue a una conclusión, logrando que quede insertada en su estructura cognitiva. De esta manera se produce el “Aprendizaje por descubrimiento”.

Otra forma de aprendizaje es por **recepción**, que se da cuando el niño está en la escuela y en la etapa de la adultez. El estudiante recibe por completo la información y explicación por parte del docente, es decir el estudiante es el receptor y debe de activar todos sus conocimientos. El objetivo de esta forma de aprendizaje es que el aprendiz asimile la información y la una a sus conceptos previos. Este puede ser el inicio de un aprendizaje significativo. Ambas formas de aprendizaje se deben valorar.

Para que se produzca el **aprendizaje significativo**, se debe tomar en cuenta tres requisitos.

Uno es la **motivación**, sin ella no hay aprendizaje. Es importante que el estudiante quiera aprender. Si esto no se cumple, podría ser por factores externos como los que también menciona Bruner (estado emocional o de salud) que pueden causar bajo rendimiento o distracción. En el aula la maestra tiene un papel importante en la forma como se presentan las actividades, en la manera como genera la curiosidad de sus alumnos. También es la encargada de mantener el interés del estudiante, responder a sus preguntas y estar atenta a sus necesidades. Debe nacer del interés del alumno, como lo menciona Uliánque (2021) la motivación intrínseca nace de la persona y se basa en la necesidad de la búsqueda, exploración de determinados temas permitiendo al individuo esforzarse por cumplir la

meta. El siguiente requisito a tener en cuenta son los **saberes previos**, es decir todo el conocimiento que el estudiante posee. Muchas veces los maestros cumplen con realizar las preguntas para recoger la información y no hacen un uso adecuado de esta, cuando se debería de aprovechar todos esos conocimientos para generar el aprendizaje significativo y funcional. El tercer y último requisito es la **significatividad lógica** y la **significatividad psicológica**. La primera implica que la información o los contenidos se dan de manera progresiva, y ordenada donde el alumno debe empezar de lo más simple a lo más complejo. La significatividad psicológica es cuando se brinda información adecuada según el nivel de comprensión y la capacidad del estudiante, es decir brindar los conocimientos junto a recursos que le correspondan según la edad y nivel de maduración. Ausubel al igual que Piaget concuerdan en la importancia de respetar la edad del niño, este lo menciona en sus estadios.

Existen diversos tipos de aprendizaje, uno de ellos es por **representación**. Se puede aprender a través de representaciones, por ejemplo, cuando en una clase se menciona animales domésticos, la maestra puede enseñar figuras a la clase, esto ayudará a los estudiantes a relacionar y a guardar información, luego cuando se menciona el nombre de un animal, el niño tendrá en la mente la imagen y la representa con forma y color. Otra es el aprendizaje por **conceptos**. Siguiendo el ejemplo anterior, cuando el niño vea en la calle a otros animales domésticos, observará a distintos animales, diferentes a los de las imágenes que la maestra le enseñó, pero el ya podrá distinguir características, diferentes formas y colores porque ya tiene el concepto. Finalmente está el aprendizaje por **preposiciones**, que es cuando el estudiante puede relacionar los conceptos entre sí, puede formar frases e ideas y esto se logra cuando el nuevo concepto es asimilado llegando a formar parte de los esquemas cognitivos.

Como conclusión, y con el fin de promover el aprendizaje significativo en lugar del memorístico, podemos decir que es importante valorar los saberes previos en la construcción de una sesión de aprendizaje, por tal motivo, luego de la motivación se recogerán los saberes previos de los estudiantes para ver el nivel en el que se encuentran para luego desarrollar el tema elegido. Finalmente, con esta información se procederá a causar el conflicto cognitivo. Por ejemplo, se trabajará el proyecto sobre “Las plantas”, para generar la curiosidad en los niños y aplicar la teoría del aprendizaje por descubrimiento, se puede iniciar una sesión mostrándoles a los estudiantes los elementos

que necesitamos al momento de plantar una semilla. Luego se recogerán los saberes previos preguntándoles si han sembrado antes o qué se puede hacer con los elementos que se les han presentado. Así mismo, el estudiante aprenderá a través de las representaciones, pues cada niño ha visto diversas plantas, pero no necesariamente conocen la semilla de la cual germinaron, en muchos casos no conocen ni de donde salieron. Luego lo interiorizará como concepto para finalmente a nivel de proposiciones poder asimilarlo en su esquema cognitivo. Esto logrará que el aprendizaje sea significativo ya que lo habrá comprendido y podrá utilizarlo en su vida cotidiana. Finalmente, se trabajará con una ficha de aplicación, los estudiantes deberán dibujar en una hoja A3 la planta que sembraron para luego comentar con sus compañeros la parte que más les gustó.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Bruner fue un psicólogo y pedagogo americano que nació en Nueva York, en 1915. Estudió psicología en la universidad de Duke y luego una maestría en Harvard en 1939. Trabajó en la universidad de Harvard donde fue director y fundador con George Miller del primer centro de psicología cognitiva llamado Centro para Estudios Cognitivos (Center for Cognitive Studies). Años más tarde se mudó a Inglaterra, trabajando en la Unidad de Oxford. Bruner estudió al igual que Piaget y Ausubel la evolución de las habilidades cognitivas de los niños y formuló una teoría en la cual postula que para que un concepto sea aprendido, la persona debe poder relacionarla con un conocimiento previo, de lo contrario, no se produce el aprendizaje. Al igual que sus predecesores, confirmó que la madurez y el ambiente en el que el niño se desenvuelve, influyen directamente en su desarrollo. Pero a diferencia de Piaget, Bruner se centró en la influencia del ambiente sobre los estudiantes.

Bruner junto a otros científicos desarrolló un programa denominado: New Look. Bruner sostenía que la percepción no es inmediata, sino que es un tipo de procesamiento de la información que implica interpretación y selección, lo cual demostró con Goodman (1947) en una investigación experimental. (Abarca, 2017, p.1.)

En 1956, publicó con Goodnow y Austin *A Study of Thinking*, una obra que se consideró como el inicio del estudio de la ciencia cognitiva como tal. Luego se fue a Massachusetts donde presidió la reforma del currículum y terminó publicando *"The process of education"* en 1960. Años después, “desarrolló el "currículum en espiral", en el que los profesores encuadran a los estudiantes en diferentes temas tempranamente, en un lenguaje apropiado para la edad, y retornan a ello en los años posteriores [...], agregando profundidad y complejidad” (Abarca, 2017, p.1.). Luego de muchos años y muchos estudios y publicaciones, ganó el premio Balzan gracias a sus aportes sobre la mente humana. En la década de los 1990 trabajó en varias instituciones preescolares en Italia inspirando la creación del método Reggio Emilia que se basa en sus trabajos. Falleció el 05 de junio del 2016 a los casi 101 años luego de 98 años de actividad.

Una de sus contribuciones más importantes en el ámbito de la educación fue el "currículum en espiral"; profundizó el conocimiento de la psicología en los campos de la percepción, el desarrollo infantil, el aprendizaje, la teoría del andamiaje del aprendizaje, la aproximación concreta-pictórica y abstracta al aprendizaje infantil que se comparan y complementan con las de Lev Vigotsky y Jean Piaget, o la teoría de la narración como construcción de la realidad. [...] planteando una teoría donde la interacción social juega un rol céntrico en el desarrollo cognitivo y del lenguaje. (Abarca, 2017, p.1.)

La teoría del **aprendizaje por descubrimiento** propuesto por Bruner, nace como parte de un modelo constructivista pues pone al alumno como centro de la enseñanza - aprendizaje. Él lo describe como la forma como aprenden las personas ya que en la medida en la que las personas descubran su propio conocimiento utilizando sus propios medios, este tendrá mayor utilidad y significancia. En el aula una forma de aplicar este concepto es en los talleres o trabajos por proyectos. Ahí se procede a proponer un tema de interés común o a encontrar una problemática que despierte el interés de los niños, y se les deja investigar por su cuenta para que ellos vayan experimentando y descubriendo. De esta forma, los niños irán construyendo su aprendizaje a través de su propia experiencia.

El **Método del Andamio** -Scaffolding Theory- que propone Bruner, es un tipo de ayuda provisional que da el docente a los estudiantes para que formen sus conocimientos durante el proceso de aprendizaje. Esta ayuda va de más a menos conforme el estudiante se vuelve un ser más autónomo, hasta que en un futuro se le retire la ayuda pues el alumno ya ha asimilado el aprendizaje. Esta teoría requiere de la intervención del docente para que el estudiante logre el conocimiento.

El andamiaje de Bruner, tiene según Latorre (2022) varias ventajas entre las que se destaca el hecho de que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje. También, que los contenidos surgen de los intereses de los alumnos así que se adaptan al ritmo y la necesidad que tengan estos por aprender. Otra ventaja es que “potencia capacidades como la experimentación, la búsqueda y la investigación, logrando así una mayor autonomía y fortaleciendo su autoestima y seguridad” (Latorre, 2022, p.6). Para aplicar esta teoría en el aula se requiere del trabajo en equipo y promoción de la investigación. Podemos trabajar diversas técnicas entre las que resaltan para el nivel inicial:

- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje por indagación guiada
- Aprendizaje por proyectos
- Aprendizaje por indagación - descubrimiento

La **estructuración** tiene que ver con la teoría de Piaget sobre el desarrollo madurativo de los niños de acuerdo con su estadio. Bruner destaca que los contenidos deben ser adecuados al nivel de los estudiantes para que puedan comprenderlos ya que son apropiados para su etapa cognitiva. Esta adecuación debe ser en forma simple y progresiva y terminar llegando a lo más complejo, así también se debe llegar de lo concreto a lo abstracto. Para lo cual, el docente debe tener en cuenta el uso de la **representación enactiva** según la edad de los niños, pues cuando son chicos el material debe ser observable y concreto. También existe la **representación icónica** por la cual se representa el conocimiento mediante imágenes, figuras o gráficos. Finalmente, la **representación simbólica** que son las palabras. (Latorre, 2022).

Otro de los principios de Bruner es la **secuenciación**. Esta busca guiar al alumno con el fin de propiciar mayor nivel de análisis sobre un determinado contenido. La instrucción del docente se debe dar de forma progresiva y en aumento. Dentro de la secuenciación,

Bruner plantea el currículo en espiral con lo cual propone la progresión de la dificultad de los contenidos tratados, es decir, que cada año se ven los mismos temas, pero aumenta la profundidad y el análisis con la cual se tratan. Para Bruner, no existe una secuencia ideal ya que esta depende de los conocimientos previos, la etapa de desarrollo intelectual en la que se encuentra, el tipo de contenido a tratar, entre otros, marcando así que cada alumno tiene su propio ritmo de aprendizaje. (Latorre, 2022).

El **Reforzamiento** es la necesidad de repetir constantemente los conocimientos para que se integren de manera permanente en la estructura cognitiva. Este refuerzo es útil siempre que cumpla con darse en un momento adecuado tomando en cuenta los intereses y expectativas del alumno, así como también los conocimientos previos que tiene al momento de darse determinada tarea. Además, debe considerar las condiciones del estudiante en el momento en el que aprende ya que, si su salud física no es la óptima, o si emocionalmente no se encuentra estable, entonces será muy difícil cumplir con la tarea propuesta. Y, por último es muy importante que pueda utilizarlo en la forma como aprende a través de ejemplos y verbalizaciones de la forma correcta de hacerlo. Siempre tratando de hacerlo de forma positiva pues de forma negativa no le sirve al estudiante. (Latorre, 2022).

Las teorías de Bruner tienen una amplia aplicación en la educación sobre todo en el nivel inicial. Así las propuestas como el aprendizaje por descubrimiento, el currículo en espiral, y el reforzamiento cobran mucho sentido en nuestra propuesta. En el caso del área de comunicación para el nivel de 5 años, se tocarán temas que llamen la atención y que además sean conocidos por ellos, es decir que tengan sus saberes previos. Algunos ejemplos pueden ser los animales del mar, de la granja, de la selva etc. Al ser un tema recurrente se trabaja en base a la propuesta del currículo en espiral. También se va reforzando en diversas situaciones como a la hora del cuento, o realizando teatros con títeres, en clase de comunicación, reforzando la expresión oral y expresión escrita, también mediante el arte, entre otros. En el caso del aprendizaje por descubrimiento, se visitará lugares como museos, granjas interactivas, de esa manera ellos podrán conocer y observar, generando en ellos preguntas que luego en el aula de resolverán.

2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual

El paradigma socio cultural trata sobre el aprendizaje del ser humano en un escenario concreto. La sociedad en la que vive interviene en su crecimiento y desarrollo. Este, da importancia a la actividad que realiza el sujeto y al desarrollo del pensamiento y lenguaje. El paradigma socio contextual menciona que el aprendizaje se da en un contexto donde intervienen factores como la actividad, el instrumento y la mediación del profesor (Latorre, 2022) Vygotsky menciona a diferencia del paradigma conductista que la persona no solo reacciona a un estímulo respuesta, sino que puede modificarla.

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Semiónovich Vigotsky nació en Orsha, Rusia, en 1896. La mayor parte de su infancia la vivió en la ciudad de Gomel, aunque él no estaba muy convencido sus padres siempre quisieron que fuera gran médico. Así pues, años más tarde consiguió su ingreso a la facultad de Medicina de Moscú, pero poco tiempo después se cambió a la facultad de derecho. En paralelo realizó estudios de filosofía e historia. Fue también psicólogo y jefe de la orientación sociocultural de la psicología soviética. Pudo realizar estudios sobre el proceso de conceptualización en los esquizofrénicos, y en ese camino quiso encontrar una explicación acerca de la organización neurológica de las funciones mentales superiores, es por ello, que decidió estudiar medicina en los últimos años de vida. La mayor parte de su tiempo la dedicó a enseñar, es así como se convirtió en una figura importante de la psicología. A causa de su temprano fallecimiento, sus últimos estudios quedaron inconclusos (Fernández, Tamaro, 2004).

Las **interacciones humanas** son la base de la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje. El ser humano es un ser sociable desde el seno materno, desde que interactúa con su entorno, teniendo como primer contacto a la madre. En esta interacción se dan los procesos psicológicos superiores como el pensamiento y el lenguaje. Una de las características de esta teoría es la sociabilidad, que forma y construye al ser humano. Vygotsky menciona que el trabajo y la actividad llevan al hombre a humanizarse. Como menciona Latorre (2022), toda actividad humana se compone de ocho elementos: el sujeto, quien realiza la acción, debe contar con un objeto y una finalidad, asimismo, con instrumentos y materiales. Involucra de la misma manera a los saberes previos. Sobre la actividad a realizar, se debe conocer las condiciones en que se dará, y cuál será el producto. Y, es muy importante que en todo momento haya una evaluación permanente para ver el

proceso y una evaluación final. Todo esto se da en un contexto sociocultural, y con ello, el hombre transforma el mundo y al transformarlo se transforma así mismo. Al hacerlo él aprende, se cuestiona, surgen nuevas ideas y busca soluciones.

La **ley de doble aprendizaje** de Vygotsky explica que el alumno primero aprende del contexto y del medio en el que vive. Esto sucede a nivel social con el aprendizaje interpersonal. Y luego de interiorizarlo y hacerlo propio, se da a nivel individual el aprendizaje intrapersonal.

Cuando Vygotsky aborda el desarrollo, se refiere a los procesos cognitivos del aprendizaje, sobre la forma de pensar y de cómo este va cambiando de manera progresiva. A diferencia de Piaget que habla del desarrollo a nivel biológico, Vygotsky explica los niveles de desarrollo como una forma de explicar los procesos del aprendizaje y el rol del maestro. Cuando el niño es capaz de desarrollar una actividad de forma autónoma es porque se encuentra en su **zona de desarrollo real**, él se siente cómodo al realizar tareas donde no necesita la ayuda de un mediador. La **zona de desarrollo próximo** es el camino que el estudiante debe atravesar para llegar a su zona de desarrollo potencial, en este camino el rol del docente como mediador es primordial, pues con él, el estudiante recibe nuevos conocimientos y es capaz de resolver problemas y encontrar soluciones por sí mismo o con ayuda de sus pares y/o de un adulto (Latorre, 2022). El ser humano tiene un potencial de aprendizaje que Vygotsky llama **zona de Desarrollo Potencial**, que implica el espacio que existe entre lo que puede hacer un alumno por sí mismo (Zona de Desarrollo Próximo) y lo que podría lograr teniendo un mediador adecuado, que le brinde aprendizajes a la medida y de gran significatividad para él.

Podemos concluir que para Vygotsky el desarrollo del aprendizaje está determinado por la interacción social que el individuo tenga con su entorno. Después de haber vivido una pandemia donde hemos visto la importancia que tienen las clases presenciales para los niños, queda claro que la sociabilidad cumple un papel fundamental en el desarrollo de los estudiantes. Por ello, en nuestra propuesta para el área de comunicación en niños de 5 años, se elaborarán proyectos cada tres meses, en ellos se tomarán en cuenta los trabajos grupales, donde las indicaciones serán dialogar entre los integrantes para tomar decisiones y llegar a acuerdos, respetando y valorando las ideas de los compañeros. Tomando en cuenta la teoría de la zona de desarrollo potencial en los proyectos que se realizarán, el maestro acompañará a los estudiantes brindando herramientas para la

creación de un producto, pero serán ellos finalmente los encargados de crear el producto final.

2.1.2.2. Feuerstein

Reuven Feuerstein, un pedagogo y psicólogo muy reconocido nació en 1921 en Botosan, Rumania. Asistió a la Escuela para Profesores (*Teachers College*) hasta 1941. Entre 1950-1955 perteneció a la Universidad de Ginebra que en esos tiempos dirigía Jean Piaget. En 1970 finalizó su doctorado en psicología del desarrollo donde destacó por sus aportes como la psicología del desarrollo, la psicología clínica y la psicología cognoscitiva, desde una perspectiva intercultural. Desde 1933 forma parte del Centro Internacional para el Desarrollo del Potencial del Aprendizaje (International Center for the Enhancement of Learning Potential -ICELP-), desarrollando las “teorías de la Modificabilidad Cognoscitiva Estructural (MCE) y la Experiencia de Aprendizaje Mediada (EAM), cuyas prácticas lo llevan a desarrollar el "Dispositivo de Evaluación de la Propensión de Aprendizaje" (*Learning Propensity Assessment Device -LPAD-*)” (Noguez, 2002, p.1). Luego, basándose en la teoría de la modificación cognitiva, desarrolló en 1992 el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) para ayudar a personas con bajo nivel intelectual a corregir las funciones cognitivas y potenciar su aprendizaje. (Noguez, 2002)

Para Feuerstein, el **rol del docente en el aprendizaje mediado** consiste en “intervenir entre la información y el sujeto” (Latorre, 2002, p.10) Es así como el aprendizaje se produce cuando el alumno absorbe los contenidos culturales mediados por el profesor. Estos deben ser seleccionados y organizados de tal manera que el alumno los pueda procesar adecuadamente pues ya están aterrizados a su nivel y capacidad cognitiva. El proceso de mediación tiene como característica básica el tener intencionalidad y reciprocidad. Esto implica que se realiza por una razón específica, una intención por parte del mediador. La segunda característica de la mediación es la significatividad que se entiende en el mismo sentido que lo propuesto por Ausubel, es decir, mediante conexiones arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos. Otra característica es la funcionalidad pues el aprendizaje debe permitir que los alumnos resuelvan no sólo la situación actual sino una futura, y que, a su vez esta pueda desprender nuevos aprendizajes de esta experiencia. La siguiente característica de la mediación es la de sentirse competente para aprender, y esto implica fomentar “una actitud y autopercepción

positiva y autoestima lo más alta posible” (Latorre, 2022, p.9). Finalmente, está la regulación y control de la conducta el cual trata de “desarrollar el pensamiento reflexivo o insight y evitar la conducta impulsiva” (Latorre, 2022, p.9). Esto altera la estructura cognitiva de la persona en sus fases de entrada, elaboración y salida. En la fase de entrada, el estudiante recibe y acumula información que luego elabora mentalmente procesando esta información y haciéndola suya mediante la utilización de herramientas y signos. Finalmente, la salida implica la internalización de esta información para llegar al momento de equilibrio que menciona Piaget, y que lo hace capaz de comunicar y expresar eso que ahora entiende con claridad.

