



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución educativa privada del Rímac, Lima.

AUTORES:

LEÓN CÁRDENAS, Kiara Ariana
MUÑOZ VARGAS, Katty Yakelin
RUIZ BASURTO, Elizabeth María

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

KIARA ARIANA LEON CARDENAS, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado “**Propuesta para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución educativa privada del Rímac, 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
78375275	KIARA ARIANA LEON CARDENAS	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

Santiago de Surco, 19 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

KATTYA YAKELIN MUÑOZ VARGAS, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución educativa privada del Rímac, 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
42116299	KATTYA YAKELIN MUÑOZ VARGAS	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

Santiago de Surco, 19 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

ELIZABETH MARIA RUIZ BASURTO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución educativa privada del Rímac, 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
42323375	ELIZABETH MARIA RUIZ BASURTO	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

Santiago de Surco, 19 de marzo del 2022.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios que me acompañó a lo largo de este proceso, a mis padres, hermana y toda mi familia que han sido mi apoyo incondicional y motivación para lograr este objetivo. En especial a mis abuelos que me motivaron a cumplir mi sueño de ser maestra.

El presente trabajo se lo dedico a Dios, por haberme dado la fuerza que necesitaba para seguir adelante y vencer las dificultades que se me presentaban, así mismo se lo dedico a mis padres por el apoyo incondicional que me brindaron y a mis hijos que son y serán siempre mi motor y motivo para seguir cumpliendo mis metas.

Este trabajo está dedicado a Dios porque sin él nada sería posible, es quien me ha sostenido en todo momento, de igual manera está dedicado a mis padres por su apoyo constante, a mi esposo y mis hijos quienes son el motor de mi vida y me inspiran a ser mejor día a día.

Agradecimientos

Agradezco a Dios y a la vida por haberme guiado a la carrera que me llena de tantas alegrías, a los niños que han estado a mi cargo por las enseñanzas que me dejaron, sobre todo a mi querida universidad “Marcelino Champagnat” y maestros que han sido el pilar fundamental en mi formación como docente, a mis compañeras Yakelin y Elizabeth que han sido esenciales para el desarrollo de este trabajo.

Agradezco a Dios y a toda mi familia por haberme impulsado a seguir mis sueños, pese a las barreras que se me presentaban, así mismo agradezco a mis profesores y a la Universidad Marcelino Champagnat que me inculcaron una excelente educación y también agradezco a mis amigas que me apoyaron para cumplir mis metas y seguir adelante.

Agradezco a Dios, a mis padres y a mi familia por haberme animado y apoyado de mil maneras a conseguir esta meta que por circunstancias de la vida no pude concluir antes, pero los designios de Dios son perfectos, y por ello agradezco a mis maestras y maestro de la Universidad Marcelino Champagnat quienes además de brindarme una excelente educación también han sido ejemplo de valores y actitudes. También agradezco a mis amigas quienes me apoyaron en la consecución de este importante logro.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2021

Nombres:

Kiara Ariana

Apellidos:

LEÓN CÁRDENAS

Ciclo:

PAT 2022

Código UMCH:

78375275

N° DNI:

78375275

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, 04 de marzo de 2022



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Kattya Yakelin

Apellidos:

MUÑOZ VARGAS

Ciclo:

PAT 2022

Código UMCH:

42116299

N° DNI:

42116299

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, 04 de marzo de 2022



The image shows a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Yakelin'. Below the signature, the initials 'H.V.' are written in a smaller, simpler font.

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Elizabeth María

Apellidos:

RUIZ BASURTO

Ciclo:

PAT 2022

Código UMCH:

42323375

N° DNI:

42323375

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, 04 de marzo de 2022



Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada en el distrito del Rímac- Lima- Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). A través de esta propuesta, el estudiante se vincula con competencias, capacidades y destrezas; donde no solo adquiere conocimientos, sino también aprende valores para que pueda socializar con sus conocimientos en esta sociedad cambiante. Así, esta propuesta contiene en el primer capítulo está la planificación del trabajo de suficiencia profesional, el segundo el marco teórico y como último capítulo la programación curricular.

ABSTRACT

The following professional sufficiency work yhat I will present has like objective design the didactical proposal for developing communicative skills in 5 years old students of early childhood from a private school in Lima city, Rimac district. For this is based in the paradigm social human cognitive from Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vigotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Roman Eloisa Diez (Intelligence theory). Across this approach, the student get connected with competences, capacities and skills, where not only acquire Knowledge, also learn valuesto socialize with their understanding in this changing society. Thus, this approach contains in the first chapter, the work planning about professional sufficiency, in the second, the theoretical framework and the last one, the curricular program.

ÍNDICE

Introducción	10
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	12
1.1. Título y descripción del trabajo	12
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	12
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	13
1.4. Justificación	14
Capítulo II: Marco teórico	16
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	16
2.1.1 Paradigma cognitivo	16
2.1.1.1. Piaget	16
2.1.1.2. Ausubel	24
2.1.1.3. Bruner	29
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	33
2.1.2.1. Vygostsky	34
2.1.2.2. Feuerstein	36
2.2. Teoría de la inteligencia	40
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	40
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	42
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	45
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	46
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	46
2.3.2. Metodología	47
2.3.3. Evaluación	50
2.4. Definición de términos básicos	51
Capítulo III: Programación curricular	54
3.1. Programación general	54
3.1.1. Competencias del área	54
3.1.2. Estándares de aprendizaje	55
3.1.3. Desempeños del área	56
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	57
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	57
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	59
3.1.7. Métodos de aprendizaje	61
3.1.8. Panel de valores y actitudes	62
3.1.9. Definición de valores y actitudes	62
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	64
3.1.9. Programación anual	67
3.1.10. Marco conceptual de los contenidos	68
3.2. Programación específica	69
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	69
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	69
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	70
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	82
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	96

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	102
3.2.2.1. Programación de proyecto	107
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	108
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	116
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	124
Conclusiones	128
Recomendaciones	129
Referencias	130

INTRODUCCIÓN

A inicios del 2020 el mundo cambió radicalmente debido al COVID 19, afectando distintos aspectos de la vida: sanitario, económico, social y educativo. En un abrir y cerrar de ojos las compañías cerraron o quebraron, se hizo obligatorio el uso de mascarillas en lugares públicos, se evitó el contacto social y se vivió tiempos de zozobra e incertidumbre, incluso, muchas escuelas cerraron de manera indefinida, esto generó un cambio para el que muchos no estaban preparados. Según lo reportado por el Banco mundial (2020), la interrupción indefinida de la mayoría de las actividades económicas provocó una recesión global mayor a la vivida después de la Segunda Guerra Mundial, el incremento del desempleo afectó la canasta familiar y la alimentación de muchos niños y niñas, la falta de dinero motivó a muchos padres de familia a retirar a sus hijos del nivel inicial, ya que este nivel educativo no es obligatorio (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2020). El sector salud se vió afectado no solo por el colapso de camas UCI, sino que puso en evidencia el descuido y la falta de implementación de los hospitales en el Perú. (Defensoría del pueblo, 2021) y una gran cantidad de niños quedaron en la orfandad a causa del fallecimiento de sus progenitores por Covid 19 (Diario Gestión, 2021). En lo social se restringieron fiestas, paseos, viajes turísticos, visitas a familiares o amigos que fueron cambiadas por videollamadas a través de Whatsapp o Zoom. (Medina, Silva, Blanco, 2021). Según el Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia, el confinamiento también afectó a los niños en el aspecto socioemocional al no poder interactuar con sus pares, recurrir a parques, juegos y centros de entretenimiento, convirtiéndolos en gran medida en niños temerosos e inseguros (2021). El aspecto que más golpeó la pandemia fue el sector educativo con el cierre de escuelas, universidades y otros centros de estudio, obligando a cambiar la forma de enseñanza conocida hasta ese momento por una educación virtual a distancia pero que a la vez abrió otras oportunidades y otra manera de concebir la educación.