La **teoría de la modificabilidad cognitiva** que plantea Feuerstein habla sobre la capacidad del ser humano para modificar (mejorar) sus funciones cognitivas básicas (atención, percepción, memoria, comprensión) mediante la interacción con otras personas, en un determinado contexto en el que se desenvuelven. Todo ser humano es capaz de modificar su cerebro mediante el aprendizaje. Esto ocurre gracias a la plasticidad cerebral. Para esta modificación, se requiere de un entorno favorable, un mediador capacitado, y las herramientas y signos necesarios para poder construir su propio conocimiento. Esa zona de desarrollo potencial del aprendizaje que mencionaba también Vygotsky, es posible sólo si existen las condiciones adecuadas. En algunos casos, estas condiciones no son favorables pues existe una deprivación cultural producto del entorno empobrecido en el que se sitúan, o porque no existe una mediación adecuada, no existen las herramientas necesarias para que se produzca el aprendizaje o, en algunos casos problemas físicos como desnutrición, incluso problemas neurológicos.

Con el fin de lograr la modificabilidad de la estructura cognitiva especialmente de aquellos deprivados culturales, Feuerstein desarrolla el **Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI)**. Este es un programa de mejora de la inteligencia llevado a cabo en su mayoría por docentes que buscan aumentar las capacidades y destrezas de los estudiantes que han quedado rezagados por alguna razón. El programa es para el trabajo individual de cada estudiante, cada instrumento está pensado para desarrollar alguna de las funciones experimentales específicas, puede ser organizadores de puntos, organización espacial, comparación, clasificación, etc. De acuerdo con Latorre (2022) el “PEI es “un programa para compensar los déficits y carencias de la experiencia de aprendizaje, mediada a través del profesor, al presentar al sujeto una serie de actividades,

tareas, situaciones y problemas contruidos para modificar y mejorar un funcionamiento cognitivo deficiente.” (p.11)

En el caso de las teorías de Feuerstein, no hay una aplicación específica para el nivel inicial. Sin embargo, podemos aplicar una variedad de estrategias para adaptarse a los diversos estilos y ritmos de aprendizaje de cada alumno sustentando así la atención a la diversidad. También, podemos utilizar la metacognición, la cual sirve para que el alumno tome conciencia de los procesos implicados en la forma en la que aprende y lo que le falta aprender. Esto, con la intención de orientar al alumno en la medida justa y respetando sus tiempos, para que logre construir su propio aprendizaje. Así como brindar a los mediadores la posibilidad de ajustar la estrategia usada en la sesión en caso no obtuviese los resultados esperados.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg es un psicólogo cognitivo estadounidense que nació en 1949. Es conocido por sus investigaciones sobre la inteligencia humana, en especial su teoría triárquica de la inteligencia. Fue “profesor en la Universidad de Yale, Decano en la Universidad de Tufts y, actualmente, es Rector y profesor de psicología en la Oklahoma State University. Fue presidente de la American Psychological Association (APA) en el 2003” (ICOT, 2021, p.1) En el campo de la psicología, Robert Sternberg ha tenido notorias contribuciones como en su teoría triangular del amor, la teoría triárquica de la inteligencia, así como aportes sobre la sabiduría, la creatividad, el odio y los estilos de pensamiento. “Destacan sus libros *Inteligencia exitosa* (1996), *Evolución y desarrollo de la inteligencia* (1989) o *El triángulo del amor* (1989), entre una extensa obra divulgativa e investigadora”. (ICOT, 2021, p.1)

Sternberg propone tres subteorías. **La teoría contextual** es la capacidad que tiene toda persona para adaptarse al medio en el que vive y a distintos ambientes, siempre con un propósito. Se adapta y está capacitado para resolver conflictos o problemas que se puedan presentar. La segunda es **la teoría experiencial** que es la capacidad creativa que surge

cuando se realiza bien una tarea sin tener experiencia previa, y con la práctica el sujeto utiliza su creatividad para resolver de forma óptima, productiva y con mayor riqueza, situaciones nuevas. Y, **la teoría procesual** se relaciona con la capacidad de análisis relacionada con los procesos mentales que tiene la persona. Dentro de esta subteoría Sternberg menciona los meta-componentes y los componentes mentales. **Los meta-componentes** son grandes procesos que desarrollan habilidades generales, como identificar, planificar, resolver, etc. Se parecen a las capacidades en el paradigma sociocognitivo **los componentes mentales** son procesos más sencillos y aplicativos, sirven para aprender y adquirir conocimiento. Hacen referencia a las destrezas y sirven para realizar todo lo que los meta-componentes indican (Latorre, 2022).

La teoría de Sternberg está basada en los procesos mentales. Estos procesos son como pequeñas estrategias que se utilizan para pensar. Al aplicar esta teoría en nuestra propuesta, se podrá desarrollar las capacidades y destrezas de los alumnos. Para ello, el rol del docente será conocer perfectamente las definiciones y hacérselas saber a los estudiantes, deben saber qué destrezas se desarrollarán en cada actividad, su definición y el orden de los procesos mentales que se deben seguir para conseguirlas. En el nivel inicial se trabaja con capacidades pre-básicas. Cada sesión contará con una capacidad, una destreza y una consigna del trabajo.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Eloísa Díez López es una psicóloga y educadora española que trabajó en la Universidad Complutense de Madrid en el departamento de Psicología Cognitiva. "Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades." (Román y Díez, 2009). Su esposo, Martiniano Román Pérez es un pedagogo, psicólogo y filósofo español que ejerce como "Catedrático de E. U. de Didáctica y Organización Escolar en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid". (Román y Díez, 2009). Ambos desarrollaron la teoría tridimensional de la inteligencia.

La **inteligencia** emocional es un conjunto de procesos **cognitivos** y según el paradigma sociocognitivo-humanista identificamos este tipo de inteligencia, en el diseño curricular, en los objetivos por capacidades, objetivos por destrezas y objetivos por habilidades. (Román y Díez. 2009. p. 184). Dentro de este conjunto encontramos a las habilidades,

que es el proceso del conocimiento de tipo cognitivo. Estas se dividen en **habilidades generales**, llamadas capacidades y **habilidades específicas** llamadas destrezas. La **capacidad** se utiliza para aprender nuevos temas de manera eficaz y rápida, todo esto se da a nivel cognitivo, para llegar a ser competente en un trabajo se necesita primero tener la capacidad. La **destreza** al igual que la capacidad también se utiliza para aprender y se demuestra cuando se realiza alguna acción o un trabajo de manera satisfactoria. La **competencia** es cuando las capacidades, destrezas, valores y actitudes están integradas y se demuestran al confirmar que el sujeto es capaz de resolver problemas de la vida cotidiana en determinadas situaciones.

Las capacidades se dividen en **pre-básicas**, estas se usan en el nivel de inicial (2 a 6 años) y son la atención, percepción y memoria. Las capacidades **básicas** se utilizan en el nivel básico escolar y son el razonamiento lógico, la expresión, orientación espacio-temporal y la socialización espacial. Finalmente, las capacidades **superiores** se dan en el nivel secundaria en adelante y son el pensamiento crítico, creativo, resolución de problemas y toma de decisiones. Para que estas capacidades alcancen el logro del nivel esperado, se debe asegurar un correcto desarrollo de las capacidades pre-básicas y básicas (Latorre, 2022).

La **inteligencia afectiva (valores y actitudes)** es muy importante ya que el ser humano es principalmente un ser emocional. Son estas emociones y sentimientos las que mueven la conducta de la persona. Podemos decir que los procesos cognitivos y los procesos afectivos están relacionados. Las **emociones** nos permiten reaccionar ante diferentes situaciones como momentos felices, inesperados o de peligro, estas emociones llegan a ti sin querer y los sentimientos son aceptados por uno mismo. Las emociones le permiten al ser humano crear sus propias creencias y valores, además de pensar y expresarse. Un **valor** es una cualidad de las personas, objetos y situaciones que hacen que algo nos atraiga más o menos gracias a su componente emocional. Estos valores se expresan a través de las actitudes y se desarrollan de acuerdo a la metodología que emplea la institución educativa. Ella se hace responsable del desarrollo de este conjunto de procesos con la finalidad de hacer reflexionar a los estudiantes en cuanto a su manera de actuar y pensar. Como se mencionó anteriormente las **actitudes** se desarrollan según la metodología empleada por la institución, las actitudes y las emociones mueven a las personas y los valores como la empatía, la solidaridad, la resiliencia; son las guías en el camino. El

desarrollo de estos valores y actitudes son relevantes para el desarrollo emocional del niño (Latorre, 2009).

La arquitectura del conocimiento

Como lo menciona Latorre (2009) “al triple proceso cíclico del aprendizaje científico, constructivo y significativo lo denominamos arquitectura del conocimiento” (p.5). Este conjunto de procesos se debe de brindar de forma clara, la intervención del docente es importante ya que él será el encargado de impartir los temas de manera que los esquemas cognitivos que se formen estén ordenados y claros, como un marco conceptual, una red conceptual etc. La **representación mental** es la forma en la que los conocimientos se van formando como una telaraña, a medida que los conocimientos son percibidos por el individuo, éste hace conexiones, une conceptos y forma otros nuevos.

El **talento** es un compromiso personal y social que nace de todas capacidades antes mencionadas. Podemos decir entonces que las escuelas son las encargadas de desarrollar al máximo los talentos de los estudiantes, es importante que los estudiantes reconozcan y valoren sus talentos, así tendremos agentes de cambio con personalidad y con valores.

Para finalizar, podemos concluir diciendo que así como el desarrollo de las capacidades y destrezas son importantes, también lo son el desarrollo de los valores y actitudes. Hemos podido confirmar que la institución educativa es la responsable de la metodología, mientras que la del maestro es la de organizar los contenidos y planificar las sesiones de aprendizaje, eligiendo las capacidades según el grado y los valores y actitudes correspondientes. Así como lo mencionan Román y Díez, los procesos cognitivos, afectivos y los esquemas mentales deben ser el objetivo de la educación, para formar buenos ciudadanos.

2.2.3. Competencias

Según Latorre (2022), una competencia es una “adecuada integración de los elementos siguientes: capacidades-destrezas (habilidades o herramientas mentales cognitivas), valores-actitudes (tonalidades afectivas de la persona), dominio de contenidos sistémicos y sintéticos (formas de saber, episteme) y manejo de métodos de aprendizaje (formas de saber hacer, epitedeume)” (p.1-2). Según Moreno (2010) una competencia es más que

conocimientos y habilidades, es la capacidad de afrontar demandas complejas en un contexto particular, un saber hacer complejo, resultado de la integración, movilización y adecuación de capacidades, conocimientos, actitudes, valores, utilizados eficazmente en situaciones reales, afirma el autor (párr. 14). Según Zarzar (2015) “El concepto de competencia parece adecuarse más al segundo de estos pilares: aprender a hacer.” (p.40).

Los elementos de una competencia son los conocimientos (saber), habilidades (saber hacer) y actitudes (saber ser). Latorre (2002) define los conocimientos como “las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber”. Las habilidades como “aptitudes o potencialidades de carácter cognitivo que posee una persona las utilice o no. Se refieren al talento, la pericia de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociales-emocionales, cognitivas, motoras.” Y las actitudes como “predisposiciones o tendencias estables para actuar de acuerdo o en desacuerdo a una situación específica. Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias y educación recibida.” (p.2)

2.3 Paradigma Sociocognitivo - humanista

2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma

El **paradigma sociocognitivo - humanista** es un nuevo paradigma pedagógico. “De forma sincrética une el paradigma Socio-cultural y Socio-contextual de Vygotsky y Feuerstein, respectivamente, y el paradigma cognitivo de J. Piaget” (Latorre, 2022. p 9). El paradigma sociocognitivo se enfoca en los procesos mentales y en cómo el entorno influye en el desarrollo de la persona y el paradigma humanista se enfoca en alentar a las personas a alcanzar sus metas y a creer en ellas. Cuenta con un modelo de diseño curricular, el modelo T, que como lo menciona Latorre (2022) “Este instrumento permite, de forma científica, sintética y holística, reunir en un organizador gráfico, los elementos del currículum, los elementos de la inteligencia escolar y de la competencia” (p.9). El creador de este método es el Dr. Martiniano Román. El modelo T tiene ya más de 15 años y tiene una organización que permite reunir a los elementos del currículum, los elementos de la inteligencia escolar y las competencias.

Este paradigma **surge** como una respuesta a una nueva metodología para la planeación de las sesiones de aprendizaje. Nace con la idea de responder a las necesidades de los jóvenes del siglo XXI y prepararlos para una sociedad como la actual, competitiva y con retos. Aunque aún persiste la interrogante sobre si en realidad este paradigma cumple con esos requisitos.

Es **diferente porque propone** que se desarrollen las capacidades, destrezas y la dimensión axiológica. Latorre nos dice que entre todas las capacidades las más resaltantes son aquellas que buscan ayudar al estudiante a valorar su trabajo, seleccionar, procesar y estructurar sus ideas. La dimensión axiológica menciona que se debe enseñar y valorar las actitudes y valores, es preciso brindar herramientas al estudiante que le permita discernir entre lo bueno y lo malo, que lo ayude a tener una fuerza interior para resolver cualquier conflicto que se le presente (Latorre, 2022). Aquí el estudiante desarrolla sus competencias y el docente cumple el papel de facilitador.

2.3.2 Metodología

El paradigma sociocognitivo humanista propone una metodología **activa y participativa** porque el estudiante es el que debe construir su propio aprendizaje. Como menciona el constructivismo de Piaget, el conocimiento es una construcción personal que se produce en la interacción del sujeto que aprende y el entorno donde se desarrolla. Esto a su vez, se puede encontrar guiado o no por un mediador.

Se inicia con una **activación o motivación extrínseca** porque debido a la teoría de Bruner un estudiante debe tener predisposición para aprender. Esto se logra a través de la curiosidad propia del ser humano y la propuesta de actividades de diversa índole. Si caemos en actividades rutinarias y descontextualizadas sin tomar en cuenta las motivaciones e intereses del alumno, la posibilidad de lograr un aprendizaje es casi nula. Así que la motivación es necesaria para enfocar la atención de los estudiantes sobre aquello que deben aprender.

Se entra en diálogo con el estudiante para **recoger saberes previos**, así como lo propone la teoría de Ausubel. En ella se postula que son imprescindibles, ya que influyen en que los contenidos sean significativos o no. Si el estudiante no tiene ningún conocimiento previo respecto al tema al que se va a tratar entonces no tendrá con qué relacionar ese

nuevo conocimiento y este dejará de ser significativo.

Se plantea una pregunta o se propone un reto para generar el **conflicto cognitivo**. Esto responde a la teoría de Piaget en la que afirma que el ser humano tiende al equilibrio. Por esta razón, en los procesos mentales él plantea los procesos de asimilación, acomodación y equilibración. De ahí que, al generar un reto que logre modificar ese estado de equilibrio, el alumno buscará la forma de restaurar dicho estado resolviendo el conflicto cognitivo. También, podemos basarnos en la teoría de Vygotsky sobre la zona de desarrollo próximo (ZD Prox) que nos dice que para pasar de la Zona de Desarrollo Real (ZDR) a la Zona de Desarrollo Potencial (ZDP) se realiza resolviendo estos conflictos cognitivos con la ayuda de un mediador.

Se plantean actividades para realizar en pequeños grupos a modo de **trabajo cooperativo, colaborativo** por qué seguimos la propuesta de Vygotsky donde menciona que el aprendizaje al igual que las funciones psicológicas superiores (pensamiento y lenguaje) nacen de las relaciones de la persona con su contexto y con sus pares. En esta afirmación se basa también el paradigma sociocultural contextual. Por lo tanto, hay que promover el interaprendizaje en el aula para que los alumnos se desarrollen de forma integral, pues hay aprendizajes que no se pueden obtener de forma individual.

Rol del docente: mediador de aprendizajes. Siguiendo las teorías de Piaget, Ausubel, Bruner, Vygostky y Feuerstein, el docente debe buscar la autonomía en sus estudiantes para que ellos puedan aprender a aprender y si algo se aprendió de forma incorrecta, ayudarlo a desaprender. Además, desarrollar en ellos el pensamiento crítico, que sean seres pensantes, resilientes, capaces de valorarse y creer en ellos mismos. El maestro valorará el proceso más no el resultado.

Se propone la **metacognición** basada en el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) de Feuerstein porque propone que para superar una deficiencia cognitiva el estudiante debe ser consciente de esta carencia para que a partir de ello, pueda construir su propio conocimiento. Es ahí, donde radica la importancia pues debe ser consciente de los procesos mentales por lo que transita para poder construir su aprendizaje y para esto, se necesita un mediador quien lo oriente en esta reflexión. Sin embargo, como metacognición propiamente dicha no podemos hablar en el nivel inicial, por lo tanto, es

la maestra quien a través de preguntas ayuda al niño a ser consciente de su propio aprendizaje y de lo que le falta aprender. Feurstein propone la metacognición a manera de reflexión. En el ámbito de la educación inicial, el **reforzamiento** se trabaja como una reflexión después de cada actividad realizada con preguntas como ¿quién me podría explicar que hicimos primero?, ¿cuál fue tu parte favorita?, ¿qué es lo que más te gustó?, ¿hubo alguna parte difícil? Así se refuerza algunos temas que no pudieron quedar claros y la maestra rescata información valiosa que la ayudará para sus siguientes sesiones.

2.3.3. Evaluación

La **evaluación** es el medio que se utiliza con el fin de recoger información requerida, se realiza por medio de las capacidades y destrezas. Sirve para aprender, diagnosticar, motivar y reflexionar. Este tema aún causa cierto temor en los alumnos pues lo relacionan con sentimientos negativos como el estrés, miedo, nervios ya que de los resultados de esta evaluación depende su nota final. Nada más lejano a la realidad ya que la evaluación sirve para valorar los procesos. En estos, se pueden utilizar diferentes instrumentos como la evaluación escrita y oral (Sánchez y Martínez, 2020). MINEDU (2016) propone ciertas evaluaciones nacionales, muestrales o censales para determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, los estándares de aprendizaje definen el nivel al finalizar los ciclos de la educación básica y también ayudan a identificar qué estudiantes aún necesitan apoyo en las competencias según las áreas.

Existen varios tipos de evaluaciones. **La evaluación diagnóstica** se toma a inicios del año escolar o al inicio de un curso. Este tipo de evaluación recoge los saberes previos, conocimientos y como su nombre lo dice arroja un diagnóstico sobre cómo se encuentran los estudiantes. Esto es de gran ayuda para los maestros, con los resultados ellos pueden tener un panorama diferente y claro para preparar así sus clases con materiales y diferentes cursos. También existe **la evaluación sumativa**, estas recogen evaluaciones que se van dando a lo largo del curso o del año escolar, la finalidad es confirmar los logros y objetivos trazados a inicios del año o del curso. Finalmente está la **evaluación formativa**, cuya finalidad es retroalimentar a los estudiantes en aprendizajes que tal vez no quedaron claros y por otro lado reafirmar los que sí quedaron. Estas evaluaciones son poderosas ya que permite tanto al maestro como al estudiante, revisar aquellos temas que

quedaron inconclusos, para transformarlos en aprendizajes significativos. El rol del docente es generar una nueva cultura evaluativa, donde no se juzgue los resultados sino se valore y reflexione sobre lo que sirvió o no en el proceso.

2.4. Definición de términos básicos

1.Propuesta didáctica: Modelo de programación curricular que va desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, incluyendo las evaluaciones y materiales pedagógicos.

2. Competencia: Es la “facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2016, p.29).

3.Estándar de aprendizaje: “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad[...]. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas.” (MINEDU, 2016, p. 36)

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

5. Desempeño: Son “descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo” (MINEDU, 2016, p. 38).

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

7. **Destreza:** “habilidad específica de carácter cognitivo que permite realizar determinadas acciones mentales con eficiencia”. No excluye que esta habilidad mental “direccione la realización” de las habilidades manuales de un sujeto” (Latorre, 2002, p.1).

8. **Métodos de aprendizaje:** Latorre (2022), los define como “formas de saber hacer, epitedeume” (p.2). Para Navarro y Samón (2017) “constituye también una secuencia de acciones, actividades u operaciones del que aprende que le permiten procesar e integrar la información [...], adquirir y asimilar el contenido de enseñanza con los consiguientes cambios en su sistema de conocimientos y en su conducta” (p.32)

9. **Evaluación:** es un “proceso permanente de comunicación y reflexión sobre los resultados de los aprendizajes de los estudiantes. Este proceso se considera formativo, integral y continuo, y busca identificar los avances, dificultades y logros de los estudiantes con el fin de brindarles el apoyo pedagógico que necesiten para mejorar.” (MINEDU, 2016, p.177).

10. **Habilidades comunicativas:** son “todas aquellas [habilidades] que nos permiten comunicarnos con otras personas con exactitud, eficacia y mostrando nuestro nivel de competencias y destrezas con respecto a un determinado asunto. Existen muchas habilidades comunicativas que podemos entrenar y practicar hasta dominarlas.” (Universia, 2021, p.1).

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Competencias	Definición
Se comunica oralmente en lengua materna.	En los primeros años, los niños comunican a través de gestos, sonrisas, llantos, balbuceos, sus deseos, necesidades e intereses al adulto significativo con el que interactúan. En esta etapa, aparecen progresivamente palabras significativas como parte del vocabulario de los niños. Es en las actividades cotidianas –como el juego, los momentos de alimentación, de cambio de ropa, entre otros– que surgen diversas interacciones verbales a través de las cuales, los niños van desarrollando el lenguaje y lo utilizan para pedir, designar, expresar sus deseos, establecer vínculo afectivo, para comunicarse con el adulto y otros niños.
Lee diversos textos escritos en lengua materna.	En el nivel inicial, esta competencia se desarrolla desde los primeros años en la vida de los niños cuando establecen su primer contacto con el mundo escrito: eligen y exploran los textos que se encuentran en su entorno, como cuentos, enciclopedias, recetarios, revistas infantiles, poemas, entre otros.
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	En el nivel inicial, los niños se inician en el aprendizaje de la escritura en su lengua materna desde el momento en que empiezan a plantearse preguntas sobre cómo se escribe alguna palabra que les interesa. De esta manera, surge el interés por comprender el mundo escrito que aparece en los textos que circulan en su vida cotidiana y el aula (carteles, textos, etc.), así como de las prácticas de escritura que observan en su entorno (ver escribir una lista de mercado, una nota, etc.), lo que los movilizará a dejar por escrito lo que quieren comunicar a otro.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	En cualquier contexto cultural, los niños y las niñas, desde pequeños, tienen contacto con elementos que pueden transformar o con los cuales pueden dejar huella. Encuentran recursos para percibir, explorar y expresar por medios plásticos y visuales, es decir, manipulando materia y/o generando imágenes. Todo ello lo hacen como parte de su modo natural de ser, de descubrir y de jugar. Aprehenden el mundo con todos sus sentidos, entre ellos, el sentido de la vista y el tacto. A través de esto, los niños representan algo de su imaginación o de su entorno, y descubren nuevas formas de expresión, como la danza, el canto, el dibujo y el modelado, entre otros.

(MINEDU, 2016, p.110-138)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencias	Estándar
Se comunica oralmente en lengua materna.	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza 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 textos escritos en 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 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.110-138)

3.1.3. Desempeños del área

Competencias	Desempeños
Se comunica oralmente en lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Ejemplo: Sergio comenta que las vacas que vio en el paseo del salón eran muy grandes, algunas tenían cachos y olían horrible, mientras se tapa la nariz con su mano”. • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar,

	<p>escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Ejemplo: Un niño comenta después de escuchar la leyenda “La Ciudad Encantada de Huancabamba” dice: “El niño caminó, caminó y se perdió y se puso a llorar, apareció el señor con una corona y un palo, y se lo llevó al niño”. Y una niña dice: “El niño llevó a las personas a la ciudad y no le creían. • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.
<p>Lee diversos textos escritos en lengua materna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Ejemplo: Cuando el docente lee el título del cuento “Gato asustadizo y Buuu” uno de los niños dice: “Es del gato”. El docente pregunta: “¿Por qué crees que tratará de un gato?”. El niño responde: “Mira aquí dice gato”, mientras señalan la palabra “gato” en el título del cuento. • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. Ejemplo: Después de escuchar a la docente leer el cuento La niña del papagayo, una niña dice: “No estaba triste la niña porque se fue con su amiguito”. La docente pregunta “¿Y por qué piensas que no estaba triste?”. La niña responde: “Porque se fue con su amiguito a jugar y no lloraba”.
<p>Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. • Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: El docente les ha narrado el cuento Buenas noches, gorila de Peggy Rathmann, y los niños desean representar el cuento, Sandra experimenta con movimientos ágiles y grandes para hacer de gorila, y Natalia práctica gestos para hacer de guardián. Ambas se juntan para hacer un diálogo. • Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que

	<p>todos están de fiesta en su comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Ejemplo: Después de observar objetos de cerámica creados por artistas de su comunidad, Julio ha hecho un corazón para su mamá con arcilla y témpera. Le comenta a la docente y a sus compañeros cómo lo hizo. Les dice que lo que más le gustó de todo fue pintar con témpera. Además, dice que le gusta el camión que creó Renato, porque es muy grande y tiene muchos colores.
--	--

(MINEDU, 2016, p.110-138)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Capacidades	Comprensión	Expresión	Pensamiento Creativo
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Inferir-Deducir - Relacionar - Identificar 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar - Demostrar fluidez verbal - Representar gráficamente - Explorar 	<ul style="list-style-type: none"> - Opinar - Demostrar originalidad

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

Capacidades	Destrezas	Definición
<p>COMPRESIÓN</p> <p>Facultad, capacidad o habilidad general para entender y tener idea clara de información de diversa índole.</p>	Inferir - Deducir	<p>Es una habilidad específica para obtener conclusiones a partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es extraer información a partir de indicios, señales, etc. suficientes, ciertas y contrastadas. - Es un “saber leer entre líneas...”
	Relacionar - asociar	<p>Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos, e ideas, en base a algún criterio.</p>
	Identificar	<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>EXPRESIÓN</p> <p>El pensamiento es inconsistente sin el apoyo del lenguaje. El</p>	Expresar	<p>Es una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. Utilizando lenguaje verbal, (oral o escritura) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p>

<p>lenguaje es una forma maravillosa, --exclusiva de los humanos--, de atribuir significados a signos convencionales, sean escritos o sonoros.</p>	<p>Demostrar fluidez verbal</p>	<p>Habilidad específica para evocar con rapidez palabras, ideas, conceptos, estructuras sintácticas, conexiones argumentativas, etc. a fin de expresarse de forma fluida con propiedad y precisión. Es una habilidad para utilizar un léxico apropiado al expresar ideas, de forma clara, coherente, lógica, etc. empleando un repertorio verbal fluido, rico, adecuado y preciso.</p>
	<p>Representar gráficamente</p>	<p>Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc. (Los conceptos se representan; los objetos se dibujan).</p>
	<p>Explorar</p>	<p>Es averiguar o indagar con diligencia a través de los sentidos, de las palabras u otros instrumentos, para conocer una cosa, una idea o un lugar.</p>
<p>PENSAMIENTO CREATIVO</p> <p>La creatividad es una capacidad de responder adaptativamente a necesidades planteadas por nuevos productos y por nuevas perspectivas. Es esencialmente la capacidad de dar existencia a algo nuevo. (Latorre, 2015, p.1-3)</p>	<p>Opinar</p>	<p>Tener y expresar una idea o juicio sobre algo o alguien. Discurrir y expresar ideas acerca de hechos, situaciones, expresando el punto de vista personal. Se expresa de esta forma: “A mí me parece que...”</p>
	<p>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>

(Latorre, 2022, p. 2-17)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO (destreza + contenido + estrategia)
COMPRENSIÓN	Inferir-Deducir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara (analizar) 2. Relacionar con conocimientos previos. 3. Interpretar. 4. Inferir-deducir 	Deducir el significado de las palabras a través de la lectura de etiquetas.

	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos de relación. 3. Establecer las conexiones aplicando el criterio elegido. 	Relacionar las características/los hechos los personajes de un cuento a través de una dramatización.
	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido. 	Identificar las características de personajes a través de un dibujo.
EXPRESIÓN	Expresar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir y comprender la información de forma clara 2. Identificar los elementos esenciales del objeto observado. 3. Tomar nota de lo indagado. 	Expresar de forma oral su elección de materiales a través del diálogo espontáneo.
	Demostrar fluidez verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir con claridad lo que quiere expresar 2. Reactivar saberes previos 3. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos 4. Seleccionar elementos lingüísticos (buscar en el diccionario) 5. Organizar ideas que se van a expresar. 	Demostrar fluidez verbal al comentar sobre sus intereses mediante una exposición.
	Representar gráficamente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos o variables. 3. Organizar la información. 4. Elegir un medio 	Representar gráficamente lo que más le gustó de diversas situaciones vividas a través de un dibujo con palabras o letras.

		para representar. 5. Realizar la representación.	
	Explorar	1. Percibir y comprender la información de forma clara 2. Identificar los elementos esenciales del objeto observado. 3. Tomar nota de lo indagado.	Explorar texturas mediante diversas técnicas plásticas.
PENSAMIENTO CREATIVO	Opinar	1. Percibir la información con claridad. 2. Relacionar con el contexto/generar ideas. (analizar) 3. Organizar las ideas en función de los propios criterios. 4. Expresarse.	Opinar sobre hechos, personajes o situaciones a través de la creación de un afiche.
	Demostrar originalidad	1. Percibir la 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, diferente.	Demostrar originalidad al crear un producto en 3D para el cuidado del planeta con material reciclado.

(Latorre, 2020, p 3-14)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

- **Inferencia** sobre la información obtenida en lecturas, imágenes, acontecimientos observados o leídos, secuencias literarias, mediante el análisis de sus contenidos y respondiendo a preguntas que se formulan a partir de un texto oral o escrito.
- **Inferencia** de relaciones de causa efecto al combinar un material con otro a través de una pintura, collage y masas.
- **Relación** entre hechos, ideas, personajes, etc. identificando las conexiones o categorías que permiten establecer una conexión entre ellos a través del análisis y descripción de la información.
- **Relación** de lo que ha escrito, identificando las letras, sílabas, sus sonidos con la estructura de la palabra a través de la revisión.
- **Expresión** de sus intereses mediante un diálogo abierto, lluvia de ideas, de apoyo visual, el juego de roles, y actividades lúdicas.
- **Expresión** al relatar de qué tratará, como continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, mediante la narración de cuentos e historias.

- **Demostración de fluidez mental y verbal** en la elaboración de textos orales, escritos, utilizando un vocabulario adecuado, mediante la técnica del encadenamiento de palabras e ideas, diálogos y exposiciones.
- **Demostración de fluidez mental y verbal** en la discriminación de sonidos finales e iniciales, omisión de sílabas, mediante juegos y resolución de preguntas.
- **Demostración de fluidez verbal** en la escucha de cuentos, rimas, trabalenguas, adivinanzas, poemas y otros relatos de la tradición oral.
- **Demostración de fluidez verbal** en diálogos donde espera su turno para hablar, espera a su interlocutor a través de conversaciones y acuerdos en clase.
- **Representación (gráfica)** de escritura espontánea y trazos dirigidos utilizando instrumentos adecuados a cada caso, a través de técnicas diversas como las de presión fina y gráfico plástico.
- **Exploración** de diversos materiales para la creación de proyectos mediante la utilización de los sentidos y diversos instrumentos.
- **Opinión** dando razones sobre algún aspecto del texto leído a partir de sus intereses y experiencias mediante diálogos grupales, un dibujo, un afiche.
- **Identificación** de características de personajes, hechos, animales, acciones usando guías de apoyo, observación de láminas pedagógicas, material gráfico, dibujos, escenificaciones, percepción atenta y manipulación de objetos.
- **Identificación** y discriminación de imágenes con fondo a través de fichas de aplicación.
- **Identificación** de palabras conocidas, nombres de personas, palabras de uso frecuente que aparecen en diversos tipos de textos o imágenes.
- **Demostración de originalidad** sobre diversos temas y/o situaciones a través de la producción oral, escrita, modelado, mediante la mímica y gestos, dibujos, collage, modelado, murales, graffiti, carteles y escenificaciones, un mini proyecto, álbum, etc.
- **Demostración de originalidad** al crear ritmos, letras de canciones, bailes y movimientos de manera libre.

3.1.8. Panel de valores y actitudes

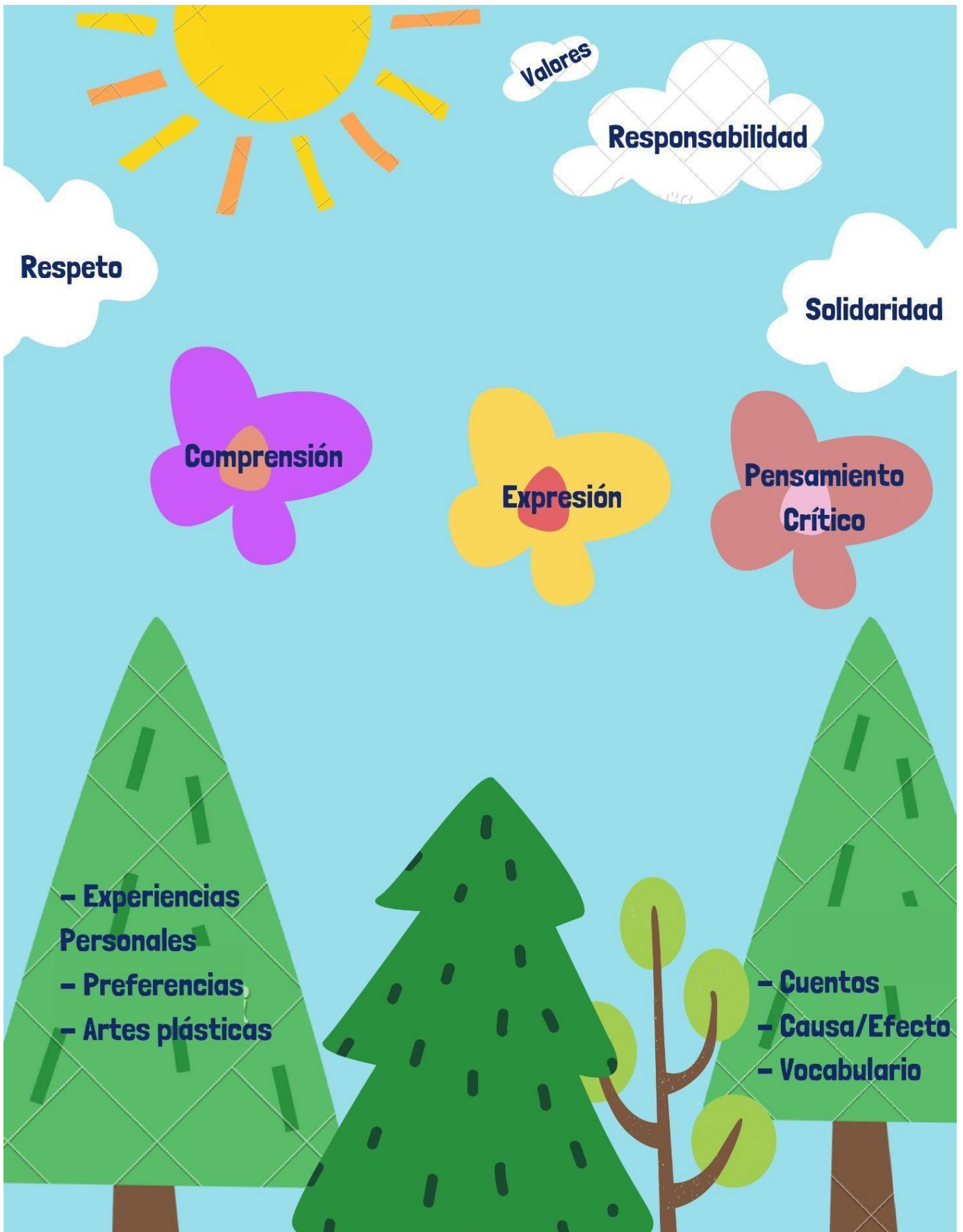
VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con los trabajos asignados. • Mostrar constancia en el trabajo. • Asumir las consecuencias de los propios actos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Aceptar distintos puntos de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

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
---------	-----------	------------

RESPONSABILIDAD Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolas de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepte o admita las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
RESPECTO Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	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.
SOLIDARIDAD Es un valor que se caracteriza por la colaboración mutua entre los individuos. (World Vision Bolivia, 2020, p.1)	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



	ÍTEMS	ACTIVIDAD	LOG RAD O	EN PRO CES O
Se comunica oralmente en su lengua materna	Expresa sus emociones al relatar sobre sus vacaciones utilizando vocabulario adecuado.	Los niños se presentan comentando sobre sus gustos y necesidades, lo que hicieron en el verano, etc.		
	Expresa sus intereses y necesidades utilizando sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.			
	Responde y formula a preguntas del cuento leído	Los niños escuchan el cuento “los tres cerditos” y responden las preguntas.		
	Menciona características de los personajes que aparecen en el cuento.	Los niños escuchan el cuento de “Clavito el puercoespín”, y mencionan las características de los personajes, luego narran el orden del cuento y terminan contando las partes que más les gustó.		
	Narra partes del cuento en orden.			
	Menciona con sus propias palabras las partes del cuento que más le gustaron.			
	Responde a preguntas de causa y efecto al leer el cuento.	Al escuchar el cuento “La liebre y la tortuga” responden a las siguientes preguntas: ¿Qué pasó primero con los personajes?, ¿Qué hizo la liebre?, ¿Qué decidió hacer la tortuga?, ¿Cómo termina la historia?, ¿Qué hubiese pasado si la liebre no se hubiera detenido?, ¿Qué hubieras hecho tú?		
Menciona lo que más le gustó y lo que le disgustó sobre tu primer día en la escuela.	Al terminar el día los niños comentan cada uno sobre lo que más les gustó y lo que les disgustó sobre su primer día en la escuela.			
Lee diversos textos escritos en su lengua materna	Identifica imágenes y palabras a partir de carteles.	Los niños realizan una caminata lectora, observan los letreros e imágenes que indican algo, como el nombre de las oficinas o lugares del colegio.		
	Deduce de qué tratará, como continuará, o cómo terminará la historia.	Los niños observan el libro de “Caperucita” y dicen de qué tratará la historia. Luego de haber escuchado una parte del cuento mencionan cómo continuará y cómo creen que terminará. Finalmente comentan si les gustó y cómo se sintieron escuchando la historia.		
	Comenta las emociones que le generó el texto leído.			
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe sus ideas utilizando trazos o grafismos de manera libre.	Escriben una carta al duende mágico que vive en la escuela, pidiendo un deseo para este año.		
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales y descubre los efectos que se producen al combinarlos.	Los niños observan diferentes materiales como; plumones, colores, crayolas y hojas, para crear dibujos de manera libre. Luego realizan un trabajo con témperas, al combinarlos descubren nuevos colores.		
	Demuestra sus sentimientos y emociones a través de la danza y la música	Los niños escuchan diferentes sonidos y tienen que bailar y moverse al ritmo de la música.		
	Muestra y comenta lo que ha creado en clase.	Los niños realizan un modelado en 3D con material reciclado para contar su personaje favorito.		