Ante esta nueva realidad es una necesidad y al mismo tiempo un desafío el formar personas competentes, capaces de analizar, adaptar e incluso reestructurar estos conocimientos y aplicarlos para satisfacer una necesidad propia o de su comunidad. Es así que como respuesta a este desafío surge la propuesta didáctica basada en el paradigma Socio Cognitivo - humanista, que a su vez se alimenta del paradigma cognitivo de Piaget, Bruner y Ausubel. Este modelo se centra en el estudiante; los docentes son sólo mediadores y los padres de familia son un apoyo fundamental. Este paradigma tiene varios propósitos; el cognitivo, que

busca desarrollar habilidades de pensamiento y destreza de modo que los estudiantes puedan ser competentes; el humanista, el cual busca fortalecer el conocimiento del entorno de cada alumno y finalmente, el propósito social, el cual promueve habilidades comunicativas y de liderazgo en cada estudiante, es decir, este paradigma tiene como base el aprendizaje significativo y el enfoque cognitivo que busca desarrollar diversas competencias, habilidades, actitudes y valores.

Frente a las necesidades del mundo actual ya no es suficiente una educación basada en contenidos, sino que es necesario una educación que desarrolle los procesos de aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser. Por ello el aprendizaje basado en competencias desarrolla un conjunto de habilidades, destrezas, actitudes y valores que permite al estudiante y futuro actor de su sociedad trasladar todas estas habilidades y relacionar los conocimientos que posee para afrontar y adaptarse con éxito a situaciones problemáticas de la vida diaria con autonomía y toma de decisiones para afrontar el nuevo mundo.

Por todo lo expuesto, el presente trabajo de suficiencia profesional plantea una propuesta didáctica que desarrolla las habilidades comunicativas correspondientes al proceso de lectoescritura, a través de actividades que estimulen de manera progresiva y significativa al estudiante, respetando el desarrollo evolutivo y cognitivo de los estudiantes según su edad, y promoviendo un trabajo colaborativo entre pares, que permita un aprendizaje asimilando, acomodando y equilibrando su conocimiento en situaciones significativas de aprendizaje bajo el acompañamiento y soporte constante del docente.

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 del nivel inicial de una Institución Educativa privada del Rímac, Lima.

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional está dividido en tres capítulos: el primero contiene el diagnóstico y las características del grupo y de la institución educativa, así como los objetivos y justificación del trabajo.

El segundo capítulo presenta un marco teórico con contenido y precisión científica de las principales propuestas educativas de los más importantes exponentes como Piaget, Ausbel y Brunner y de las teorías cognitivas y socio contextuales del aprendizaje desarrolladas por Vigotsky y Feuerstein, la cual tiene por finalidad, dar una base sólida y fuerte a lo elaborado en el tercer capítulo. Así mismo, este capítulo menciona la realidad pedagógica, y sociocultural en la que se encuentra la educación actual, con el objetivo de planificar, respondiendo a una realidad y necesidad concreta.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, que parte desde lo más amplio a lo más específico; la cual está orientada a desarrollar las competencias dadas por el Ministerio de Educación enfatizando el área de comunicación para el nivel Inicial en niños de 5 años. Estos puntos se verán reflejados y detallados en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, sus definiciones y los procesos cognitivos, entre otros. Todo lo mencionado se concreta en la programación de unidad, en las actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las cuales se encuentran articuladas entre sí, guardando siempre una perfecta lógica y relación con las competencias en el área de comunicación.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa:

Nuestra Institución educativa está ubicada en el distrito del Rímac, en el departamento de Lima. Situado en el centro de Lima cerca a varias catedrales, clínicas, hospitales, comisaría y

estación de bomberos ante cualquier adversidad. Colinda con el Río Rímac y está rodeado de casonas antiguas consideradas patrimonio cultural, las cuales podrían representar un riesgo natural. El nivel socioeconómico de quienes viven en esta zona corresponde a una clase media baja. La gran mayoría de los padres de familia se dedican a actividades de comercio independiente. Por otro lado, la mayor oportunidad que brinda este colegio es la calidad educativa con estándares internacionales a bajo costo donde todos tienen acceso a ella.

Esta Institución educativa privada cuenta con los niveles de Inicial, primaria y secundaria, actualmente debido a los estragos de la pandemia cuenta con 750 estudiantes aproximadamente, en el nivel Kínder (5 años) hay 26 estudiantes divididos en 2 aulas, secciones A y B, en el ámbito virtual cuenta con recursos como la plataforma virtual Zoom y Classroom, así como otras herramientas virtuales como Quizziz, Kahoot entre otras. Cuenta con 2 psicólogas, la primera se encarga del nivel inicial a tercer grado de primaria, y otra de cuarto de primaria a undécimo grado.

El nivel inicial en cuanto a infraestructura cuenta con un patio de gras artificial exclusivo para sus niños, un proyector para el nivel (6 aulas) y que se comparte según el cronograma establecido, aulas amplias, que tienen una alfombra circular para los momentos de cierre de actividad y mesas circulares para el trabajo colaborativo, cabbit para cada estudiante personalizado con su nombre y el inmobiliario así como los materiales están distribuidos de manera funcional y al alcance de los niños. Las aulas cuentan con iluminación natural y ventilación.

En cuanto a la realidad de los estudiantes todos cuentan con internet, laptop, tablet o celular para las conexiones. Son niñas y niños comunicativos, participativos y que tienden a cumplir con los acuerdos de convivencia. Sin embargo, debido a la pandemia más de la mitad del salón son estudiantes que provienen de otra Institución educativa o no estudiaron durante el 2021, lo cual generó un retraso o estancamiento de sus habilidades de lectoescritura.

Los padres de familia de la Institución en su mayoría muestran compromiso con la educación de sus hijas e hijos, pero no cuentan con mucho tiempo para realizar actividades de reforzamiento en casa debido a su carga laboral.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.

Objetivo General:

Formular un programa pedagógico con una unidad didáctica para reforzar el área de Comunicación en niños de 5 años de una institución educativa privada del distrito de Rímac.

Objetivos específicos:

- Proponer sesiones con la finalidad de desarrollar la competencia; se comunica oralmente en su lengua materna dirigido para niños de 5 años de una institución educativa privada en el distrito de Rímac.
- Crear sesiones con la finalidad de lograr la competencia; crea proyectos desde los lenguajes artísticos dirigido para niños de 5 años de una institución educativa privada en el distrito de Rímac.
- Realizar sesiones con la finalidad de lograr la competencia; lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna dirigido para niños de 5 años de una institución educativa privada en el distrito de Rímac.
- Diseñar sesiones con la finalidad de lograr la competencia; escribe diversos tipos de textos en su lengua materna dirigido para niños de 5 años de una institución educativa privada en el distrito de Rímac.
- En esta propuesta de programación vamos a darle un poco más de importancia a estos dos últimos objetivos, puesto que como se mencionó cierto porcentaje de estudiantes muestran un retraso en sus habilidades de lectoescritura.

1.4. Justificación

En la actualidad tras el análisis de la lista de cotejo, se evidencia que el 50% de estudiantes de 5 años, muestran dificultades al escribir su nombre como corresponde, así también se observa que existe una correspondencia nula entre la grafía y el fonema de la letra que desea representar, tampoco identifica sonidos finales iguales entre pares de palabras. Debido al bajo desarrollo de estas habilidades comunicativas los niños de 5 años no se encuentran aptos para el inicio de la lectoescritura que se espera para esta edad cronológica.

Por las razones expuestas se considera necesario mejorar la propuesta didáctica en el área de Comunicación para lograr aprendizajes que sean realmente significativos en los estudiantes para el desarrollo de estas habilidades comunicativas en el aula de 5 años. La propuesta pedagógica que se propone para afrontar dicha problemática está fundamentada en el paradigma Sociocognitivo - humanista, que propone incrementar y potencializar las

capacidades, habilidades y destrezas por encima de los contenidos curriculares. (La Torre y Seco del Pozo, 2010).

Esta propuesta contiene una unidad didáctica y sesiones de aprendizaje, explicadas de manera práctica y detallada que mejorarán el desarrollo de habilidades comunicativas como conciencia fonológica, relación fonema - grafema en los niños de 5 años de la Institución educativa privada del Rímac. Esta propuesta también apoya la labor docente ya que propone herramientas innovadoras para la mejora de su práctica pedagógica.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

Según Latorre, el paradigma cognitivo inicia con la oposición al funcionalismo y al conductismo, surgiendo así la psicología cognitiva. Ésta se centra tanto en el estudio de la mente como de la conducta, proponiendo una teoría de cómo se construye el conocimiento en la mente de los humanos, explicando cómo aprende el que aprende (2022).

Este paradigma se centra en los procesos de aprendizaje; se dice que el aprendizaje es constructivo, ya que el estudiante es el constructor de sus propios conocimientos; así mismo propone el aprendizaje significativo, el cual menciona que el aprendizaje se produce cuando el estudiante encuentra significatividad lógica a lo que aprende; y por último se puede encontrar el aprendizaje por descubrimiento, el niño va descubriendo aquello que le interesa aprender. Este paradigma es constructivista tiene un enfoque filosófico-pedagógico, el cual afirma que los aspectos cognitivos, sociales y del comportamiento de los sujetos, no sólo son el resultado del ambiente en el cual se relaciona, ni del resultado de sus capacidades genéticas, sino, es una construcción propia que se lleva a cabo día a día como resultado de la interacción entre dos factores; el sujeto que aprende y el entorno en el que vive (Latorre, 2022).

Este paradigma, destaca la importancia de los conocimientos previos para construir nuevos conocimientos, dicha construcción se da sobre la base de los esquemas y constructos mentales que ya posee. (2022). Por lo tanto, el aprendizaje en este paradigma “es un proceso de construcción interno, activo, individual e interactivo del sujeto con el medio social y natural” (Latorre, 2022, p.3).

2.1.1.1. Piaget

Jean Piaget nació en Suiza el 09 de agosto de 1896 y murió el 16 de septiembre de 1980. Fue un biólogo y epistemólogo que impulsó la teoría constructivista, creador de la epistemología genética y la psicología genética. Sus obras principales fueron: “El nacimiento de la inteligencia en el niño (1936), Psicología de la inteligencia (1947), Seis estudios de Psicología

(1964), La Psicología del niño (1966) y Estudio de la Psicología Genética (1973)”. (Fau. 2010. p.7).

Piaget estudió la génesis del desarrollo del conocimiento científico, sobre la base de su investigación sobre la construcción del conocimiento en el niño, desarrollando cómo trabaja la psicología genética y estableciendo distintos periodos desde el nacimiento hasta la adquisición del pensamiento abstracto (Fau, 2010).

Estudió cada uno de estos periodos, bajo los conceptos de esquema, asimilación, acomodación, adaptación y equilibrio y se dedicó a investigar sobre la cognición humana, creando en Ginebra en 1955 el Centro Internacional de Epistemología Genética, es ahí donde se pone en marcha un programa interdisciplinario para estudiar la formación de las estructuras básicas del conocimiento humano a lo largo del desarrollo infantil (Fau. 2010).

Jean Piaget fue uno de los primeros en cuestionarse sobre cómo es que el niño aprende y sobre qué sucede en su cabeza mientras aprende y aborda estas preguntas desde una mirada científica a través de la observación y la experimentación aplicadas en el campo de la psicología (Latorre, 2022).

El trabajo de Piaget (1971) se centra en estudiar cómo se forma el conocimiento en cada individuo (esquemas mentales), cómo interpreta el mundo a través de las representaciones mentales que hace de los objetos y que tienen una relación directamente proporcional al desarrollo evolutivo del niño. Llegando a la conclusión de que el conocimiento, así como el aprendizaje no permanecen fijos, sino que van cambiando a través de operaciones mentales simbólicas y reversibles.

Estos cambios en los esquemas mentales se dan a través de tres procesos relacionados entre sí: asimilación, adaptación y equilibración. Para que el cambio de un esquema mental se dé, primero tiene que producirse un desequilibrio o “conflicto cognitivo” frente a una pregunta o situación problemática que el niño no comprenda o no sea capaz de solucionar con los aprendizajes o conocimientos previos que posee. (Palomino, 2017). Es aquí donde adquiere el maestro un rol relevante, el lograr en el aula este “desequilibrio cognitivo” preciso, como para motivar e impulsar al niño a explorar e investigar, pero este desafío no debe de ser tan grande o complejo como para desanimar o creer que no será capaz de lograrlo.

Para entender cómo se reestructuran estos esquemas mentales, Latorre (2022) explica y define cada uno de procesos:

Asimilación: Es la incorporación de nuevos conocimientos a las estructuras mentales que ya tenemos formadas gracias a nuestras experiencias previas. Durante la primera infancia los niños asimilan constantemente información del mundo que los rodea, a través de la observación y la experimentación, para construir su propio conocimiento del mundo; este proceso demanda actividad mental de parte del individuo y depende del desarrollo evolutivo en que se encuentre, es por ello que este proceso sigue en marcha a lo largo de la vida de todo ser humano.

Acomodación: Es cualquier cambio que sufre un esquema mental a causa del nuevo conocimiento asimilado, y cómo este nuevo conocimiento permite al individuo aproximarse aún más a la realidad; debido a ello, aunque cada persona crea su propio concepto sobre un elemento de la realidad, estos conceptos no son totalmente diferentes, guardan características comunes entre sí. La acomodación de este nuevo elemento a la estructura mental produce un “desequilibrio” en el esquema mental que se posee y que luego de ser resuelto conlleva nuevamente a un equilibrio cognitivo.

La asimilación y la acomodación son 2 procesos que se complementan entre sí pero, si el nuevo conocimiento no se integra al ya existente, no habrá aprendizaje. Si el nuevo conocimiento no es capaz de modificar o ampliar el antiguo, tampoco se produce aprendizaje, pero, si el nuevo conocimiento se integra modificando el conocimiento antiguo esto conlleva a un aprendizaje significativo.

Equilibración: Se refiere a la regulación del estado mental, luego de finalizado el proceso de acomodación, sin embargo, este equilibrio no es inmóvil, sino que se conserva dinámico, pues siempre estarán acompañadas de acciones del mismo sujeto que irán incorporando nueva información.

Piaget propone diferentes estadios o etapas de desarrollo de los cuales menciona que:

La secuencia de adquisición de los estadios es constante para todos los sujetos. No depende de la edad, ya que esta varía según la experiencia social y los niveles de inteligencia de cada estudiante (...) cada estadio integra las características del estadio anterior como una estructura subordinada. (Latorre, 2022, p.4).

Cada estadio tiene una estructura que lo define, son sucesivos, graduales y progresivos que evolucionan de menor a mayor complejidad cognitiva. Estos estadios son integracionales, pues

cada uno de ellos va integrando las características del estadio anterior de modo que se realiza con una formación subordinada. Además, en cada uno de los estadios, es necesario diferenciar las fases de iniciación, de preparación y de finalización (Latorre, 2022).

Los estadios o etapas que exponía Piaget son los siguientes:

Estadio sensoriomotriz: de 0-2 años

Según Rafael (2008) En este estadio el bebé se conecta con el mundo, esto lo realiza a través de sus sentidos y de sus acciones, cuando finaliza esta etapa el ser humano tendrá la capacidad de representar una realidad de manera mental. En el período sensoriomotor se dan diversos acontecimientos en el desarrollo intelectual, pues los niños desarrollan una conducta intencional o dirigida a varias metas, también llegan a entender sobre los objetos y que estos tienen una existencia duradera, muy importante y notable en este periodo es la imitación y el juego. Piaget llamaba reacción circular al engranaje de aprendizaje temprano, pues este consiste en una nueva experiencia que será el resultado de la propia acción de un individuo. Hay tres tipos de reacciones circulares que se realizan de modo progresivo: las primarias que están concentradas en el cuerpo del individuo, otro tipo de reacción son las secundarias que están dirigidas hacia la manipulación de objetos y finalmente las terciarias que se refieren a la exploración de diversos efectos novedosos en el mundo que se encuentra a su alrededor.