3.1.11 Programación Anual

PROGRAMACIÓN			
Institución Educativa: “Villa Per Se”	Nivel: Inicial	Año: 5 años	Secciones: C
Profesoras: Cinthia Aldoradín Yaricahua, Paloma Bellido Calmet		Área: Comunicación	
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE	
I BIMESTRE Se comunica oralmente en lengua materna - Descripción imágenes con fondo Lee diversos textos escritos en lengua materna. - Secuencias literarias (4 imágenes) - Asociación (imagen-palabra) - Comprensión oral: indicaciones semicomplejas (3 acciones) CONCIENCIA FONOLÓGICA - Discriminación auditiva. (contexto) - Conciencia silábica. PERCEPCIÓN VISUAL - Discriminación Visual (Figuras intrusas, figura-fondo, semejanzas – diferencias) - Memoria visual (5 imágenes) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos - Plástica (modelado), trabajos en 2D y 3D. - Pintura, dibujo (témpera, plumones, colores)		<ul style="list-style-type: none"> ● Inferencia sobre la información obtenida en lecturas, imágenes, acontecimientos observados o leídos, secuencias literarias, mediante el análisis de sus contenidos y respondiendo a preguntas que se formulen a partir de un texto oral o escrito. ● Inferencia de relaciones de causa efecto al combinar un material con otro a través de una pintura, collage y masas. ● Relación entre hechos, ideas, personajes, etc. identificando las conexiones o categorías que permiten establecer una conexión entre ellos a través del análisis y descripción de la información. ● Relación de lo que ha escrito, identificando las letras, sílabas, sus sonidos con la estructura de la palabra a través de la revisión. ● Expresión de sus intereses mediante un diálogo abierto, lluvia de ideas, de apoyo visual, el juego de roles, y actividades lúdicas. ● Expresión al relatar de qué tratará, como continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, mediante la narración de cuentos e historias. ● Demostración de fluidez mental y verbal en la elaboración de textos orales, escritos, utilizando un vocabulario adecuado, mediante la técnica del encadenamiento de palabras e ideas. diálogos y exposiciones. ● Demostración de fluidez mental y verbal en la discriminación de sonidos finales e iniciales, omisión de sílabas, mediante juegos y resolución de preguntas. ● Demostración de fluidez verbal mediante la creación de cuentos, rimas, trabalenguas, adivinanzas, poemas y otros relatos de la tradición oral. ● Demostración de fluidez verbal en diálogos donde espera su turno para hablar, espera a su interlocutor a través de conversaciones y acuerdos en clase. ● Representación (gráfica) de escritura espontánea y trazos dirigidos utilizando instrumentos adecuados a cada caso, a través de técnicas diversas como las de prensión fina y gráfico plástico. ● Exploración de diversos materiales para la creación de proyectos mediante la utilización de los sentidos y diversos instrumentos. ● Opinión dando razones sobre algún aspecto del texto leído a partir de sus intereses y experiencias mediante diálogos grupales, un dibujo, un afiche. ● Identificación de características de personajes, hechos, animales, acciones usando guías de apoyo, observación de láminas pedagógicas, material gráfico, dibujos, escenificaciones, percepción atenta y manipulación de objetos. ● Identificación y discriminación de imágenes con fondo a través de fichas de aplicación. ● Identificación de palabras conocidas, nombres de personas, palabras de uso frecuente que aparecen en diversos tipos de textos o imágenes. ● Demostración de originalidad sobre diversos temas y/o situaciones a través de la producción oral, escrita, modelado, mediante la mímica y gestos, dibujos, collage, modelado, murales, graffiti, carteles y escenificaciones, un mini proyecto, álbum, etc. ● Demostración de originalidad al crear ritmos, letras de canciones, bailes y movimientos de manera libre. 	
II BIMESTRE Se comunica oralmente en lengua materna - Rimas a partir de una palabra. - Trabalenguas y poemas simples. Lee diversos textos escritos en lengua materna. - Conciencia silábica, vocálica y consonántica - Lectura de imágenes, señales, cuentos, textos y pictogramas. - Comprensión con respuestas: literal, inferencial. CONCIENCIA FONOLÓGICA - Discriminación e identificación de vocales y consonantes. - Discriminación e identificación sonidos finales e iniciales. PERCEPCIÓN VISUAL - Identificación de elementos y letras iguales y diferentes. - Secuencias de imágenes temporales (4 imágenes) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos - Lenguaje Musical (canciones, ritmos)			
III BIMESTRE Se comunica oralmente en lengua materna - Creación de Adivinanzas - Narración de cuentos y hechos. Lee diversos textos escritos en lengua materna. - Omisión de sílabas (final, intermedio e inicial) - Sílabas inicial – intermedia - final. - Analogías CONCIENCIA FONOLÓGICA - Discriminación de palabras que riman. PERCEPCIÓN VISUAL - Discriminación de absurdos en una lámina. - Identificación de opuestos. Escribe diversos tipos de textos en lengua materna - Grafomotricidad (trazos verticales, horizontales, diagonales, quebradas, onduladas, guimaldas, onduladas evitando obstáculos, espirales simples) (trazos de geométricas: el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) - Ilustración y escritura espontánea y con intención. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos - Lenguaje Corporal (danza, movimientos)			
IV BIMESTRE Se comunica oralmente en lengua materna - Entrevistas simples. - Iniciación a la oratoria (comunicación segura y confiada, transmisión de mensajes e ideas, adecuada pronunciación, expresa puntos de vista, vocabulario adecuado a su edad). Lee diversos textos escritos en lengua materna. - Causa-efecto (imágenes) - Discrimina palabras largas y cortas.			

<ul style="list-style-type: none"> - Familia de palabras con pictogramas <p>CONCIENCIA FONOLÓGICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segmentación silábica <p>PERCEPCIÓN VISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de laberintos. <p>Escribe diversos tipos de textos en lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escritura de su nombre (mayúsculas y minúsculas) - Escritura de vocales (mayúsculas y minúsculas) - Direccionalidad en los trazos <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teatro (Dramatizaciones, títeres) 		
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ❖ CAPACIDAD: Comprensión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Inferir - Deducir ➤ Relacionar ➤ Identificar ❖ CAPACIDAD: Expresión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresar ➤ Demostrar fluidez verbal ➤ Representar gráficamente ➤ Explorar ❖ CAPACIDAD: Pensamiento Creativo Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Opinar ➤ Demostrar originalidad 		<p>1. VALORES: Responsabilidad Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cumplir con los trabajos asignados. ➤ Mostrar constancia en el trabajo. ➤ Asumir las consecuencias de los propios actos <p>2. VALORES: Respeto Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar con atención. ➤ Aceptar distintos puntos de vista. ➤ Asumir las normas de convivencia. <p>3. VALORES: Solidaridad Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ayudar a los demás. ➤ Compartir lo que se tiene.

3.1.12 Marco Conceptual de los Contenidos

Área - Comunicación
Marco conceptual de los contenidos de 5 años

I Bimestre

Se comunica oralmente en lengua materna

Descripción imágenes con fondo

Lee diversos textos escritos en lengua materna.

Secuencias literarias (4 imágenes)

Asociación (imagen-palabra)

Comprensión oral: indicaciones semicomplejas (3 acciones)

CONCIENCIA FONOLÓGICA

Discriminación auditiva. (contexto)

Conciencia silábica.

PERCEPCIÓN VISUAL

Discriminación Visual (Figuras intrusas, figura-fondo, semejanzas -diferencias)

Memoria visual (5 imágenes)

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Plástica (modelado), trabajos en 2D y 3D.

Pintura, dibujo (témpera, plumones, colores)

II Bimestre

Se comunica oralmente en lengua materna

Rimas a partir de una palabra.

Trabalenguas y poemas simples.

Lee diversos textos escritos en lengua materna.

Conciencia silábica, vocálica y consonántica

Lectura de imágenes, señales, cuentos, textos y pictogramas.

Comprensión con respuestas: literal, inferencial.

CONCIENCIA FONOLÓGICA

Discriminación e identificación de vocales y consonantes.

Discriminación e identificación sonidos finales e iniciales.

PERCEPCIÓN VISUAL

Identificación de elementos y letras iguales y diferentes.

- Secuencias de imágenes temporales (4 imágenes)

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Lenguaje Musical (canciones, ritmos)

II Bimestre

Se comunica oralmente en lengua materna

Creación de Adivinanzas

Narración de cuentos y hechos.

Lee diversos textos escritos en lengua materna.

Omisión de sílabas (final, intermedio e inicial)

Sílaba inicial - intermedia - final.

Analogías

CONCIENCIA FONOLÓGICA

Discriminación de palabras que riman.

PERCEPCIÓN VISUAL

Discriminación de absurdos en una lámina.

Identificación de opuestos.

Escribe diversos tipos de textos en lengua materna

Grafomotricidad (trazos verticales, horizontales, diagonales, quebradas, onduladas, guirnaldas, onduladas evitando obstáculos, espirales simples)

(trazos de geométricas: el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo)

Ilustración y escritura espontánea y con intención.

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Lenguaje Corporal (danza, movimientos)

IV Bimestre

Se comunica oralmente en lengua materna

Entrevistas simples.

Iniciación a la oratoria (comunicación segura y confiada, transmisión de mensajes e ideas, adecuada pronunciación, expresa puntos de vista, vocabulario adecuado a su edad).

Lee diversos textos escritos en lengua materna.

Causa-efecto (imágenes)

Discrimina palabras largas y cortas.

Familia de palabras con pictogramas

CONCIENCIA FONOLÓGICA

Segmentación silábica

PERCEPCIÓN VISUAL

Resolución de laberintos.

Escribe diversos tipos de textos en lengua materna

Escritura de su nombre (mayúsculas y minúsculas)

Escritura de vocales (mayúsculas y minúsculas)

Direccionalidad en los trazos

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Teatro (Dramatizaciones, títeres)

3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad

Unidad de Aprendizaje N°3		
Institución Educativa: “Villa Per Se” Nivel: Inicial Año: 5 años Secciones: C Área: Comunicación Profesoras: Cinthia Aldoradin Yaricahua, Paloma Bellido Calmet		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
II BIMESTRE Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> - Rimas a partir de una palabra. Lee diversos textos escritos en lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> - Conciencia silábica, vocálica y consonántica - Comprensión con respuestas: literal, inferencial CONCIENCIA FONOLÓGICA <ul style="list-style-type: none"> - Discriminación e identificación sonidos finales e iniciales. PERCEPCIÓN VISUAL <ul style="list-style-type: none"> - Secuencias de imágenes temporales (4 imágenes) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje Musical (canciones, ritmos) 		<ul style="list-style-type: none"> • Inferencia sobre la información obtenida en lecturas, imágenes, acontecimientos observados o leídos, secuencias literarias, mediante el análisis de sus contenidos y respondiendo a preguntas literales e inferenciales que se formulen a partir de un texto oral o escrito. • Relación de lo que ha escrito, identificando las letras de las vocales, sílabas, sus sonidos y la estructura de la palabra a través de la revisión. • Demostración de fluidez mental y verbal en la discriminación de sonidos finales e iniciales, mediante juegos y resolución de preguntas. • Demostración de fluidez verbal mediante la creación de cuentos, rimas, trabalenguas, adivinanzas, poemas y otros relatos de la tradición oral. • Demostración de originalidad al crear ritmos, letras de canciones, bailes y movimientos de manera libre.
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
CAPACIDAD: Comprensión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> > Inferir - Deducir > Relacionar CAPACIDAD: Expresión Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> > Demostrar fluidez verbal CAPACIDAD: Pensamiento Creativo Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> > Demostrar originalidad 		VALORES: Responsabilidad Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> > Cumplir con los trabajos asignados. > Mostrar constancia en el trabajo. > Asumir las consecuencias de los propios actos.

3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1: Sonidos Iniciales (a,e,i,o,u)**ACTIVIDAD 1 (Tiempo: 35')**

Demostrar fluidez mental y verbal al identificar sonidos iniciales a través del juego, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

El niño escucha una canción donde se alargan las vocales. (canción: La risa de las vocales). Responde: ¿Qué vocales conoces? ¿Crees que esos sonidos se encuentren en algunas de estas láminas? ¿Qué palabras crees que podríamos encontrar? ¿Crees que podríamos encontrar imágenes de animales que empiecen con los sonidos a, e, i, o u, en estas láminas?

PROCESOS

Observa muchas láminas con imágenes de animales y objetos que podemos encontrar en la naturaleza, en el centro del salón. Responde, ¿Qué ven? **Percibe** las imágenes y repite los nombres de los animales y objetos que empiezan con una vocal alargando los sonidos iniciales (por ejemplo: Aaaaabeja, Oooooo, Eeeelefante)



Reactiva sus conocimientos previos al reconocer y mencionar los sonidos de las vocales.

Luego juega al detective de las vocales y por grupos son asignados a buscar entre las láminas, las imágenes de la vocal que les corresponde.

Relaciona las imágenes con la letra asignada que a su vez está escrita en un papelógrafo pegado en la pizarra.

Selecciona las imágenes que tengan el sonido inicial que le ha tocado y las recorta. Comentan entre ellos si están de acuerdo o no con la selección que ha hecho el grupo.

Organiza las imágenes recortadas para luego pegarlas en un papelógrafo.

SALIDA EVALUACIÓN:

Demuestra fluidez mental y verbal al identificar los sonidos iniciales a través de la exposición de su papelógrafo mencionando las imágenes que encontró y por qué las seleccionó. Luego realizamos el juego ritmo a go-go.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Se les hizo muy fácil o difícil? ¿Les hubiese sido más fácil si les tocaba otra letra? ¿Qué pasos siguieron para seleccionar las imágenes de las vocales?

TRANSFERENCIA:

En casa con papás y/o hermanos van a buscar palabras nuevas que tengan los sonidos iniciales de las vocales que conocemos (a,e,i,o,u). También pueden preguntarles a sus papás si alguien de la familia tiene un nombre que empiece con alguna vocal.

ACTIVIDAD 2: Lenguaje Musical (canción de los animales)

Actividad 2 (Tiempo: 35')

Demostrar originalidad al crear movimientos a través de la invención de un baile, cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

Responde, ¿Quién sabe alguna pose de yoga?

El niño **observa** un video de yoga con diferentes poses de animales (perro, cobra, mariposa, vaca, etc.). Luego se pausa el video y se le pregunta ¿Esta pose a qué animal representa?, el responde y se le invita a imitar la pose. Así sucesivamente con las demás.

¿Qué otras poses de animales crees que podríamos crear? ¿Te animas a crear la pose del tiburón?



PROCESOS

Percibe los sonidos de los animales en una canción “Palos y danzas” y menciona qué animal cree que es.

Asocia los diferentes movimientos de los animales con la música y lo imita. Por grupos los niños inventan movimientos libres al ritmo de la canción. Tendrá que mencionar algunas características del oso que estarán en un ppt como imagen en el televisor. Todos juntos leen y repiten, yo soy un oso porque soy grande y poderoso.

Hace los ensayos de la canción con sus movimientos creados en grupo.

Produce la canción con los movimientos ensayados, la presenta y comparte por grupos en el salón frente a sus compañeros

Canción: Palos y Danzas - <https://www.youtube.com/watch?v=7nJZNcNERSs>

SALIDA

EVALUACIÓN:

Demostrar originalidad al crear movimientos para representar su nombre. (Yo soy Alonso y me muevo como un elefante.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué parte les pareció fácil y cuál difícil? ¿Qué pasos siguieron para crear su baile? ¿En qué se inspiraron?

TRANSFERENCIA:

En casa comparten los movimientos al ritmo de música que crearon en grupos y proponen a sus padres crear nuevos movimientos.

ACTIVIDAD 3: Conciencia vocálica

Actividad 3 (Tiempo: 35')

Relacionar la grafía de las vocales con su sonido, identificando las vocales y sus sonidos con la estructura de las letras a través de la revisión mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

Responde, ¿Qué recuerdas de lo que hicimos la clase pasada? ¿Qué canción cantamos? ¿Recuerdas a ese animal que es pequeño, vuela y se viste con mallas amarillas y negras? ¿Cómo se llamaba?

En asamblea el niño recuerda el sonido de las vocales. Escucha la historia de “La abeja Almudena que buscaba el amor”

Había una vez una abeja que tenía muchos amigos y buscaba el amor. Viajó mucho buscándolo, llegó a Argentina y a Alemania y también a Arabia, pero no lo encontró. Para que no se sintiera triste sus amigos decidieron hacerle un regalo, ellos le regalaron un corazón con mucho amor. Responde ¿Te gustó la historia? ¿A qué lugares viajó la abeja Almudena? ¿Con qué vocal empieza la palabra Amor? Escucha sus respuestas y la de sus compañeros.