La etapa sensoriomotora contiene varios sub estadios. El primero es el Ejercicio de reflejos (0 a 1 mes) Piaget menciona las estructuras de acción, utilizando el término esquema para hablar de cualquier patrón de actividad y cualquier movimiento repetitivo, como mirar, sostener o golpear. Los primeros patrones que poseemos los humanos son reflejos innatos. El reflejo indica cierta pasividad del organismo, está inactivo, hasta que algo lo estimula. Sin embargo, los reflejos se convierten en la forma de actividad que el niño inicia por sí mismo. Según Piaget, al componer un conjunto de movimientos, uno siente la necesidad de utilizarlos. Aunque la asimilación es el movimiento más evidente en esta etapa, también podemos notar el inicio de la adaptación, que muestra una serie de movimientos para una alimentación más rápida y precisa.

El segundo es reacciones circulares primarias (1 a 4 meses), el cual trata de una reacción circular que ocurre cuando los bebés tratan de repetir una experiencia que se produce casualmente. Aunque desde el principio, no lo logra, Piaget explicó que los bebés no pueden hacer acomodaciones correctas para usar las manos para el plan de acción deseado, las

actitudes circulares principales comprometen dos esquemas de movimientos corporales ya adquiridos anteriormente. Los bebés aportan activamente diferentes movimientos y esquemas para crear un nuevo modo de acción más complejo.

El tercero, denominado reacciones circulares secundarias (4 a 10 meses), se refiere a la época en que las actitudes circulares “secundarias” que se generan una vez que el recién nacido descubre y reproduce un impacto interesante que se genera fuera de sí mismo, es decir en su entorno. Según parece los bebés gozan de su propio dominio y su destreza para hacer que algo ocurra constantemente.

El cuarto subestadio es nombrado Coordinación de esquemas secundarios (10 a 12 meses), el cual consiste en cómo las acciones se realizan con mayor diferencia ya que, en este subestadio se aprende a combinar dos esquemas de acción para obtener un resultado. Los logros que parecen tan fáciles no tienen otras repercusiones relevantes: pues, en primer lugar, se pone en prueba la intencionalidad del infante por medio de un comportamiento dirigido a un objetivo; luego explora sobre los inicios de las nociones de tiempo y espacio.

El quinto subestadio se conoce como reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses), el cual consiste en que los bebés experimentan con diferentes ocupaciones para mirar diferentes resultados. Es fundamental resaltar que con esta clase de ocupaciones el infante está estudiando en forma activa y adquiriendo nuevos conocimientos diferentes aprendiendo a conocer los distintos efectos o consecuencias de sus ocupaciones sobre el medio.

Finalmente, el comienzo del pensamiento (18 a 24 meses) es el último subestadio, el cual consiste en que al parecer los pequeños razonan mucho más sobre sus acciones antes de actuar. Tenemos la posibilidad de dar por sentado que, el infante a dicha edad todavía no posee desarrollado un lenguaje que le posibilite simbolizar o representar las ocupaciones que requiere hacer, hace movimientos motrices para representar los actos que después hace.

Los inicios del pensamiento y de la función de representarse uno mismo en varias ocupaciones, Piaget lo nombró como las “imitaciones diferidas”: pues en este periodo es recurrente observar a los infantes ejecutar una acción, repitiendo e imitando algo que observaron anteriormente, incluso lo pueden reproducir después de haberlo observado después de un tiempo prolongado. Pese a poseer esta habilidad, aún no alcanzan a dominar un vocabulario suficiente para representar las actividades en palabras. (Rafael, 2008)

Estadio preoperatorio: de 2-7 años

Este estadio consiste en la capacidad de pensar diversos objetos, hechos o personas ausentes, en esta etapa se marca el inicio de la etapa preoperatoria. Pues entre los 2 y 7 años, este individuo muestra una gran habilidad en el uso de diferentes símbolos, gestos, palabras, etc., con lo cual ellos pueden representar diversos asuntos reales de su alrededor. A medida que avanza este proceso, el individuo puede pensar y actuar de manera diferente a su pasado ya que, este puede usar palabras para comunicarse, números para contar objetos, participar en juegos de imitación y también puede expresar sus opiniones sobre su entorno. Esta etapa tiene algunas limitaciones debido a que aún existe una mayor habilidad para representar diferentes problemas y eventos de diferentes maneras, aún el niño carece de la habilidad para realizar ciertas operaciones lógicas.

Para comprender mejor esta etapa, debemos conocer los procesos cognitivos más importantes, en primer lugar, el pensamiento representacional, es decir, en el período preoperatorio, los niños pueden usar símbolos como un medio para pensar sobre el entorno, también hay otros ejemplos de pensamiento representacional. El juego de los niños comienza con la secuencia principal de comportamiento y también utilizando objetos reales. Los niños pueden crear sus propios accesorios e historias y desempeñar diferentes roles sociales. Piaget afirma que el desarrollo del pensamiento representacional permite que los niños adquieran el lenguaje. A medida que los niños comienzan a hablar, usan las palabras para actividades y eventos, así como para sus deseos. Piaget creía que el pensamiento representacional permite el rápido desarrollo del lenguaje durante el proceso preoperatorio.

El segundo proceso cognoscitivo es el de conceptos numéricos el cual menciona que junto con la más enorme agilidad de usar como símbolos las palabras e imágenes, los infantes inician con el uso de los números como herramienta del pensamiento durante los años preescolares. Piaget sostuvo que los niños no adquieren un criterio verdadero de números previo a la etapa de las operaciones concretas, cuando recién comienzan a comprender las relaciones seriales y jerárquicas.

El tercer proceso cognoscitivo titulado como teorías intuitivas, el cual consiste en que los niños tienen como característica, la curiosidad y un espíritu inquisitivo. Al inicio de la etapa preescolar, muestran asombro por teorías intuitivas por ejemplo puede ser de fenómenos naturales. Piaget reveló que las ideas de los niños sobre el mundo se caracterizan porque no logran diferenciar entre materias animadas e inanimadas ya que asignan estados y rasgos de

seres vivos a los objetos inanimados. Los pequeños al construir sus ocurrencias se fijan en sus vivencias y observaciones personales.

El cuarto proceso cognoscitivo es el de Limitaciones del pensamiento preoperacional el cual menciona que, en las edades entre los 4 y 5 años, los niños comienzan a enseñar diversas capacidades para lograr un cambio en su comunicación a la perspectiva de su entorno. La centralización implica que los niños acostumbran a poner la atención en una única apariencia de los estímulos. La centralización explica la razón de por qué a los infantes se les hace difícil realizar actividades y tareas que tengan relación con la conservación. (Rafael, 2008)

Estadio lógico concreto: de 7-12 años

En este período, el niño ya está en una edad más madura, ya que comienza a utilizar diversas actividades mentales y lógicas, gracias a las cuales es capaz de analizar eventos y objetos de su entorno. La capacidad de usar procesos lógicos y mentales le brinda la capacidad de abordar los problemas de manera sistemática. Según Piaget, un individuo progresa en una determinada etapa lógica porque su pensamiento es menos rígido y más flexible. El niño puede comprender que puede devolver a su estado original un estímulo con sólo invertir la acción. De esta manera, el pensamiento se vuelve menos centrado y egoísta, por otro lado, el individuo en lugar de centrarse en estados estacionarios se centra más en inferencias sobre transformaciones.

En esta etapa existen 3 tipos de actividades mentales a través de las cuales el niño organiza el mundo, la seriación, clasificación y conservación.

Al hablar sobre la seriación hablamos sobre la función de ordenar los objetos de un modo de progresión lógica; ejemplificando, del más diminuto al mayor. Por otro lado, los chicos de primaria tienen la posibilidad de organizar diversos conceptos de tiempo, desde el tamaño creciente o decreciente. Piaget al realizar experimentos concluyó que los niños pueden comprender la pauta del cambio progresivo, o sea, que los diferentes elementos tienen la posibilidad de ordenarse según el tamaño ya pueda ser creciente o decreciente. La función de coordinar paralelamente 2 recursos se realiza gradualmente en los primeros años de primaria, una vez que el raciocinio del infante empieza a mostrarse menos centralizado.