¿Qué otro nombre con A le podrías poner a la abeja?

PROCESOS

El niño encontrará sobre las mesas el material con el que se trabajará.

Percibe la grafía de la vocal mediante el armado de un rompecabezas, por grupos descubre la letra que se trabajará. Observa y manipula la plastilina y la cerámica en frío, escoge un material y escucha las indicaciones.

Observa unas imágenes en un ppt en el televisor.

Identifica los trazos de la vocal y escucha (para arriba, para abajo y rayita al medio). Con el material que tienen trata de hacer las letras.

Establece una relación entre lo que ha creado y el trazo de la vocal A. Coloca su trabajo final debajo de la pizarra a manera de exposición. Al terminar puede, con el material restante, crear un regalo para la abeja Almudena. (Para realizar este trabajo todo el salón pueden hacer una lluvia de ideas sobre qué regalo le pueden hacer).

SALIDA

EVALUACIÓN:

Relaciona la grafía de las vocales con su sonido, identificando las vocales y sus sonidos con la estructura de las letras al escribirlas con tiza en la pizarra de salón, mencionando como se va realizando el trazo correcto (para arriba, para abajo y rayita al medio).

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿Quién me dice cómo es el trazo de la vocal que hicimos hoy? ¿Qué parte de la historia les gustó más?

TRANSFERENCIA:

En casa pueden realizar los trazos de la vocal A con materiales que encuentren en, como ropa, palitos, ganchitos de ropa etc.



ACTIVIDAD 4

Secuencias de imágenes temporales (4 imágenes)

Actividad 4 (Tiempo: 35')

Inferir la información obtenida en imágenes y ordenarla a través de la narración de una historia corta, respetando el orden y manteniendo los turnos.

INICIO

Observa un pequeño teatro en el que la maestra agarra un globo ya inflado, luego lo pone en la silla, luego se sienta en el globo, y finalmente este se revienta. Responde ¿Qué han podido observar? ¿Qué pasó primero, segundo, tercero y cuarto?

Luego observan cuatro imágenes (en desorden) en la pizarra. ¿Crees que podamos armar una historia con estas imágenes? ¿Cuál crees que será el orden? ¿Todos tendremos el mismo orden?



PROCESOS

Nuevamente se reúnen en grupos.

Perciben la información de las imágenes. Comentan entre ellos que observan y cuál creen que podría ser la secuencia.

Relaciona estas imágenes con conocimientos previos como “Yo me cepillo los dientes después de levantarme” “Yo me pongo ropa antes de cepillarme los dientes” “Si yo también pero ahí en la imagen el niño se cepilla en pijama así que esa debe ir primero”. Llegan a un consenso sobre el orden en el que deben estar las imágenes y finalmente se narra la historia como cree que ocurrió.

Interpreta el orden de la historia al narrar un cuento de forma colaborativa, en donde cada compañero cuenta un pedazo. ¿Cómo inicia la historia? ¿Quiénes son los personajes principales? ¿Qué hacen? ¿Dónde están? “Había una vez una niña que se llamaba Lara y que vivía en la playa” Otro niño dice “un día se fue a bañar en el mar y se encontró una sirena que necesitaba ayuda”, luego otro niño continúa la historia y así seguimos hasta el final.

SALIDA

EVALUACIÓN:

Luego en grupos son invitados a hacer un pequeño teatro de 4 escenas y los demás compañeros van narrando qué pasó primero, segundo, tercero y cuarto.

Infiere la información obtenida al ordenar las escenas a través de la narración de una historia corta y la expresa de forma oral.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué parte les pareció fácil y cuál difícil? ¿Qué pasos siguieron para crear su historia? ¿En qué se basaron? ¿Pudieron llegar a un consenso entre todos?

TRANSFERENCIA:

En casa, van a observar cuales son las cuatro últimas cosas que hacen antes de ir a dormir, y mañana nos cuentan en la asamblea para ver si encontramos similitudes con los compañeros.

ACTIVIDAD 5: Lenguaje Musical (letra de canción de los animales)

Actividad 2 (Tiempo: 35')

Demostrar originalidad al crear letras a través de la invención de una canción, cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

El niño percibe la canción de “arroz con leche” y la canta al unísono con sus compañeros. Luego tararea la canción con la sílaba “la”, y responde ¿de qué otra forma podemos cantar esta canción? (por ejemplo: llevando el ritmo con las palmas, con los pies, contra la mesa, etc.) responde y se le invita a hacerlo.

¿Qué pasará si cambiamos el ritmo de la canción? Por ejemplo, ¿Podremos rapear? ¿Hacer una versión de cumbia? ¿Una versión metalera? ¿Una de pop? ¿Qué otra versión se les ocurre?

PROCESOS

Percibe los sonidos de las diferentes melodías/ritmos (cumbia, metal, rap, pop, etc.) y los reconoce.

Por grupos los niños escogen un ritmo.

Asocia el ritmo a las características de los animales que conoce presentando las características con un ritmo en particular (ejemplo: Yo soy un oso, y los osos hacen así “GRAAAAARR” fuerte como en el metal). Entonces, para crear una canción con las características de los animales y el ritmo elegido, tendrá que mencionar algunas características (por ejemplo: yo soy un oso porque soy grande y fuerte).

Hacen la letra de las canciones en grupos y las dibuja a modo de ayuda memoria, cuidando que todos los compañeros aporten por lo menos una idea a la canción. Y luego realizan los ensayos respectivos.

Produce la canción grupal y se presenta a sus compañeros, esperando en silencio mientras los demás compañeros actúan.

SALIDA

EVALUACIÓN:

Ahora que ya conocen diversos ritmos, elige uno que le guste y **demuestra originalidad** al crear la letra y asignar un ritmo para representar su nombre y algo que les guste. (Por ejemplo, cantar en ritmo de rap: “Yo soy Paloma y me gustaría sacar mi diploma”)

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué ritmo les gustó más? ¿Qué parte les pareció fácil y cuál difícil? ¿Qué pasos siguieron para crear su canción? ¿En qué se inspiraron?

TRANSFERENCIA:

En casa comparten la canción que crearon en grupos y proponen a sus padres crear nuevas canciones con sus ritmos favoritos.

ACTIVIDAD 6: Rimas

Actividad 6 (Tiempo: 35')

Demostración de fluidez verbal mediante la creación de rimas, cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

El niño observa unos dibujos (queso - hueso y pato - gato) en la pizarra y responde ¿Qué dibujos reconocen? se repiten las respuestas de los niños silabeando y alargando la parte final (por ejemplo: que - sooooo, hue - soooo). ¿Tienen algo en común? ¿Los podemos agrupar de alguna forma?

Reconoce los objetos, descubre y empareja a los que riman. (queso - hueso y pato - gato)

Luego, son invitados a pasearse por el salón y encontrar objetos que rimen (mesa - cabeza) (pelota - mota).

PROCESOS

Percibe un papelógrafo con unos dibujos que riman y unas letras, pero como aún no sabe leer debe inventar de que puede tratarse la rima.

Reactiva conocimientos previos y descubre el significado de cada imagen. ¿Qué imágenes reconoces? ¿Qué crees que es este dibujo? “Yo creo que es una mancha” “No, es un color” “Miss yo veo un limón”

Relaciona las imágenes con el orden en que son presentadas y arma la rima. Recitándola al unísono. (Amarillo es el patito, amarillo es el limón, amarillo es el pollito, que sale del cascarón)

Seleccionan las palabras que riman y las dicen en voz alta. “patito rima con pollito” “limón rima con cascarón”

Realiza dibujos libres para crear una rima en grupo.

Organiza sus dibujos para la creación de su rima y la expresa de forma oral.

SALIDA

EVALUACIÓN:

Demuestra fluidez verbal al expresar 3 palabras que rimen con su nombre.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué parte les pareció fácil y cuál difícil? ¿Qué pasos siguieron para crear su rima? ¿En qué se basaron? ¿Pudieron llegar a un consenso entre todos?

TRANSFERENCIA:

En casa buscan 3 palabras que rimen con el nombre de mamá y de papá.



ACTIVIDAD 7: Comprensión con respuestas: literal, inferencial.**Actividad 1 (Tiempo: 35')**

Inferir la historia del cuento a través del análisis de su contenido, respondiendo a preguntas que se formulen a partir del texto leído, mostrando constancia en el trabajo

INICIO

¿Quién recuerda qué significa mindfulness? ¿Por qué es importante practicar mindfulness?

Se realiza una sesión de mindfulness, luego de relajarse, se alista para escuchar una historia con los ojos cerrados, irá imaginando la historia conforme la vaya escuchando.

Había una vez un niño llamado Antonio, amaba nadar, bucear y quedarse por horas en el mar,. Un día invitó a unos amigos a la playa, para nadar y jugar con los flotadores en forma de donas, el agua estaba muy fría al principio pero poco a poco, Antonio y sus amigos ya no sentía frío, sentían el agua muy caliente, jugaron hasta que el sol se ocultó. Ese día al llegar a casa Antonio y sus amigos cenaron algo delicioso, un pizza de pepperoni y tomaron limonada. Finalmente, los amigos de Antonio se despidieron de él, agradeciéndole por un día mágico.

¿De qué se trató la historia? ¿Cómo crees que se llamaron los amigos de Antonio? ¿Cuál podría ser el título para nuestra historia?

PROCESOS

Escucha la canción de la lechuza, esta canción se canta antes de escuchar una historia, responde, ¿qué es lo que va a pasar? se viene un cuento, ¿en qué posición debo de estar? él responde, en la posición de escucha, ojitos y orejitas atentas. **Percibe** la historia, escuchando "El día de campo de Don Chanchito"

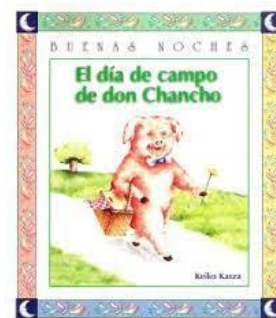
Al observar la portada del cuento responde, ¿Qué observas? ¿Cuántos y qué personajes hay en la historia? ¿De qué crees que tratará la historia?

Relaciona el contenido de la primera parte de la historia con sus respuestas anteriores. Responde, ¿Qué es una cita? ¿Alguna vez has tenido una cita?

Después de escucha la segunda parte del cuento.

Interpreta lo escuchado al responder las siguientes preguntas, ¿Con qué amigo se encontró primero Don Chanchito? ¿Con cuántos amigos se encontró Don Chanchito y qué le regalaron? ¿Por qué los amigos de Don Chanchito le regalaron todas esas cosas? ¿Qué pasó al final de la historia?

Infiere después de escuchar toda la historia y responde, ¿Por qué crees que Don Chanchito acepto todos los regalos? ¿Por qué reaccionó así la Señorita Chanchita? ¿Tu hubieran aceptado los regalos? ¿Qué consejos le darías a Don Chanchito?

**SALIDA - EVALUACIÓN:**

Infiere la historia contada respondiendo ¿qué personajes te gustaría agregar a la historia? y ¿cómo podrías cambiar el final? Finalmente, dibuja la parte que más te gustó del cuento y expone a sus dibujos relatando su parte favorita.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Cuál era el título del cuento de hoy? ¿Cuál fue tu personaje favorito y por qué?

TRANSFERENCIA:

Al llegar a casa cuenta la historia a tu familia y luego realiza algunas preguntas para saber si estuvieron atentos.

ACTIVIDAD 8: Secuencias de imágenes temporales

Actividad 1 (Tiempo: 35')

Inferir la información obtenida en imágenes, ordenarla y narrarla a través de la creación de una historia corta, asumiendo las consecuencias de sus propios actos.

INICIO

Responde, ¿Cuáles son tus cuentos favoritos? ¿Por qué te gustan tanto?

El niño se echa sobre la alfombra del salón, en la posición más cómoda para ellos (sentados, posición supino, prono o lateral), cierra los ojos y escucha la historia de “Los 3 cerditos y el lobo feroz” a medida que va escuchando la historia va cambiando algunas partes de esta. Responde, ¿qué otro personaje puede aparecer en la historia? ¿Qué pasaría si el lobo feroz fuera bueno y los tres cerditos malos? Se le invita a levantarse e ir a la esquina de disfraces y escoger los materiales para disfrazarse, luego dramatizan el cuento con los cambios que le hicieron a la historia. Finalmente responde, ¿Te gustaría crear una historia? ¿Tú crees que podamos crear una historia todos juntos?

PROCESOS

Después de ordenar y colocar los disfraces en su lugar salen al jardín para escuchar las indicaciones.

Percibe cuatro imágenes con diferentes situaciones de un perrito.

Relaciona las imágenes y responde, ¿Qué observas?, ¿Qué está haciendo el perrito?, ¿Te gustaría ponerle un nombre? y ¿Qué otro personaje aparece en la historia?

El niño crea una historia con las cuatro imágenes que se mostraron en grupos.

Interpreta ¿qué podría pasar en la primera parte de la historia? elige las dos primeras imágenes en grupo y responde, ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde se desarrolla la historia?

Infiere lo que pasará después y escoge las últimas dos imágenes. Responde, ¿cuál sería la tercera y cuarta imagen?, ¿qué pasa con los personajes?, ¿les ocurrió algo, surge algún problema o conflicto?, ¿cómo terminará la historia? Después de escuchar a todos en el salón y de haber creado la historia respetando los turnos e ideas de los compañeros, escucha el cuento completo y elige junto a sus compañeros un título final como nombre del cuento.

SALIDA**EVALUACIÓN:**

Infiere la información obtenida en unas nuevas imágenes que observa esta vez en el televisor y en grupos crean el final de esta historia para compartirla con sus demás compañeros del salón.

METACOGNICIÓN:

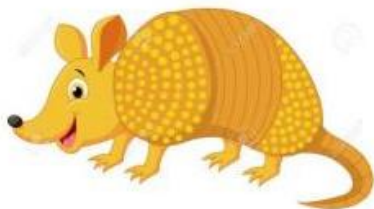
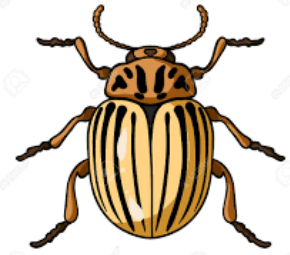
¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó crear nuestro propio cuento? ¿Es fácil crear una historia?

TRANSFERENCIA:

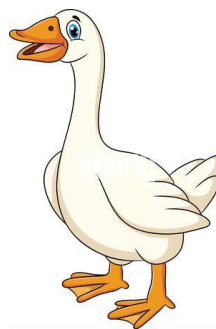
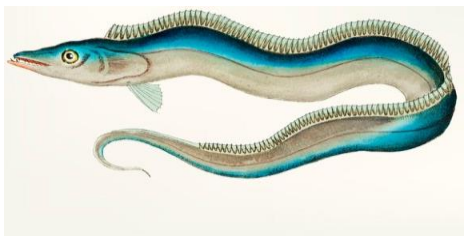
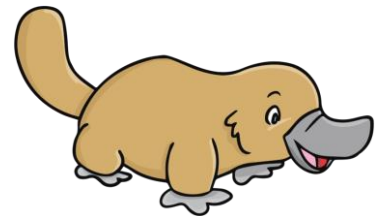
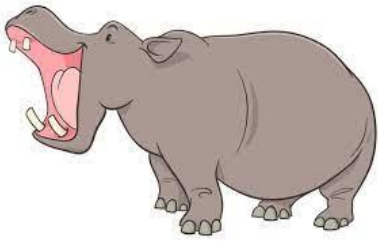
Al llegar a casa cuenta la historia creada en el salón y reta a tu familia a crear un cuento entre todos.