Por lo tanto, se explicará la clasificación; los individuos entienden cómo clasificar las cosas de acuerdo con sus similitudes y cómo establecer una cooperación perteneciente a las cosas y grupos en los que todavía están integrados. Piaget menciona 3 tipos básicos de contenido, primero la clasificación simple, la clasificación múltiple y la inclusión de tareas. Para poder

dominar la clasificación las indicaciones son las siguientes, primero, se debe comprender que un objeto no puede ser miembro de dos clases opuestas, segundo, comprender que los objetos son iguales en algo, tercero es reconocer que una clase puede describirse enumerando todos los recursos que la componen y finalmente comprender los múltiples niveles de una jerarquía. Se puede describir enumerando todos los recursos que genera y, en última instancia, comprendiendo los diferentes niveles de la jerarquía.

Finalmente, la última etapa es la de la conservación, según Piaget, la función de pensar sobre los inconvenientes de conservación es lo que caracteriza a la fase de las operaciones específicas. Piaget analizó el razonamiento de los 5 pasos de la conservación en el infante: número, líquido, sustancia (masa), longitud y volumen. En crítica de Piaget, los pequeños se sirven de 2 operaciones mentales primordiales para realizar las labores de conservación, estos son la negación, la indemnización y la identidad. En la edad de 7 y 11 años, el infante logra comprender operaciones mentales elementales para pensar sobre las transformaciones representadas en los inconvenientes de conservación. Al adquirir las operaciones mentales con las cuales se efectúan las labores de la conservación no se hace paralelamente en cada una de las áreas. Por lo regular, el infante consigue la función de la conservación a la edad de 5 a 7 años (Rafael, 2008).

Estadio lógico formal: de 12-15 años en adelante

En este estadio ya se encuentra desarrollada la capacidad de resolución de problemas, lo que significa que los aprendices ya poseen algunas herramientas cognitivas que les permiten resolver algunos problemas lógicos y comprender las relaciones conceptuales entre las operaciones matemáticas, ordenar y clasificar conjuntos de conocimientos.

Un cambio resaltante en la etapa de las operaciones formales es que el pensamiento puede lograr la transformación de lo real a lo posible, en esta etapa piensan en cosas con las que nunca han tenido contacto y pueden producir ideas sobre eventos que no han ocurrido; también pueden hacer predicciones de suposiciones o eventos futuros. En esta etapa se puede razonar sobre relaciones y analogías proporcionales, realizar pruebas geométricas, etc.

El cuarto y último estadio tiene 4 características que son fundamentales para su desarrollo, la primera es la lógica proposicional la cual menciona que,

Las operaciones mentales del adulto corresponden a cierto tipo de operación lógica denominada lógica proposicional, la cual según Piaget era indispensable para el pensamiento de esta etapa. La lógica proposicional es la capacidad de extraer una

inferencia lógica a partir de la relación entre dos afirmaciones premisas. En el lenguaje cotidiano puede expresarse en una serie de proposiciones hipotéticas (Rafael, 2008, p.16).

La segunda característica de este estadio es el razonamiento científico, el cual consiste en que mientras el joven aprende a usar la lógica proposicional, es decir la anterior característica, comienza a plantear los inconvenientes de una manera sistemática. Piaget puso el nombre de pensamiento hipotético-deductivo a la función de crear y experimentar conjeturas de un modo lógico y sistemático.

La tercera característica es el razonamiento combinatorio, el cual alega que esta es la facultad de pensar en diferentes casos. En esta etapa, en los niños pequeños el pensamiento, razonamiento y forma de actuar son menos sistemáticos. A diferencia de los jóvenes, quienes pueden inventar una manera para representar un pensamiento más sistemático.

La cuarta y última característica de las operaciones formales es el razonamiento sobre las probabilidades y las proporciones. Los niños que se encuentran cruzando la etapa de primaria mayormente muestran tener un conocimiento limitado sobre la probabilidad. Piaget y su teoría contribuye a dar entendimiento sobre la razón, ya que los niños que están cruzando por esta etapa representan mentalmente los problemas en forma diferente, pues la razón no se puede observar, más es una relación inferida. (Rafael, 2008)

Para concluir, esta propuesta didáctica está dirigida a niños de 5 años, por lo que se desarrollarán actividades para el estadio preoperacional. En este estadio según Linares, los niños son más intuitivos, tienen la necesidad de usar símbolos y palabras para poder pensar, ya que su pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo. Así mismo tiene un pensamiento representacional en donde necesita de juegos simbólicos para aprender, es en este periodo en donde el pensamiento del niño antecede a su desarrollo lingüístico (Rafael, 2008). Por todo lo expuesto con anterioridad, los principales aportes de Piaget a la educación serán aplicados a la unidad y sesiones de nuestra propuesta didáctica, a través del respeto a la edad cognitiva del estudiante al momento de elegir las actividades propuestas y mediante la aplicación de los procesos cognitivos como son la asimilación, acomodación y equilibrio para la formación de los esquemas mentales del niño.

2.1.1.2. Ausubel

David Ausubel nació en Brooklyn, New York, el 25 de octubre de 1918 y falleció el 09 de julio de 2008. Estudió la carrera de medicina en diversas universidades, en Pennsylvania y

Middlesex. Ausubel fue cirujano y psiquiatra, tuvo diferentes doctorados y realizó diversos trabajos de investigación, fue ahí donde se enfocó más en la psicología cognitiva, teniendo gran reconocimiento en la psicología educativa ya que proporcionó diversas contribuciones a la enseñanza (Garritz, 2008).

Ausubel tuvo diversas obras, las principales son; Psicología del aprendizaje significativo verbal (1963), Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo (1968), Journal of educational psychology (1960), Review of educational research (1978) y el Desarrollo Infantil.

Este autor se dedicó a investigar las estructuras cognitivas que ya existen hoy en los humanos, es decir, el conocimiento preexistente porque este es el principal factor que influye en el aprendizaje y la retención de contenido de manera significativa. Ausubel y Piaget centraron su atención en las estructuras cognitivas y en crear nuevos esquemas mentales a partir de los existentes (Latorre, 2022)

Según Latorre, 2022 menciona que “La teoría de la educación inspirada en la tesis cognitivista se formula así: Si el desarrollo de la persona viene determinado por el desarrollo de su inteligencia, la educación de la persona deberá ser, sobre todo, cultivo de la inteligencia.” (p. 1)

Ausubel sostiene que el aprendizaje se da de manera significativa, es decir que, para aprender algo nuevo, quien aprende debe tener algún conocimiento previo con el que pueda relacionar o vincular los nuevos conocimientos con lo ya conocido.

Las nuevas ideas e información se aprenden y almacenan a medida que sean conceptos relacionados o afines y generales suficientemente claros y de una simple estructura de percepción y sean útiles para cada uno, de esta manera se puede consolidar nuevas ideas y conceptos. (Latorre, 2022) Las ideas de Ausubel, más que quedarse solo en propuestas pedagógicas, se han convertido en utilidades exitosas en los sistemas educativos modernos, siendo un referente habitual en programas educativos y diseños de planes de estudio.

El autor mencionado diferencia dos tipos de aprendizaje, el memorístico y el significativo ambos tienen diferentes características, el primero consiste en el aprendizaje de memoria, este se da cuando la nueva información se comprende arbitrariamente, sin una coincidencia lógica entre el nuevo conocimiento y el conocimiento existente. Al inicio puede haber momentos en los que sea necesario el aprendizaje de memoria, pero cuando hay un incremento en el

conocimiento, se hace posible la capacidad de relacionar la información nueva con la información existente.

Por otro lado, el aprendizaje significativo se da cuando un asunto nuevo puede vincularse fundamentalmente y no arbitrariamente, pues este nuevo conocimiento tiene que ser un asunto de interés y con motivación, al contenido que ya existe. Así como el aprendizaje con un propósito, en el que los alumnos deben de reestructurar su conocimiento y dar un significado con coherencia, eso se da gracias al maestro ya que este presenta o explora la información (Latorre, 2022).