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

ANEXO ACTIVIDAD 1: Sonidos Iniciales (a,e,i,o,u) - LÁMINA 1

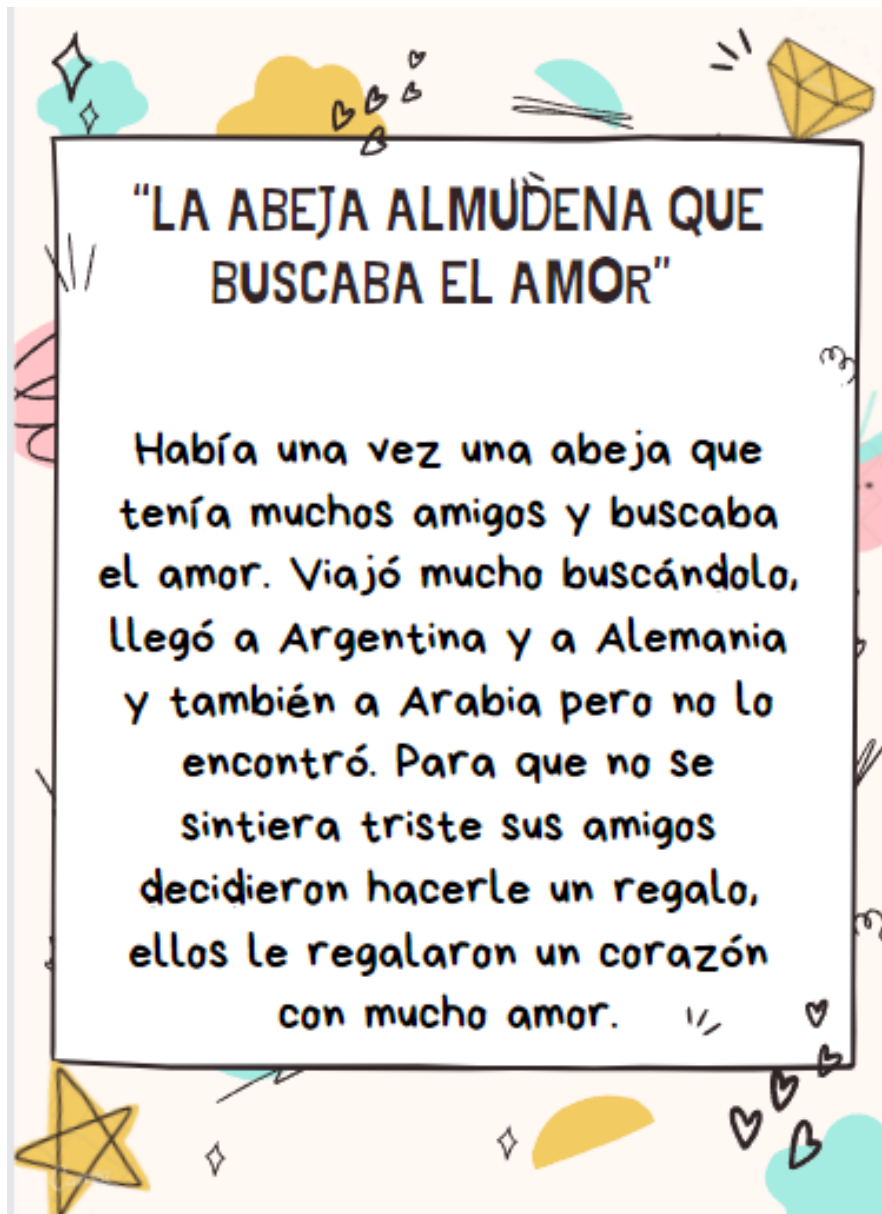


ANEXO ACTIVIDAD 1: Sonidos Iniciales (a,e,i,o,u) - LÁMINA 2



ANEXO ACTIVIDAD 3: Conciencia vocálica

Imagen de <https://bit.ly/3peZ5yk>



ANEXO ACTIVIDAD 4: Secuencia de imágenes temporales



Imágenes de <https://bit.ly/3LX6qMF>

ANEXO ACTIVIDAD 6: Rimas



es el



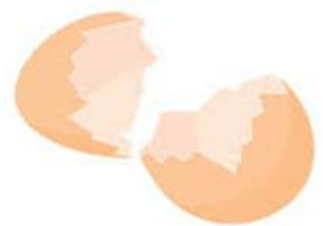
es el



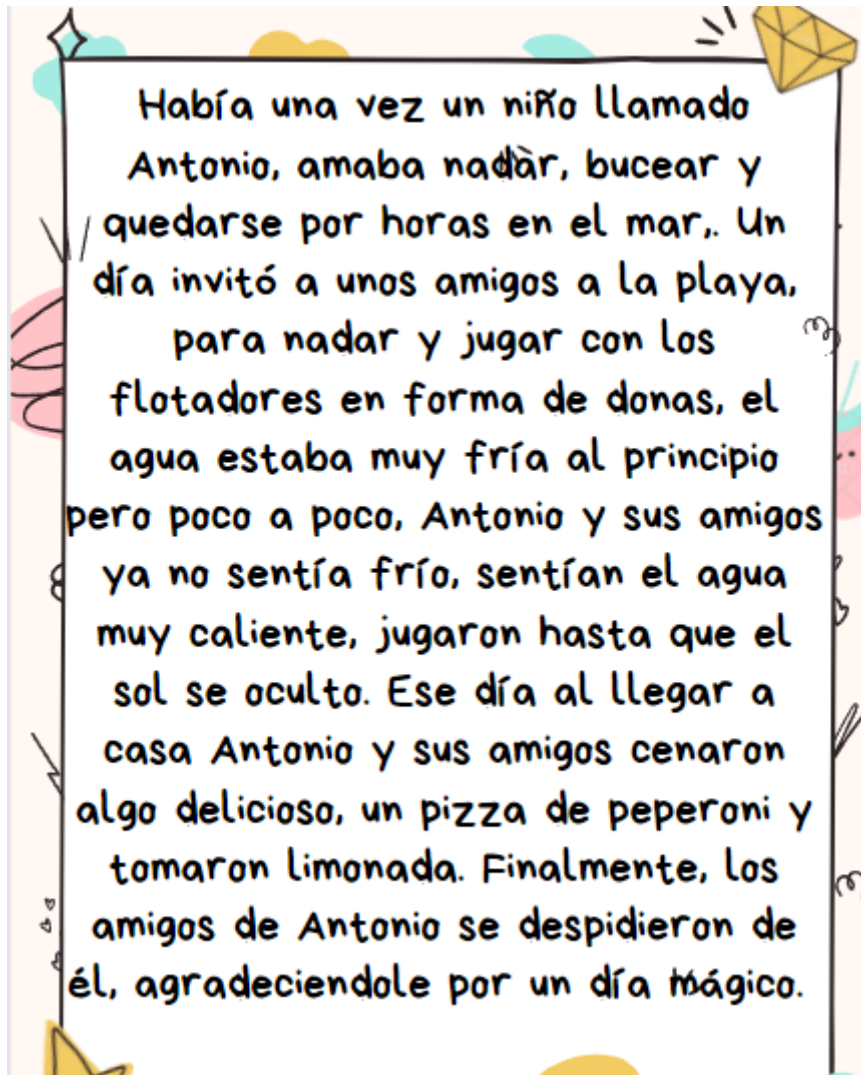
es el



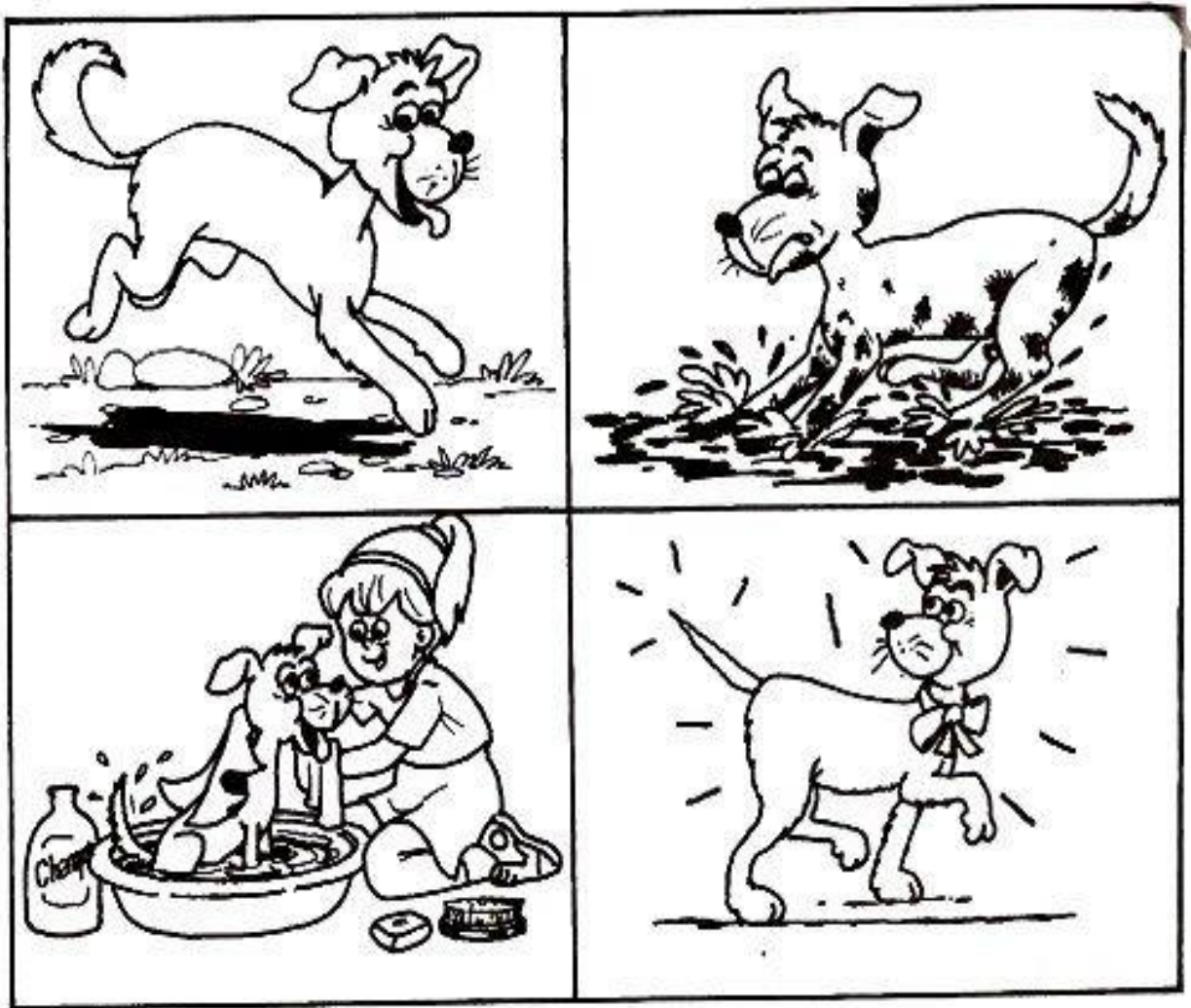
que sale del



ANEXO ACTIVIDAD 7: Comprensión con respuestas: literal, inferencial



ANEXO ACTIVIDAD 8: Secuencias de imágenes temporales:



Imágenes de <https://bit.ly/3JTgOuO>

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

ACTIVIDAD 1

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe las imágenes y repite los nombres de los animales alargando los sonidos iniciales.				
Reactiva sus conocimientos previos al reconocer y mencionar los sonidos de las vocales.				
Relaciona las imágenes con la letra asignada mediante el uso de láminas				
Selecciona las imágenes que tengan el sonido inicial que le corresponde y las recorta				
Organiza en un papelógrafo las imágenes recortadas al pegarlas				
Demuestra fluidez mental y verbal al identificar los sonidos iniciales a través de la exposición de su papelógrafo.				
Muestra constancia en el trabajo participando de cada actividad				

ACTIVIDAD 2

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe los sonidos de los animales en una canción mencionando qué animal cree que es.				
Asocia los movimientos de los animales con la música y lo imita de manera espontánea.				
Hace los ensayos de la canción y utiliza los movimientos que ha creado.				
Produce la canción completa con movimientos coordinados y la presenta frente con sus compañeros.				
Demuestra originalidad al crear movimientos a través de la invención de un baile.				
Cumple con los trabajos asignados en todas las actividades.				

ACTIVIDAD 3

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe y descubre la grafía de la vocal A mediante el armado de un rompecabezas.				
Identifica los trazos de la vocal al crear la letra con material concreto.				
Establece una relación entre lo que ha creado y el trazo de la vocal correcta través de la creación de un trabajo manual.				
Relaciona la grafía de las vocal con su sonido mediante las revisión de su trabajo..				
Muestra constancia en el trabajo al cumplir con las indicaciones.				

ACTIVIDAD 4

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe la información a través de las imágenes y trata de descifrar la escena				
Relaciona las imágenes con conocimientos previos y las ordena				
Interpreta el orden de la historia al narrar un cuento de forma colaborativa				
Infiere la información obtenida al ordenar las escenas a través de la narración de una historia corta y la expresa de forma oral.				
Mantiene los turnos respetando el orden.				

ACTIVIDAD 5

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe los sonidos al escuchar las diferentes melodías/ritmos (cumbia, metal, rap, pop, etc.) y los reconoce.				
Asocia el ritmo con las características de los animales que conoce presentándolas con un ritmo en particular.				

Hace la letra de las canciones en grupos y la dibujan.				
Produce la canción grupal a través de una presentación a sus compañeros.				
Demuestra originalidad al crear la letra y asignar un ritmo para representar su nombre y algo que les guste.				
Cumple con los trabajos asignados respetando las ideas de sus compañeros.				

ACTIVIDAD 6

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe un papelógrafo con unos dibujos y deduce de que puede tratarse la rima.				
Reactiva conocimientos previos y descubre el significado de cada imagen mediante el uso de láminas.				
Relaciona las imágenes con el orden en que son presentadas al armar la rima.				
Selecciona las palabras que riman a través de la expresión oral.				
Organiza sus dibujos para la creación de su rima y la expresa de forma oral.				
Demuestra fluidez verbal al expresar 3 palabras que rimen con su nombre.				
Cumple con los trabajos asignados mostrando buena actitud.				

ACTIVIDAD 7

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe la historia "El día de campo de Don Chanchó" y responde a las preguntas.				
Relaciona el contenido de sus respuestas con las preguntas al compararlas.				
Interpreta la primera parte del cuento al responder las preguntas.				

Infiere después de escuchar todo el cuento y responde a las preguntas.				
Infiere la historia contada a través de las preguntas.				
Muestra constancia en el trabajo al responder y participar en las actividades.				

ACTIVIDAD 8

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe cuatro imágenes con diferentes situaciones de un animal utilizando láminas				
Relaciona lo que observa en las imágenes al responder las preguntas.				
Interpreta las imágenes creando una historia y responde a las preguntas.				
Infiere lo que pasará después de la historia y responde a las preguntas,				
Infiere la información obtenida en unas imágenes en el televisor y crea en grupo el final de esa historia.				
Asume las consecuencias de sus propios actos respetando y valorando la opinión de sus compañeros.				

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

3.2.2.1. Programación de proyecto

1. PROYECTO DE APRENDIZAJE “LA VOZ DE LA PLAYA”

2. Datos informativos

- 1) **Institución Educativa:** Villa Per Se
- 2) **Nivel:** Inicial
- 3) **Grado:** Kinder
- 4) **Secciones:** C
- 5) **Área:** Comunicación
- 6) **Temporalización:** 2 semanas.
- 7) **Profesoras:** Aldoradin Yaricahua, Cinthia / Bellido Calmet, Paloma

3. Situación Problemática

Este proyecto surge por la necesidad de trabajar la expresión oral en los niños de 5 años dado que al querer dar su opinión o expresarse, lo hacen con respuestas cortas y escasas de vocabulario, así como de manera abrupta pues no ordenan sus ideas e interrumpen a sus compañeros queriendo ser escuchados antes que los otros.

Por tal motivo presentamos el proyecto “La voz de la playa” en la que los niños serán los encargados de recoger y expresar las necesidades y cuidados que la playa necesita. En este proyecto los niños harán una visita a la playa que se encuentra al lado del colegio y podrán observar el estado en el que se encuentra. Hablaremos sobre la importancia de la empatía y el respeto con el medio ambiente y propondrán posibles soluciones a los problemas encontrados, para crear conciencia sobre el cuidado de nuestras playas. Así trabajaremos la descripción, la expansión del vocabulario, a través de pequeñas exposiciones compartiendo sus intereses.

4. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Se comunica oralmente en su lengua materna (Comunicación)	Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.
	Infiere e interpreta información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

	<p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
	<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.
	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna (Comunicación)</p>	<p>Infiere e interpreta información del texto escrito</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.
<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna (Comunicación)</p>	<p>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos (Comunicación)</p>	<p>Aplica procesos creativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
	<p>Socializa los procesos y proyectos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.
<p>Resuelve problemas de cantidad (Matemática)</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

	Usa estrategias y procedimientos de estimación o cálculo	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos. (Ciencia y Tecnología)	Diseña estrategias para hacer indagación.	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado. Ejemplo: Para obtener información acerca de cómo la leche “se convierte” en queso, los niños proponen diferentes acciones y materiales: comprar leche, ponerla en un vaso y ponerla en la refrigeradora/hielo; otros proponen visitar y hablar con la abuelita de Juan, y ver cómo hace el queso; también se propone visitar la tienda donde fabrican quesos.
	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica –de manera verbal, a través de dibujos, fotos, modelado o según su nivel de escritura– las acciones que realizó para obtener información. Comparte sus resultados y lo que aprendió. Ejemplo: Luisa explica a través de las fotos que tomaron sobre la elaboración del queso, acerca de los ingredientes, objetos y acciones que hizo la abuelita para preparar el queso; y terminar la actividad comiendo queso.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Personal social)	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.

5. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
1. Diagnóstico con los estudiantes con la problemática del aula.	Se conversa con los estudiantes acerca de las vacaciones y de los lugares a los que visitaran. Recordamos lo sucedido a inicios de año, con el derrame de petróleo y sus consecuencias para nuestras playas.	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Videos
2. Presentación del problema: Los estudiantes utilizan respuestas cortas y escasas de vocabulario al expresarse y dar su opinión.	A través de diálogos espontáneos y grupales, generando preguntas sobre temas de su interés donde los estudiantes puedan dar su opinión y crear posibles soluciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas A4 - Plumones y colores.

3. Analizar la realidad que hay en el entorno en cuanto a la expresión de sus ideas y la relación con el contexto físico que hay cerca (playa, problemas ambientales).	Se realizará una exposición sobre cómo cuidar y mantener una playa saludable. Describir cómo está la playa, qué observan.	<ul style="list-style-type: none"> - Carteles - Plumones y colores. - Material reciclado
“Visita a la playa”	Se realiza una actividad previa para motivar al recojo de basura. Luego, realizan un dibujo sobre cómo creen que estará la playa. ¿Con muchas personas? ¿Limpia? Finalmente visitan la playa, la observan y expresan sus sentimientos e ideas.	<ul style="list-style-type: none"> -Material reciclado -Hoja A4 -Plumones y colores
“Entrevistas simples”	Aprenden a realizar entrevistas mediante la observación de un video y luego de una forma lúdica, y en este juego se trata el tema de la contaminación de las playas. Expresan sus ideas y opiniones mediante la técnica de la entrevista respetando los distintos puntos de vista de sus compañeros. Finalmente, se les asigna una tarea que necesitarán para la siguiente clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Video - Micrófono - Fotos del Ipad -Hoja A4 -Plumones y colores
“Entrevistas a padres de familia”	Comentan sobre la tarea (entrevistar a sus padres) y en círculo juegan a preguntas rápidas para refrescar el método de la entrevista (pregunta - respuesta). Luego en parejas se les asigna un tema al azar para que realicen el juego del Ping pong de preguntas por turnos. Finalmente, regresan a trabajar en su tarea y dibujan las respuestas que le dieron sus padres para armar una exposición y enseñarla a sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas con escenas -Hoja A4 -Plumones y colores - Cartulina
¿Cómo se siente nuestra playa?	Al escuchar unas preguntas sobre si es bueno estar limpios, todos responden y se logra concluir que es mejor siempre estar saludables. Expresan sus opiniones del por qué las playas lucen tan contaminadas. Buscan soluciones, lo dibujan y comparten con sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> -Hoja A4 -Plumones y colores y crayolas -Imágenes de playas limpias y contaminadas
“Plan de acción - La voz de la playa”	Se realiza una actividad donde todos puedan regalar algo y expresar el por qué. Tienen que crear un regalo para la playa, al terminar deben de contar sobre su regalo.	<ul style="list-style-type: none"> -Plumones y colores y crayolas -Cajas de cartón -Tijera, goma y cinta masking tape.

<p>“Elaboramos nuestros carteles”</p>	<p>Realizan una actividad de superhéroes y eligen un poder para ayudar y salvar a todas las playas contaminadas del mundo. Finalmente crean unos carteles transmitiendo algunos consejos para cuidar y mantener las playas limpias.</p>	<p>-Disfraces, telas. -Cartulina -Tijera, goma y cinta masking tape. -Plumones y colores y crayolas</p>
<p>“Marcha dentro del colegio”</p>	<p>Marchan mostrando sus carteles en el recreo, comparten con sus compañeros algunos consejos para mantener las playas saludables y responden preguntas.</p>	<p>-Carteles terminados</p>
<p>Cierre del Proyecto ¿Cómo hacer esto sostenible en el tiempo?</p>	<p>La playa está contenta, se siente bien y los chicos también. descubrieron que a pesar de su edad pueden hacer grandes cosas por el medio ambiente y el mundo. ahora, ¿cómo hacemos que esto sea sostenible en el tiempo? ¿Cómo hacemos que la playa esté siempre feliz?</p>	

PROGRAMACIÓN - Unidad 8 “La voz de la playa”		
Institución Educativa: Villa Per Se		
Nivel: Inicial		Año: Kinder (5 años)
Sección: C		Área: Comunicación
Profesoras: Aldoradin Yaricahua, Cinthia / Bellido Calmet, Paloma		
CONTENIDO	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Se comunica oralmente en lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la oratoria (comunicación segura y confiada, transmisión de mensajes e ideas, adecuada pronunciación, expresa puntos de vista, vocabulario adecuado a su edad). - Diálogos espontáneos y en grupo - Entrevistas simples. <p>Escribe diversos tipos de textos en lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de carteles 		<ul style="list-style-type: none"> • Demostración de originalidad sobre diversos temas y/o situaciones a través de la producción oral, escrita, modelado, mediante la mímica y gestos, dibujos, collage, modelado, murales, graffiti, carteles y escenificaciones, un mini proyecto, álbum, etc. • Opinión dando razones sobre algún aspecto del texto leído a partir de sus intereses y experiencias mediante diálogos grupales, un dibujo, un afiche. • Demostración de fluidez mental y verbal en la elaboración de textos orales, escritos, utilizando un vocabulario adecuado, mediante la técnica del encadenamiento de palabras e ideas, diálogos y exposiciones.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. CAPACIDAD: Expresión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresar ➤ Demostrar fluidez verbal <p>2. CAPACIDAD: Pensamiento Creativo</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Opinar ➤ Demostrar originalidad 		<p>VALORES: Respeto</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar con atención. ➤ Aceptar distintos puntos de vista.