Ausubel también menciona que para que la educación no se convierta en una simple repetición de conceptos con un método de aprendizaje memorístico y con mínimo interés por parte del estudiante, es de importancia que el aprendizaje tenga un fuerte componente funcional. Este es funcional cuando es transferible, el conocimiento de las situaciones es diferente cuando se puede resolver algunos problemas en la vida diaria, la capacidad de aprender y utilizar lo aprendido está directamente relacionada con la cantidad y calidad de aprendizajes previamente alcanzados y con ello se ha establecido un vínculo entre ellos.

El aprendizaje intencional y funcional permite la construcción con propósito y muestra un aspecto de la realidad que era desconocido, de ese modo se puede distinguir entre lo que hemos aprendido y lo que conocemos, de esa manera se puede progresar en nuevas situaciones. (Latorre, 2022)

Para explicar cómo se produce el aprendizaje, Ausubel hace 2 distinciones: Aprendizaje por recepción y por descubrimiento.

Aprendizaje por recepción:

Este tipo de aprendizaje se da cuando el estudiante recibe la información o el contenido de manera directa de parte del docente, debe ser revalorado y bien entendido; porque para ser significativo, este nuevo conocimiento debe encajar o crear un desequilibrio en el esquema mental ya existente en el estudiante (Latorre, 2022).

Por ejemplo: Un tipo de aprendizaje receptivo pero significativo es la transmisión de nuestras tradiciones o costumbres de nuestro lugar de origen para la formación de nuestra identidad.

Aprendizaje por descubrimiento:

En este tipo de aprendizaje, el estudiante tiene un rol activo, pues debe descubrir el conocimiento o contenido a través de su propio quehacer, es decir de la experimentación e ir induciendo el concepto o verdad científica. Este tipo de aprendizaje es el más importante en la primera infancia (Latorre, 2022).

Por ejemplo, si queremos que un niño aprenda sobre los sentidos, no se le muestra una lámina y se le dice: “existen 5 sentidos: el gusto, el tacto, ...; el órgano del gusto está en la lengua, ...”, sino que se le invita a probar distintos alimentos de la lonchera que lleva, con la finalidad que descubra por sí mismo el órgano del gusto y los sabores que puede identificar.

Tanto el aprendizaje por descubrimiento como el aprendizaje por recepción pueden llegar a ser significativos siempre y cuando el docente le dé un sentido y una razón de ser a lo que el niño aprende.

Entonces, los requisitos para que un aprendizaje logre ser significativo son:

Motivación:

Se entiende por motivación a aquello que mueve a toda persona a realizar ciertas acciones de manera sostenida para la consecución de alguna meta que puede ser fijada a corto, mediano y largo plazo. La motivación está formada por componentes cognitivos como la atención y concentración, así como componentes emocionales como la aceptación del grupo y el concepto que tengan los demás sobre nuestra persona (Llanga et al, 2019), pero la pregunta es ¿de dónde viene esa motivación y cuánto puede durar?, la motivación puede ser externa o interna, por eso se habla de motivación intrínseca o extrínseca.

La motivación intrínseca es aquella que proviene de cada individuo y nace de sus intereses, habilidades, anhelos o quizás alguna experiencia que marcó su vida y que hace aflorar en la persona otras habilidades blandas como la perseverancia, el optimismo, la resiliencia entre otras (Orbegoso, 2016).

La motivación extrínseca, se configura como el motor o impulso que proviene del exterior, en el ámbito educativo esta motivación es provocada en gran medida por el docente quien debe tener en cuenta la edad de los niños de su aula, los intereses que estos tienen o una necesidad que pueda compartir el grupo (Llanga et al, 2019).

Ambas motivaciones deben estar presentes para la consolidación del aprendizaje.

Recojo de saberes previos:

Consiste en recuperar o externalizar todo aquello que el estudiante ya conoce sobre el tema a tratar, conocimientos o experiencias que trae consigo desde el hogar y su contexto y que logren relacionarse con los nuevos conocimientos. En realidad, los saberes previos constituyen la base de todo aprendizaje (MINEDU, 2019).

Para el recojo de saberes previos en el nivel inicial se puede partir de la exploración de objetos

Significatividad lógica:

Se refiere a la estructura lógica interna que deben poseer los contenidos, es decir, que el maestro debe presentar los contenidos debidamente organizados y jerarquizados para la mejor comprensión de los mismos (Maldonado, s.f).

Significatividad psicológica:

Apunta a la madurez evolutiva del individuo y a los esquemas previos de quién aprende con la finalidad de asegurarnos que tiene la capacidad para comprender los nuevos conocimientos y vincularlos con los que ya tiene. (Maldonado, s.f).

Ausubel en 1983 menciona que el aprendizaje significativo se distingue en 3 tipos: aprendizaje significativo de representaciones, de conceptos y de proposiciones (citado por Latorre, 2016).

El aprendizaje significativo de representaciones se da cuando el niño logra asignar una representación mental a los elementos, objetos, imágenes o símbolos que se le menciona, dicha representación se genera en la mente de los niños según su imaginación o el concepto que tenga de ellos.

Así mismo, Ausubel refiere que el aprendizaje significativo de conceptos se logra cuando el niño da significado propio a lo que aprende, esto se define como una unidad de conocimiento, una imagen mental, un símbolo o signo que se le asigna a lo que quiere conceptualizar. Estos conceptos se van formando mediante la interacción con su entorno, mediante la integración de las experiencias nuevas con las experiencias almacenadas en la memoria.

Finalmente, Ausubel menciona que el aprendizaje significativo de proposiciones no sólo es cuestión de aprender el significado de las palabras, sino que involucra la “relación y combinación de conceptos, de tal forma que el significado de la proposición (...) es más que la suma de los significados de las palabras individuales, pues el conjunto de esas palabras, presentadas en forma de proposición, produce nuevos significados” (Latorre, 2016. p.5). El aprendizaje significativo de proposiciones tiene un significado de los conceptos de cada palabra que la integra y un significado con carga afectiva o emocional (Latorre, 2016).

Esta propuesta didáctica tendrá los aportes de Ausubel, con la finalidad esencial de lograr un aprendizaje significativo ya sea por recepción o descubrimiento, a través de un lenguaje sencillo, entendible para el niño, en la cual promueve la experiencia propia para que así construya su propio aprendizaje. Así mismo el papel del docente en esta propuesta es el de generar motivaciones que despierten el interés del niño por aprender, activando de esa manera su motivación intrínseca, a través del recojo de saberes previos para que el niño pueda vincular los nuevos conocimientos con los que ya posee.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Bruner nació el 01 de octubre de 1915 en New York, su familia era judía y fue el menor de tres hijos. Ingresó en Duke University a la carrera de Psicología a los 16 años, estudió su maestría en Psicología en la Universidad de Harvard, graduándose en 1939 y obtuvo el PhD en Psicología a los 25 años. Desarrolló un programa denominado New Look, junto a otros científicos, concluyendo que la motivación humana es más compleja de lo que se pensaba, ya que la percepción de las personas sobre los objetos y acontecimientos es casi siempre influenciada por condiciones sociales y culturales no previstas ni vistas por la percepción.

En 1960 publicó su libro “The process of education”, en el cual propuso un sistema para la enseñanza, influyendo en el pensamiento de la gran mayoría de profesores en el mundo, incluso cambiando de sentido a la educación. Bruner fue asignado como director en Harvard en el “Center for Cognitive Studies” en donde profundizó sus estudios de la mente humana sobre el comportamiento puro. Es en este estudio donde se establecieron los fundamentos de la psicología cognitiva, teniendo como prioridad la parte evolutiva del conocimiento y el ambiente de enseñanza.

Bruner plantea 2 teorías de aprendizaje, las cuales son:

El aprendizaje exploratorio, el cual implica la adquisición de muchos conceptos, leyes, principios y contenidos a través de la experimentación y la investigación activa, sin recibir información sistemática sobre nuevos conocimientos. A través de la experimentación el estudiante observa, piensa, procesa la información y la integra con su conocimiento previo. Bruner mencionó que, en el aprendizaje exploratorio, los maestros plantean situaciones y experiencias problemáticas específicas para que los estudiantes exploren conceptos y leyes que gobiernan la naturaleza y el conocimiento. Es importante saber que cuando se descubre algo, las estructuras mentales permiten que los datos se reorganicen o transformen, permitiendo que los mismos datos se anulen para crear el conocimiento formado. Para este autor, lo más importante del aprendizaje son las estructuras que se forman a través del proceso de aprendizaje (Latorre, 2022).

La metáfora del andamio se utiliza para expresar la ayuda que los profesores pueden brindar a los estudiantes en el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos que construyen el proceso de aprendizaje. La estrategia de enseñanza es presentar a los estudiantes diferentes desafíos de progresión, para que puedan superar cada desafío y avanzar al siguiente nivel. Los docentes proporcionarán a los alumnos el equipo necesario para que logren los conceptos o metas identificadas en cada actividad. Una vez que estos "andamiajes" han logrado su propósito pedagógico, se eliminan gradualmente, lo que permite a los estudiantes realizar las tareas que se les asignan con total independencia. La teoría del andamiaje permite que el lenguaje desempeñe un papel importante en la construcción del conocimiento. La interacción entre profesores y alumnos facilita la adquisición de los conceptos presentados. (Latorre, 2022)

Uno de los aportes más importantes de Bruner fue el currículum en espiral, así mismo profundizó el conocimiento de la psicología en los campos de la percepción, el desarrollo infantil, la teoría del aprendizaje, la aproximación concreta-pictórica y abstracta al aprendizaje infantil, complementándose y comparándose con las de Vigotsky y Piaget.

Bruner es considerado uno de los educadores más importantes e influyentes del siglo XX, trascendiendo junto a su obra hasta el día de hoy. Murió el 05 de Junio del 2016.

Principios de la instrucción:**Motivación**

Para Bruner, el trabajo del maestro consiste en despertar la curiosidad innata del estudiante por aprender, para que luego, esta hambre de aprender y descubrir se convierta en una motivación interna de parte del niño, un interés personal que lo impulse a indagar, cuestionar, racionalizar e inducir hasta llegar a la verdad, o regla general; siendo así, el arquitecto de su propio aprendizaje (Sir, 2014).

Cabe resaltar que ese interés personal se relaciona estrechamente con la percepción del mundo que el niño ya posee, así como su forma de aprender; parte de esta motivación es permitir que el niño aprenda haciendo lo que a él le gusta hacer.

Estructuración:

Según Bruner la forma en cómo el docente organiza y presenta los contenidos que desea que el estudiante adquiera, deben estar presentados de tal manera que resulte fácil comprenderlos, para ello puede valerse de distintas estrategias como, por ejemplo: resúmenes, mapas conceptuales, resaltar ideas principales y sobre todo la importancia de enseñarles cómo, cuándo y dónde utilizar dicha estrategia. De esta manera, el docente irá guiando al estudiante en la formación de su propio esquema mental (Bruner, 2001).

Secuenciación:

Instruir a los alumnos implica guiarlos a través de una serie de información sobre un contenido en particular, con el fin de aumentar su capacidad de comprender, transformar y transmitir lo aprendido. Los estudiantes deben ser guiados a través de una serie de declaraciones de contenido específico; se debe aumentar gradualmente el nivel de dificultad en el contenido para desarrollar la capacidad de comprender, transformar y comunicar lo que están aprendiendo. Bruner afirmó que la secuencia de aprendizaje de un estudiante influye en lo fácil o difícil que es dominar ese conocimiento, también mencionaba que no existe una secuencia perfecta para todos los alumnos. Lo que es óptimo depende de varios aspectos, como tener en cuenta los conocimientos previos de cada persona, la etapa de desarrollo intelectual, el tipo de contenido que se enseña y otras diferencias. El aprendizaje debe ser progresivo, incremental y espiral. Esto significa que, a partir de las estructuras básicas de conocimiento al

inicio de la escuela, los contenidos se van ampliando de acuerdo al desarrollo cognitivo e intereses de cada niño. (Latorre, 2022)

Principio del reforzamiento

El aprendizaje es dependiente en gran medida a que el alumno se dé cuenta de que el esfuerzo que pone en aprender producirá resultados. La utilidad del refuerzo y la adquisición del conocimiento se basa en tres aspectos principales:

- **Momento en que se da la información:** El papel del docente en este sentido es muy importante puesto que, debe conocer los conocimientos previos de los alumnos, las motivaciones, los intereses y expectativas de los alumnos, que se cumpla eso es sustancial.

Es muy importante que los estudiantes puedan lograr los resultados de una tarea en particular, pero puede ser difícil relacionar la tarea con un objetivo más amplio para determinar si debe abordarse o no.

- **Condiciones del estudiante en el momento que aprende:** La capacidad de un estudiante para utilizar la retroalimentación varía según su estado interno y su salud física. Se sabe que la información es de poca utilidad en casos de ansiedad severa. Si los estudiantes están desnutridos, no descansan lo suficiente o tienen problemas emocionales, tendrán problemas para aprender. Otra situación en la que la información rara vez se usa es el llamado caso de 'función fija' o donde el estudiante usa la información para probar una hipótesis rigurosa, además, la hipótesis puede no ser cierta.

- **Forma en que se da la información:** Para usar bien la información, los estudiantes deben ser capaces de usarla en su propio aprendizaje, aunque lógicamente, la información de términos lógicos sobre el concepto de “que no es” un concepto útil para definirlo, psicológicamente esta información no es utilizada por los estudiantes, pues la información negativa es de poco o ningún beneficio para el estudiante

Para el refuerzo o apoyo, es importante brindar de manera adecuada y no convertir al alumno dependiente del docente. La instrucción es un estado temporal cuyo propósito es independizar al alumno respecto de los conocimientos que se le enseñan. Cualquier tipo de corrección corre el riesgo de que el alumno quede permanentemente dependiente de la corrección del profesor. Por lo tanto, el maestro debe corregir al alumno para que él mismo comprenda la función de la

corrección, de lo contrario los estudiantes dependerán de la observación del maestro. (Latorre, 2022).

Esta propuesta didáctica toma los aportes de Bruner, como la motivación en el aula donde el maestro debe predisponer al estudiante frente al aprendizaje y la forma lógica de presentar los contenidos de menor a mayor complejidad, apoyándose en imágenes iconográficas y proposiciones lógicas que ayuden a esclarecer el contenido; siendo el maestro en este proceso un andamio transitorio que ayude al estudiante en la construcción de su aprendizaje.

2.1.2 Paradigma Socio - cultural - contextual

El modelo crítico de aprendizaje sociocultural apareció en la primera etapa de la Revolución Rusa de 1917, en los años 1920-1935. Esta revolución fue la base de la filosofía, la sociología y la económica para el posterior desarrollo de la sociedad y el materialismo histórico propuesto por Marx y Engels. Vygotsky formuló la tesis que condujo a la psicología que ahora se conoce como escuela histórico-cultural o escuela sociocultural. Los trabajos de Vygotsky sobre la mente, la física y la educación son todos eventos contemporáneos.

En su época, la psicología se dividía en dos vertientes, una de carácter idealista con profundas raíces filosóficas alemanas (fenomenología) y otra de carácter asociativo, naturalista y mecanicista, basada en las ideas de conducta de Pavlov. En 1917, Vygotsky trató de encontrar una solución para combinar dos corrientes. Sus teorías fueron desarrolladas a lo largo del siglo XX por psicólogos y neuropsicólogos, por ejemplo; Leóntiev, Galperín, Talízina y Luria, entre otros. (Latorre,2022)

Latorre (2022) señala que:

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

Para Vygotsky, la visión evolutiva era el principal modo de acción, enfatizando que el comportamiento sólo puede entenderse si se estudia su historia.

Este enfoque prioriza el análisis del procesamiento, teniendo en cuenta que el principal argumento del análisis genético es que los procesos psicológicos humanos sólo pueden entenderse considerando su implicación e intervención a lo largo del proceso de desarrollo.