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD 1: Visita a la playa
<p>Actividad 1</p> <p>Opinar dando razones sobre algún aspecto del tema mencionado a partir de sus intereses y experiencias mediante diálogos espontáneos y grupales, aceptando distintos puntos de vista.</p> <p>INICIO</p> <p>El niño observa algunos objetos en el salón como cartones en el piso, botellas de plástico vacías, etc. Responde, ¿Qué opinas de los objetos que ves en el salón? ¿Cuántos objetos observas? ¿Podrás trabajar así, con tanto desorden? ¿Cómo podemos ordenar y limpiar nuestro salón? ¿Podemos clasificarlos de alguna forma?</p> <p>Después de contar y clasificar el reciclaje concluyen en grupo que es mejor tener un lugar limpio y ordenado para empezar a trabajar.</p> <p>Se sienta en círculo y responde, ya se acercan las vacaciones ¿a dónde les gustaría ir? ¿Qué lugares les gustaría visitar y por qué? ¿Cómo son los lugares que visitas? ¿Son lugares agradables, limpios y tranquilos? ¿En grupo responden, antes de irse les gustaría visitar nuestra playa vecina? ¿Cómo crees que la encontraremos?</p> <p>PROCESOS</p> <p>Percibe la información, piensa cómo se encontrará la playa, si estará sucia o limpia, con personas o vacía. En una hoja reciclada lo dibuja.</p> <p>Escucha sobre una sorpresa, irá de visita a la playa vecina “La playa Venecia”. Se alista y en orden se dirige hacia la salida. Podrá tomar fotos con el iPad del salón, lo que más llame su atención para luego compartirlas en el televisor del salón. Regresa al salón.</p> <p>Relaciona lo observado en la playa con el dibujo que había hecho antes de visitar la playa. Responde, ¿se parecen?, ¿en qué se diferencian?</p> <p>Organiza las ideas en función de los propios criterios y responde ¿Les pareció bien que la playa no esté tan limpia? ¿Cómo creen que se siente la playa como te sentiste tú? ¿Alguna vez estuviste en una playa así? ¿Qué pasa con los animales que viven en el mar?</p> <p>Expresa sus sentimientos o sus ideas y menciona cuál sería la playa perfecta y porque las playas deben de estar limpias?</p> <p>SALIDA - EVALUACIÓN:</p> <p>Opina dando razones sobre cómo se contaminan las playas y cómo podemos salvarlas.</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA:</p> <p>En casa cuéntales a tus padres lo que hiciste hoy y observa si en casa todo está en su sitio. Recuerda que es importante</p>

ACTIVIDAD 2: Entrevistas simples

Actividad 2 (Tiempo: 35')

Demostrar fluidez verbal y mental al realizar entrevistas entre parejas, aceptando distintos puntos de vista.

INICIO

Observa un video de una entrevista en un noticiero local sobre el derrame de petróleo en las costas del Perú.

Jugamos a que la maestra es la reportera y para ello saca un micrófono y empieza a entrevistar a los niños al azar.

Responde ¿Conoces este caso? ¿Qué pasó? ¿Qué hicieron para tratar de solucionarlo? ¿Alguna vez has estado en una playa contaminada? ¿Cómo es? ¿Cómo te gustaría que estén las playas?

(Conflicto cognitivo) ¿Cómo se llama la persona que hacen las preguntas? ¿Qué fue lo que hizo el reportero? (realizó una entrevista) ¿Sabes cómo se hace una entrevista?

PROCESOS

Percibe los pasos para hacer una entrevista. Primero selecciona el tema a tratar, luego busca información sobre ese tema, después ordena las preguntas que quiere hacer y finalmente realiza las preguntas a la persona elegida.

Reactiva los saberes previos sobre el tema de la contaminación al recordar el estado de la playa que observaron ayer. Para ello pueden revisar las fotos que han tomado con su iPad.

Relaciona el estado de la playa con las preguntas que quiere hacer al momento de realizar su entrevista. (Por ejemplo: ¿Crees que todas las playas estarán sucias? ¿Qué podemos hacer para que no estén así?)

Selecciona las ideas y/o preguntas que va a utilizar para hacer su entrevista y las dibuja en un papel a modo de ayuda memoria.

Organiza la información para su entrevista y elige un compañero para realizarla. Primero uno entrevista al otro y luego le tocará responder a las preguntas.

SALIDA - EVALUACIÓN:

Demuestra fluidez verbal y mental al realizar entrevistas entre parejas.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Cuáles son los pasos para crear una entrevista? ¿Es fácil o difícil crear una entrevista?

TRANSFERENCIA:

Ahora que saben hacer una entrevista, en casa entrevistarán a sus padres y hermanos para conocer ¿Cómo era la playa cuando eras pequeño?

¿Cómo les gustaría que estén las playas? ¿Qué podemos hacer para ayudarlas?

ACTIVIDAD 3: Entrevistas a padres de familia

Actividad 3 (Tiempo: 35')

Demostrar fluidez verbal y mental al plantear una exposición con la información obtenida en las entrevistas realizadas, escuchando con atención.

INICIO

Los niños se sentarán en círculo en asamblea e irán contando sobre su experiencia como entrevistadores en casa. Responde, ¿A quién entrevistaron? ¿Les fue fácil o difícil entrevistar a esa persona? ¿Están de acuerdo con las respuestas que obtuvo?

En círculo jugamos a las preguntas rápidas donde cada alumno por turnos le hace una pregunta a su compañero de al lado y este debe responder lo primero que se le ocurra, luego le toca al siguiente y así sucesivamente hasta completar el círculo.

Responde, (en qué otras circunstancias utilizarías el hacer una entrevista) ¿De grande te gustaría ser entrevistador?, ¿A qué persona famosa te gustaría entrevistar y qué preguntas le harías?

PROCESOS

Percibe unas tarjetas con diferentes escenas. Cada escena implica un tema distinto (cuidado de los animales, limpieza de playas, derrame de petróleo, reciclaje, etc). Se reparten una para cada pareja de estudiantes.

Reactiva los saberes previos al acordarse la información que tienen sobre este tema. En caso sea un tema del que no conocen mucho, se puede solicitar asistencia de la maestra. Luego vamos a jugar al ping pong de preguntas, en el cual un alumno será el entrevistador y el otro tendrá que responder. Para esto se elegirán tres preguntas.

Relaciona los conocimientos que tiene el alumno sobre el tema que les ha tocado con las preguntas que le hace su compañero mientras las responde. Luego se cambian de rol y le toca al otro alumno hacer las preguntas.

Después, cada alumno regresa a su lugar y saca su tarea.

Selecciona las preguntas que le hizo a sus padres durante la entrevista y dibuja en diversas hojas las respuestas que ellos le dieron.

Organiza estos dibujos en una cartulina a modo de composición con el fin de exponerlo a sus compañeros.

SALIDA - EVALUACIÓN:

Demostrar fluidez verbal y mental al plantear una exposición con la información obtenida en las entrevistas realizadas.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó entrevistar a sus compañeros? ¿Qué fue lo más difícil de responder las preguntas de sus compañeros? ¿Para qué consideran que son importantes las entrevistas? ¿Qué actitud debe tener el entrevistador?

TRANSFERENCIA:

En casa van a ver con papá y mamá una entrevista cortita en la televisión.

ACTIVIDAD 4: ¿Cómo se siente nuestra playa?

Actividad 1 (Tiempo: 35')

Opinar dando razones a partir de sus intereses y experiencias mediante la expresión de sus puntos de vista y diálogos grupales, escuchando con atención.

INICIO

Se realizará una sesión de mindfulness, el niño recostado sobre la alfombra con los ojos cerrados responde, ¿Qué significa ser saludable? ¿Cómo crees que se siente tu cuerpo cuando comes alimentos saludables? ¿Qué pasa cuando comes comida no saludable? ¿Cómo se siente tu cuerpo? ¿Será importante ser limpios, bañarse y lavarse las manos? ¿Qué pasa cuando no los hacemos?

El niño responde y escucha la respuesta de sus compañeros, concluyen que nuestro cuerpo debe mantenerse saludable y limpio.

Luego el niño se sentará en círculo y recordará sobre la visita que hicieron a la playa. Responde, ¿cómo se sentirá la playa cuando las personas no la cuidan? ¿Cuándo crees que la playa se pueda sentir feliz? ¿Qué crees que pasa con los animales que viven en el mar?

PROCESOS

Percibe imágenes de playas limpias alrededor del mundo en unas láminas. Responde, ¿Qué observas? ¿Cómo se encuentra la playa? ¿Dónde crees que se encuentran estas playas? Observa un video para conocer los países donde se encuentran estas playas, algunas están ubicadas en el Perú y otras en diferentes países, escucha que la mayoría de estos lugares no son tan accesibles, por esa razón muy pocas personas las visitan.

Relaciona las imágenes de las playas limpias y saludables con imágenes donde las playas se encuentran contaminadas y llenas de basura. Responden, ¿Qué observan? ¿Por qué creen que hay tanta diferencia en estos lugares? ¿Quién tiene alguna idea para solucionar este problema?

Organiza sus ideas y responde respetando el turno de sus compañeros. En grupo brindan diferentes ideas y escuchan que es importante respetar el turno de los demás, escuchar las ideas y respetarlas, es importante saber que cuando una persona quiere hablar lo debe de hacer despacio y con un tono adecuado para que todos puedan escuchar.

Expresa sus ideas y las plasma en un dibujo, luego las comparte con sus compañeros.

SALIDA - EVALUACIÓN:

Opina dando razones sobre la exposiciones de sus compañeros valorando las ideas y expresa sus opiniones con respeto

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Cuál sería su lugar favorito? ¿En qué lugar les gustaría que esté ubicado? ¿Cerca o lejos de Lima?

TRANSFERENCIA:

Al llegar a casa conversa con tus padres sobre las playas que conociste hoy. Pregunta a tu familia si alguien conoce algún lugar hermoso y libre de contaminación.

ACTIVIDAD 5: Plan de acción - La voz de la playa.

Actividad 5 (Tiempo: 35')

Demostrar fluidez mental y verbal al transmitir mensajes e ideas, mediante el diálogo, utilizando un vocabulario adecuado y aceptando distintos puntos de vista.

INICIO

Responde, ¿qué es un regalo? ¿cuándo das un regalo? Sentado en círculo juega “Te regalo ... porque ...” como ejemplo se da el primer regalo al niño que está a la derecha, te regalo mucha salud porque sé que estuviste enfermo la semana pasada, y así cada niño le regala algo a su compañero.

Responde, ¿a quién más te gustaría darle un regalo y por qué? ¿Todos los regalos deben ser materiales? ¿Eso es importante?

PROCESOS

Percibe en medio del salón unas cajas, responden ¿qué observan? ¿para qué servirá? ¿A quién les gustaría hacer un regalo? ¿qué podrías hacer? Concluyen que desean hacerle un regalo a la playa vecina.

Reactiva sus saberes previos al recordar que no todos los regalos deben ser objetos materiales. Realiza una lluvia de ideas sobre posibles regalos. (podrían ser cartas, dibujos etc). Escoge los materiales que necesitará para la creación de su regalo.

Relaciona el regalo que ha creado con las ideas que él tenía sobre un regalo hecho con mucho amor. El estudiante toma una caja y decide cómo decorarla utilizando colores y plumones.

Se prepara para exponer su regalo y contar a sus compañeros lo que ha creado.

Selecciona las palabras que usará en su exposición. Escucha que es importante expresar sus ideas con seguridad y confianza, debe sentirse orgulloso de su trabajo. Responde, ¿Para quién es el regalo? ¿Qué creaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Por qué escogiste ese regalo?

Organiza sus ideas y las expone frente a sus compañeros.

SALIDA - EVALUACIÓN:

Demuestra fluidez mental y verbal al responder con claridad las preguntas con relación al regalo que ha creado.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó crear regalos? ¿Qué les gustaría que le regalen a ustedes y por qué?

TRANSFERENCIA: Al llegar a casa comenten sobre el regalo que crearon y regalen palabras lindas a cada integrante de su familia.

ACTIVIDAD 6: Elaboramos nuestros carteles

Actividad 6 (Tiempo: 35')

Demostrar originalidad sobre cómo mantener una playa saludable mediante la creación de carteles o afiches, escuchando con atención las indicaciones.

INICIO

El niño juega con los disfraces del salón, elige lo necesario para convertirse en un súper héroe. Debe elegir un poder y salvar a las playas de todo el mundo. Responde, ¿cuál será tu poder y cómo ayudarás a las playas de todo el mundo?

Escuchan la canción “El baile de los superhéroes de Diverplay” baila y juega a representar a todos los super héroes mencionados en la canción.

<https://www.youtube.com/watch?v=bY46YUjvaSQ>

Luego de ordenar todos los disfraces, se sienta y escucha las indicaciones. Responde, ¿Te gustaría convertirte en héroe de verdad y ayudar a nuestra playa vecina? ¿Quién tiene idea de qué podemos hacer? ¿A quién le podemos contar sobre nuestras ideas? ¿Qué podemos hacer para que todos nos escuchen? ¿Qué les parece si creamos algo para que todos se enteren lo importante que es cuidar nuestra playa? Concluyen en crear dibujos, carteles para informar a todos en el colegio.

PROCESOS

Percibe las indicaciones de lo que debe hacer. Responde, ¿Qué es lo que quieres decirles a las personas? ¿Cómo pueden cuidar mejor la playa? ¿Cómo se siente la playa cuando las personas tiran basura? ¿Qué consejos le darías a las personas cuando visiten la playa? ¿Te gustaría contar tu experiencia cuando fuiste a la playa vecina y contarles todo lo que viste?

Asocia las respuestas de las preguntas anteriores e imagina cómo las pueden plasmar a través de dibujos. Responde, ¿Qué dibujarías? ¿De qué tamaño harías los dibujos? ¿Qué colores te gustaría usar?

Hace un bosquejo de su cartel en una hoja reciclada, respondiendo a las preguntas anteriores. Luego lo colorea y recorta.

Produce su trabajo final utilizando material reciclado que encuentra en el salón, como cartones, cajas etc. Pega su dibujo en una cartulina, y lo decora. Puede agregar algún texto con ayuda de la maestra.

SALIDA - EVALUACIÓN:

Demuestra originalidad sobre cómo mantener una playa saludable mediante la creación de carteles, afiches o ideas para compartirlas con todo el Perú. Por ejemplo, una carta al presidente, crear video, mensajes por las redes sociales, etc.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Cuál fue su parte favorita? ¿Ustedes creen que tiene algún poder especial? ¿Qué otros lugares les gustaría mantener limpios?

TRANSFERENCIA:

Al llegar casa cuéntale a papá y mamá sobre tu cartel, preguntarles si pueden compartir tu trabajo tomando fotos y enviándola. Cuéntales por qué es importante compartir este mensaje.

ACTIVIDAD 7: Marcha dentro del colegio

Actividad 7 (Tiempo: 35')

Demostrar fluidez mental y verbal al transmitir sus ideas con claridad y seguridad, utilizando un vocabulario adecuado mediante la técnica de la exposición, aceptando distintos puntos de vista.

INICIO

Responden en grupo, ¿Quién recuerda qué es lo que haremos hoy? ¿Al finalizar el recorrido dónde nos ubicamos?

Se prepara para la marcha en la hora del recreo, formando una fila recorrerá los patios del colegio mostrando sus carteles, la marcha estará acompañada por música en vivo a cargo de los profesores de música. Luego de recorrer las instalaciones se colocarán en el patio general para que puedan exponer sus trabajos a los estudiantes que se acerquen.

Responde, ¿Qué pasa si hay mucha bulla y no podemos contar sobre nuestro cartel?

PROCESOS

Percibe con claridad las indicaciones, se ubica en la rotonda y prepara su cartel buscando un lugar dónde crea conveniente.

El niño se prepara para exponer su cartel.

Reactiva sus saberes previos al recordar la visita que hicimos a la playa y lo aprendido en clase sobre el cuidado de las playas.

Relaciona los conocimientos que tiene sobre el tema al exponer sus ideas frente a los estudiantes que se van acercando.

Selecciona las palabras adecuadas al responder las preguntas de los estudiantes.

Organiza sus ideas, comparte todos sus saberes previos y brinda consejos sobre cómo cuidar nuestra playa.

Expone varias veces según la cantidad de niños que se acerquen.

SALIDA

EVALUACIÓN:

Demuestra fluidez mental y verbal al contar cómo se sintieron al momento de exponer sus carteles, mencionando anécdotas como, por ejemplo, preguntas graciosas etc.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué podemos hacer con los carteles? ¿Los podemos reciclar?

TRANSFERENCIA:

Llevan su trabajo a casa y comparten con su familia. Cuéntale a un miembro de tu familia cómo te sentiste marchando y exponiendo tu trabajo.

ACTIVIDAD 8: diálogo en grupo

Actividad 8

Opinar qué otras acciones pueden hacer para contribuir con el cuidado del medio ambiente mediante diálogos espontáneos y grupales, escuchando con atención.

INICIO

Finalmente llegó el gran día. Los niños se sienten muy emocionados pues ayudarán limpiar la playa vecina.

Responde ¿Cómo te sientes? ¿Qué cosas se podrán hacer para mejorar nuestra playa? ¿Qué cosas necesitamos para limpiar la playa? (bolsas de basura, guantes de látex, pinzas para recoger objetos (opcional), mascarillas (opcional))

¿Cómo creen que se sentirá la playa ahora? ¿Cómo se sentirá la playa mientras estemos limpiando? ¿Cómo se sentirá la playa cuando terminemos?

Cada niño propone alguna tarea específica que quiere realizar para que la playa se sienta feliz.

(Conflicto Cognitivo) ¿Cómo crees que se contaminan nuestras playas? (derrame de petróleo, botar basura, desagües al mar).

PROCESOS

Nos vamos a la playa con el objetivo de limpiarla.

*Es importante mencionar que no tocaremos nada de vidrio, ni nada peligroso para los niños.

Percibe la cantidad y clasifica los tipos de basura que hay en la playa (botellas, papeles, bolsas de plástico, cáscaras de fruta, chapitas, etc.). De acuerdo con la tarea específica que propuso cada niño, nos ponemos a limpiar la playa.

Relaciona la cantidad de objetos que encuentra con la cantidad de elementos que va a usar para limpiar la playa.

Organiza la cantidad de basura que ha encontrado y responde ¿Qué fue lo que más encontraste? ¿Por qué crees que la gente bota tanto este tipo de basura?

Expresa cómo se siente ahora que ha contribuido a mejorar el medio ambiente. ¿Te gustaría repetirlo en un futuro? ¿A quién invitarías para que nos ayude?

SALIDA - EVALUACIÓN:

Opina qué otras acciones puedes hacer para contribuir con el cuidado del medio ambiente. ¿Te parece que es un tema importante que se debe hablar en casa y en la escuela?

Finalizamos con la idea de que la playa está contenta, se siente bien y los chicos también. Descubrieron que a pesar de su edad pueden hacer grandes cosas por el medio ambiente y el mundo.

METACOGNICIÓN:

¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó limpiar la playa? ¿Te parece que es algo importante que se debe hacer cada cierto tiempo? ¿cómo hacemos que esto sea sostenible en el tiempo? ¿Cómo hacemos que la playa esté siempre feliz?

TRANSFERENCIA:

En casa van a conversar con sus padres sobre otras acciones que podemos hacer para contribuir con el cuidado del planeta y las tratarán de llevar a cabo. (reciclar, no utilizar plástico, hacerle acordar a mamá de llevar sus bolsas reutilizables, etc.)

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

ANEXO ACTIVIDAD 1: Visita a la playa



Imágenes de <https://bit.ly/3vjFbFX>

ANEXO ACTIVIDAD 2: Entrevistas Simples

Playas y fauna marina
afectadas en Perú por
derrame petrolero



Imágenes de <https://bit.ly/3BVrLRL>

ANEXO ACTIVIDAD 3: Entrevistas Simples

Imágenes de <https://bit.ly/3vkZ7bt>

ANEXO ACTIVIDAD 4: Diálogos espontáneos



Imagen de <https://bit.ly/35wS5Wc>



Imagen de <https://bit.ly/33SKKQB>

ANEXO ACTIVIDAD 5: Entrevistas Simples

Imagen del video <https://bit.ly/3IoYyBk>



Imagen de <https://bit.ly/3vksKKg>

ANEXO ACTIVIDAD 6:



Imagen de <https://bit.ly/36KrjKT>



Imagen de <https://bit.ly/3BRv2BR>

ANEXO ACTIVIDAD 7:





Imágenes de <https://bit.ly/33VIW9u>

ANEXO ACTIVIDAD 8:

Imágenes de <https://bit.ly/3hhJXLZ>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

ACTIVIDAD 1

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe la información, piensa cómo se encontrará la playa, si estará sucia o limpia, con personas o vacía, y lo dibuja.				
Relaciona lo observado en la playa con el dibujo que había hecho antes de visitar la playa y menciona las diferencias.				
Organiza sus ideas sobre el estado de la playa y responde a las preguntas.				
Expresa sus ideas al mencionar cuál sería la playa perfecta y porque las playas deben de estar limpias.				
Opina dando razones sobre cómo se contaminan las playas y cómo podemos salvarlas.				
Acepta distintos puntos de vista al aceptar los comentarios de sus compañeros				

ACTIVIDAD 2

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe los pasos para hacer una entrevista a través de la escucha.				
Reactiva los saberes previos sobre el tema de la contaminación a través del diálogo.				
Relaciona el estado de la playa con las preguntas que quiere hacer al momento de realizar su entrevista.				
Selecciona las ideas y/o preguntas que va a utilizar para hacer su entrevista y las dibuja en un papel a modo de ayuda memoria.				
Organiza la información para su entrevista y elige un compañero para realizarla.				

Demostrar fluidez verbal y mental al realizar entrevistas entre parejas.				
Acepta distintos puntos de vista				

ACTIVIDAD 3

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe unas tarjetas con diferentes escenas de contaminación de las playas y las describe.				
Reactiva los saberes previos al acordarse la información que tienen sobre este tema.				
Relaciona los conocimientos que tiene el alumno sobre el tema que les ha tocado con las preguntas que le hace su compañero mientras las responde.				
Selecciona las preguntas que le hizo a sus padres durante la entrevista y dibuja en diversas hojas las respuestas que ellos le dieron.				
Organiza los dibujos en una cartulina a modo de composición				
Demostrar fluidez verbal y mental al plantear una exposición con la información obtenida en las entrevistas realizadas.				
Escucha con atención				

ACTIVIDAD 4

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe imágenes de playas limpias alrededor del mundo y responde preguntas relacionadas a las imágenes.				
Relaciona las imágenes de las playas limpias y saludables con imágenes dónde no lo están y responde a las preguntas.				
Organiza sus ideas al responder con coherencia las preguntas.				
Expresa sus ideas y las plasma en un dibujo.				
Opina dando razones sobre las exposiciones de sus compañeros				
Escucha con atención las exposiciones de sus compañeros				

ACTIVIDAD 5

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe unas cajas vacías y responde a preguntas.				
Reactiva sus saberes previos al recordar que no todos los regalos deben ser objetos materiales y expone ideas sobre qué regalo podría hacer.				
Relaciona el regalo que ha creado con las ideas que él tenía sobre un regalo hecho con mucho amor al expresar sus ideas.				
Selecciona las palabras que usará en su exposición, las expresa con seguridad y confianza.				
Organiza sus ideas y las expone frente a sus compañeros.				
Acepta distintos puntos de vista al escuchar la opinión de sus compañeros.				

ACTIVIDAD 6

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe las indicaciones de lo que debe hacer al responder las preguntas de instrucción.				
Asocia las respuestas de las preguntas anteriores e imagina cómo las pueden plasmar a través de dibujos al responder a las preguntas.				
Hace un bosquejo de su cartel en una hoja reciclada.				
Produce su trabajo final utilizando material reciclado, lo decora y escribe con ayuda de un adulto.				
Escucha con atención las indicaciones dadas en clase.				

ACTIVIDAD 7

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe con claridad las indicaciones al ubicarse correctamente en un lugar para exponer.				
Reactiva sus saberes previos al recordar y mencionar los cuidados que se debe tener para mantener una playa limpia.				
Relaciona los conocimientos que tiene sobre el tema al exponer sus ideas frente a los estudiantes.				
Selecciona las palabras adecuadas al responder las preguntas de los estudiantes.				
Organiza sus ideas, comparte todos sus saberes previos y brinda consejos sobre cómo cuidar nuestra playa.				
Acepta distintos puntos de vista al exponer sus ideas.				

ACTIVIDAD 8

INDICADORES	Nivel de Logro			
	AD	A	B	C
Percibe la cantidad y clasifica los tipos de basura que hay en la playa.				
Relaciona la cantidad de objetos que encuentra con la cantidad de elementos que va a usar para limpiar la playa.				
Organiza la cantidad de basura que ha encontrado y responde a las preguntas				
Expresa cómo se siente ahora que ha contribuido a mejorar el medio ambiente a través del diálogo.				
Opina qué otras acciones puedes hacer para contribuir con el cuidado del medio ambiente.				
Escucha con atención las indicaciones.				

CONCLUSIONES

Podemos concluir que debido al Paradigma Sociocognitivo – Humanista el presente trabajo desarrolla actividades donde el estudiante es el actor principal de su propio aprendizaje. A través de sus necesidades y en un ambiente adecuado, irá desarrollando sus habilidades, destrezas y valores que le servirán a lo largo de su vida. Los contenidos y los materiales de cada sesión se presentan respetando las etapas y edades de los estudiantes.

El rol del docente es de vital importancia en el desarrollo del aprendizaje, es mediador y guía. Se encarga de desarrollar las estrategias y métodos que ayuden a sus alumnos a alcanzar los objetivos trazados, además de fomentar la autonomía e incluir el uso de los procesos mentales en la programación.

En el presente trabajo se resalta la importancia del área de comunicación. El desarrollo de sus cuatro competencias se realizará a través de los proyectos que se den durante el año. Es por ello, que en las sesiones se han desarrollado actividades para impulsar la expresión oral en su lengua materna, así como motivar la lectura, propiciando el uso de trazos libres y a desarrollar al máximo su creatividad mediante las presentaciones con material concreto.

RECOMENDACIONES

- Recomendamos la posibilidad de utilizar proyectos flexibles que partan de las necesidades e intereses de los niños.
- Se recomienda el uso del mindfulness y yoga antes de cada sesión, para enseñar a los niños a estar presentes y conscientes del momento en que se encuentran, así también servirá para ayudar en la concentración.
- Se recomienda dar mucha importancia a la metacognición ya que de esta forma los niños conocen los procesos implicados en su propio aprendizaje. Al desarrollar destrezas, podrán dirigir este aprendizaje y replicarlo con otros temas de su interés.
- Se debe encontrar una utilidad al trabajo, las preguntas que el maestro realiza, en qué momento puede utilizar lo aprendido en clase, de qué otra forma lo puede utilizar.

Referencias

- Abarca Cordero, Julio César. (2017). Jerome Seymour Bruner: 1915-2016. *Revista de psicología (PUCP)*, 35(2), 773-781.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013&lng=es&tlng=es
- Banco Mundial (2020). Respuesta del Grupo Banco Mundial a la crisis provocada por la COVID-19 (coronavirus).
<https://www.bancomundial.org/es/news/infographic/2020/11/17/world-bank-group-covid-19-crisis-response>
- Bermejo Fernández, V. (1996). Piaget: Vida y obra. *Psicología Educativa: revista de los psicólogos de la educación*, 2(2), 257-271.
- Bernad, J. (2007) *Modelo cognitivo de evaluación educativa: Escala de estrategias de Contextualización(ESEAC)*.
https://books.google.com.pe/books?id=QSzKrDKSHv4C&pg=PA72&dq=paradigma+cognitivo&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwixkZG1m6_1AhV4I7kGHXCaAL0Q6AF6BAgJEAI#v=onepage&q=paradigma%20cognitivo&f=false
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2021, September 12). *Jean Piaget*. *Encyclopedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/biography/Jean-Piaget>
- Castillero, O. (2017) La teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg. *Psicología y Mente*.
<https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-triarquica-inteligencia-sternberg>
- Carrión (2012). *Manual ASIRI. La educación de los oficios para el desarrollo sostenible, Plan educativo del Tercer Milenio*. Editorial Centro de investigación ASIRI.
- Camargo, A, Hederich C. (2010). JEROME BRUNER. Dos Teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia.
<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552357008.pdf>
- ESTREZAS, PROCESOS MENTALES Y TÉCNICAS METODOLÓGICAS METODOLOGÍA ACTIVA . Dr. Marino Latorre Ariño Universidad Marcelino Champagnat, Lima, 2018 concepto de solidaridad (World Vision Bolivia, 2020, p.1)
<https://www.worldvision.bo/blog/ppor-que-la-solidaridad-es-una-virtud-y-como-explicarla-a-los-ninos#:~:text=La%20solidaridad%20es%20un%20valor,pestes%2C%20enfermedades%2C%20entre%20otros>
- Fernández , T y Tamaro, E. (2004). *Biografía de David Ausubel*. Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona, España, 2004.
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Fernández , T y Tamaro, E. (2004). *Biografía de David Ausubel*. Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona, España, 2004. párr 2.
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Fernández, T y Tamaro. (2004). E. Biografía de Lev Vigotsky. *En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea* . Barcelona, España.
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/vigotski.htm>

- Fernández, Tomás y Tamaro, Elena. (2004) «Biografía de Jean Piaget». En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea* [Internet]. Barcelona, España. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Fernández, Tomás y Tamaro, Elena. (2004). Biografía de Jerome Bruner. *En la Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. En Internet. Barcelona, España. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bruner.htm>
- Greenfield, P. (2016). Jerome Bruner (1915–2016). *Nature* 535, 232. <https://doi.org/10.1038/535232a>
- ICOT. (2021). ROBERT STERNBERG. ICOT. <http://www.icot2015.com/es/ponentes/219-ponentes-principales/787-robert-sternberg-esp.html>
- Latorre, M (2022). COMPETENCIAS Y SUS CLASES.
- Latorre, M. y Seco J. (2010). Universidad Marcelino Champagnat. PARADIGMA SOCIO-COGNITIVO-HUMANISTA Desarrollo y evaluación de Capacidades y Valores en la Sociedad del Conocimiento para “aprender a aprender” <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/psociocoghumanista.pdf>
- Latorre, M. (2013). Universidad Marcelino Champagnat. DISEÑO CURRICULAR POR CAPACIDADES Y COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR. <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/dcesuperior.pdf>
- Latorre, M. (2022). PARADIGMA COGNITIVO - Jean Piaget - Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH
- Latorre, M. (2016). Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad. https://issuu.com/uchampagnat/docs/dise_o_curricular_nuevo?workerAddress=ec2-548944-44.compute-1.amazonaws.com
- Latorre, M. (2022). PARADIGMA COGNITIVO - Jean Piaget-. Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH
- Latorre, M. (2022). *Paradigma cognitivo*. Aprendizaje significativo y funcional. p 1. https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/266770/mod_resource/content/7/3.%20Aprendizaje%20significativo%20y%20funcional%20-%20Ausubel.pdf
- Latorre, M. (2022). PARADIGMA COGNITIVO APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO Y LA TEORÍA DEL ANDAMIO - Jerónimo S. Bruner -. Separata del curso de actualización para la titulación, UMCH .
- Latorre, M. (2022). PARADIGMA SOCIO - CONTEXTUAL Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día! (Reuven Feuerstein). Separata del curso de actualización para la titulación, UMCH.
- Latorre, M. (2022). Paradigma socio-cultural. *Teoría de Lev S. Vygotsky*. Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH. Universidad Marcelino Champagnat. (p.2).

- Latorre, M. (2022). Paradigma socio-cultural. *Teoría de Lev S. Vygotsky*. Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH. Universidad Marcelino Champagnat.(p.10).
- Latorre, M. (2022). PARADIGMA SOCIO - CONTEXTUAL Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día! (Reuven Feuerstein). Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH
- Latorre, M. (2022). Teoría Tridimensional de la inteligencia escolar. https://drive.google.com/file/d/1w5Q9vD4IZ_Kee51DUQDnEF5FIH-cL3a-/view
- Latorre, M. (2022b). TEORÍA TRIDIMENSIONAL DE LA INTELIGENCIA ESCOLAR. Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH
- Latorre, M. (2022a). DESTREZAS, PROCESOS MENTALES Y MÉTODOS DE APRENDIZAJE (50 destrezas, procesos y técnicas metodológicas). Separata del curso de actualización para la titulación.UMCH
- Moreno Olivos, Tiburcio. (2010). Competencias en educación. Una mirada crítica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 289-297. Párrafo 14.
- Martiniano, R y Díez, E (2009)*LA INTELIGENCIA ESCOLAR*. Aplicaciones al aula.. Una nueva teoría para una nueva sociedad <https://drive.google.com/file/d/1b0AbE-Y16bvsm4Sy3xP1N-GNwD7bO9IH/view>
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU.
- Moreno Olivos, Tiburcio. (2010). Competencias en educación. Una mirada crítica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 289-297. Párrafo 14.
- Noguez Casados, Sergio. (2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje Entrevista a Reuven Feuerstein. *Revista electrónica de investigación educativa*, 4(2), 01-15. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412002000200009&lng=es&tlng=es.
- Navarro, D. y Samón, M. (2017) Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, vol. 17, núm. 60, pp. 26-33. <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/html/>
- PsicoActiva (sf.). Biografía de Robert Sternberg (1949). PsicoActiva. <https://www.psicoactiva.com/biografias/robert-sternberg/>
- Real Academia Española. (2021). Asociación de academias de la lengua española. <https://dle.rae.es/diccionario>
- Raynaudo, Gabriela, & Peralta, Olga. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23(1), 110-122. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- ReichShapiro. (2018). ReichShapiro. *Piaget's Theory of Cognitive Development ReichShapiro*.<https://openlab.bmcc.cuny.edu/ece110lecturesummer2020longley/wpcontent/uploads/sites/369/2020/05/ReichShapiro-2018-Piaget.pdf>
- Román, M y Díez, E. (2009). La Inteligencia Escolar. Aplicaciones al aula . *Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Editorial Conocimiento. <https://drive.google.com/file/d/1b0AbE-Y16bvsm4Sy3xP1N-GNwD7bO9IH/view>

UNESCO. (sf.) Jean Piaget. <http://www.ibe.unesco.org/en/ibe-staff/jean-piaget>

Universidad Autónoma de México. (2008). *El profesor David Ausubel murió el 9 de julio de 2008, a los 89 años de edad: Un reconocimiento a tan distinguido autor de la psicología educativa por sus contribuciones a la enseñanza*. Educación química. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2008000300003&lng=es&tlng=es

Uliaque J. (2018). *Psicología y Mente*. Motivación intrínseca: ¿qué es y cómo promoverla? <https://psicologiymente.com/psicologia/motivacion-intrinseca>

Viera, T. (2003). Redalyc. *El aprendizaje verbal significativo de Ausue. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico*. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Valdes, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. [Tesis de Doctorado Psicología - Educación] Universidad Marista de Guadalajara. (estadio preoperacional) https://www.researchgate.net/profile/ArmandoValdesVelazquez/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd1307d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf

Yépez, M. (2011) Aproximación a la comprensión del aprendizaje significativo de David Ausubel. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n37/art03.pdf>

Zaezar Charur. C. (2015). *Planeación didáctica por competencias*. México D.F, Grupo Editorial Patria. https://elibro.net/es/lc/umch/login_usuario/?next=/es/ereader/umch/114227?page=40.

	INFORME DE SIMILITUD	ININ-F-17
		V. 02
		Página 1 de 1

1	FACULTAD	Educación y psicología						
2	ESCUELA	Educación						
3	ÁREA RESPONSABLE	Decanato de Educación y Psicología						
4	APELLIDOS Y NOMBRE DEL RESPONSABLE	Bringas Álvarez, Verónica						
5	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td>TESIS</td> </tr> <tr> <td></td> <td>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL</td> </tr> </table>		TESIS		TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	X	TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL	Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años, de una institución educativa privada en Villa el Salvador, Lima
	TESIS							
	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN							
X	TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL							
6	AUTOR DEL DOCUMENTO	Aldoradin Yaricahua, Cinthia Bellido Calmet, Paloma						
7	ASESOR	ANGELES BAZO, Madeleine Susan						
8	SOFTWARE PARA DETERMINAR LA SIMILITUD	Turnitin						
9	FECHA DE RECEPCIÓN DEL DOCUMENTO	07/03/2022						
10	FECHA DE APLICACIÓN DEL SOFTWARE PARA DETERMINAR LA SIMILITUD	08/03/2022						
11	PORCENTAJE MEXIMO PERMITIDO, SEGÚN EL PROTOCOLO PARA LA EL USO DEL SOFTWARE	20%						
12	PORCENTAJE DE SIMILITUD ENCONTRADO	18%						
13	CONCLUSIÓN	El documento presentado no supera el índice de similitud permitido en la Universidad Marcelino Champagnat, según el Protocolo para el Uso del Software						
14	FECHA DEL INFORME	08/03/2022						



César Serna Serna

Decano de la Facultad de Educación y Psicología