El diseño del desarrollo no estaría completo sin distinguir y combinar cuatro áreas en las que aplicó su enfoque genético: la genética (desarrollo humano), Vygotsky se preocupa por la razón de la aparición de funciones psicológicas humanas exclusivas (funciones superiores). La historia cultural indica que esta área es el sitio de la creación de sistemas artificiales complejos y arbitrarios que regulan el comportamiento social y disuelven la apariencia del punto de encuentro de la evolución biológica, social y cultural. (Carrera, Mazarella, 2001)

2.1.2.1. Vygotsky

Vygotsky postula que el ser humano está diseñado para vivir en sociedad, nace en sociedad, vive en sociedad y muere en sociedad, por lo tanto, todo su desarrollo intelectual está mediado por la sociedad en que se desenvuelve.

Para Vygotsky la persona es un agente activo de la sociedad y frente a una necesidad o cambio que se presente en ella, el individuo ejercerá alguna acción para satisfacer o adaptarse a dicho cambio; para ello hará uso de herramientas (materiales o signos) y en esa interacción entre el individuo, el contexto y la acción que realiza, estos procesos se internalizan, realizando una interpretación de los mismos, generando aprendizaje y desarrollando su intelecto (Latorre, 2022).

En este punto Vygotsky se contrapone a los conductistas puesto que afirma que el ser humano no responde de manera instintiva al estímulo del medio sino que realiza una especie de decodificación de la realidad, la analiza y finalmente la interpreta (capacidades para la cual está social y genéticamente preparado); para luego formar una idea o concepto de lo que acontece tomando en cuenta todo el contexto donde se da el estímulo, es por ello que no se utiliza el mismo lenguaje cuando se habla con un superior que con un amigo. Estas interacciones se dan fuera y dentro del aula en todo momento y lugar, es por ello que, aunque todos recibamos la misma clase, no todos la interpretamos de la misma forma (Latorre, 2022).

Principio del doble aprendizaje o ley de la doble formación del aprendizaje:

Vygotsky concluye que el hombre aprende en sociedad a través de 2 procesos:

- **Interpsicológico:** el hombre aprende al interactuar y relacionarse con quienes le rodean (familia, amigos, maestros, comunidad) en un determinado contexto: tiempo y espacio. Esta interacción se lleva a cabo principalmente a través del lenguaje (signos o símbolos) de manera oral o escrita (Felipe estudiante, 2021)

En la actualidad con la globalización y el desarrollo de las TIC, ese contexto es aún más amplio y complejo.

- **Intrapsicológico:** Luego de haber asimilado todas estas interacciones con su medio, este mismo lenguaje permite desarrollar dentro del individuo otras capacidades cognitivas de nivel superior como son la atención, concentración, memoria, conceptualización y el mismo lenguaje dentro de nuestro cerebro para la formación del pensamiento y exteriorizamos aquello que pensamos, creemos o sabemos a través del lenguaje (Felipe estudiante, 2021)

Zona de desarrollo próximo y misión del mediador

Vigotsky define 3 zonas de desarrollo entre las que se mueve el aprendizaje de manera dinámica.

Zona de desarrollo Real: Se refiere a todo aquello que el niño ya conoce y es capaz de aprender por sí mismo sin ayuda alguna. Para los docentes esta debe ser la base sobre la cual planificar su sesión de clase.

Zona de desarrollo Próximo: Es la distancia que existe entre lo que el estudiante conoce actualmente y lo que es capaz de conocer con la ayuda del maestro. Esta ayuda o soporte externo no necesariamente proviene del maestro, también pueden ser de compañeros de su misma edad cronológica o no.

Zona de desarrollo Potencial: La constituye lo que el estudiante aún no sabe, pero que sería capaz de lograr con la ayuda de otros.

Misión del mediador:

La labor del docente radica en el soporte o andamio que brinda a quien aprende, a través de la planificación y acompañamiento permanente al proceso de aprendizaje - enseñanza; por ello se sugiere el trabajo colaborativo entre pares (interaprendizaje).

Mientras mayor sea la interacción social e intercambio de conocimientos entre quien enseña y quien aprende mayor será el aprendizaje (Ledesma, 2014).

Los aportes de Vygotsky que tomaremos en cuenta dentro de esta propuesta es la importancia del contexto y las relaciones sociales del estudiante con su maestro y con sus pares para que se lleve a cabo el aprendizaje interpersonal y donde el maestro sea el mediador para que este conocimiento asimilado de la cultura sea internalizado por el estudiante (aprendizaje intrapersonal) a través de herramientas y signos como el pensamiento y el lenguaje, reduciendo así la zona de desarrollo próximo.

2.1.2.2. Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en Rumanía en 1921, e inmigró a Israel en 1944. Asistió a la Escuela para profesores en 1940 y 1941, luego, entre 1942 y 1944, asistió a la universidad de Onesco, pero antes de que llegara a graduarse como psicólogo, tuvo que huir para salvar su vida, continuando con sus estudios en Suiza en 1949. Es allí en donde fue interesándose en los trabajos de Carl Jaspers, Carl Jung y de L. Szondy. Entre 1950 y 1955 asistió a la Universidad de Ginebra, donde estuvo bajo la dirección de Andrey Rey y Jean Piaget. Obtuvo el Posgrado en psicología general y clínica en 1952 y su licencia en psicología en el año 1954. Concluyó su doctorado en Psicología del desarrollo en la Sorbona en el año 1970. Sus estudios más importantes son la psicología del desarrollo, la clínica y la cognoscitiva desde una perspectiva transcultural. Murió en Jerusalén el 29 de abril del 2014 (Noguez, 2002).

Latorre (2022) menciona que, según Feuerstein, la inteligencia es un sistema abierto, regulable y flexible, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente en que el aprendiz se encuentra, desarrollándose progresivamente según la riqueza cultural del ambiente y medio en el que vive la persona. Así mismo afirma que el aprendizaje de todo estudiante es el resultado de una compleja interacción entre la persona y el ambiente o contexto en el que vive, a todo esto, lo denominó, la teoría del interaccionismo social. Esta teoría se centra en fomentar la importancia y el gran efecto que proporciona la intervención de los padres y de los profesores, ya que dicha intervención reduce la distancia o discrepancia entre las actuaciones normales y ordinarias y las posibles actuaciones potenciales que puedan realizar los niños para aprender. Esto refleja que el mediador, ya sea los padres y/o el docente, cumplen un rol importante en esta teoría, ya que son personas capaces de modificar al individuo.

Por otro lado, Feuerstein afirma que el comportamiento de los seres humanos se debe esencialmente al entorno y no está determinado por los genes, incluso afirma que el ser humano puede sobrepasar su comportamiento genético a través de la educación y de la cultura, esto quiere decir, que se puede aprender a ser inteligente. El potencial de aprendizaje de un estudiante se debe a que la inteligencia es más contextual que genética, ya que la herencia aporta un aproximado del 35% del posible cableado cerebral, mientras que el entorno o el contexto en donde se encuentra el estudiante aporta aproximadamente un 65%. Así mismo, afirma que los deprivados culturales son personas que han carecido de un adecuado apoyo social o escolar por lo que no han podido desarrollar su inteligencia (Latorre, 2022).

Latorre (2022) también menciona que, en esta teoría, Feuerstein le da una adecuada importancia al contexto en la formación de las funciones psicológicas superiores del estudiante, puesto que éstas se van formando desde fuera, es decir, en la familia y en el contexto social, a través de las interacciones lingüísticas, cognitivas y afectivas, las cuales se van incorporando al cerebro del estudiante. Este proceso comienza por el inter-aprendizaje (con el mediador), pasando luego al intra-aprendizaje (uno mismo). De la misma manera, esta teoría atribuye una gran importancia al mediador en la internalización y apropiación de los aprendizajes por parte de los profesores o de los padres, pasando del proceso inter-psíquico a que se convierta en intra-psíquico.

El mediador posibilita un cambio estructural de la mente del estudiante, siempre y cuando lo realice de manera ajustada a su realidad, ofreciéndole estímulos apropiados. Este cambio se da de manera correcta una vez que el estudiante se encuentre abierto a la modificabilidad cognitiva que le proporciona el mediador. El docente debe fomentar en el estudiante una actitud positiva y una autoestima alta, incluso cuando vea que el estudiante se sienta incapaz de aprender.

Feuerstein al trabajar con un grupo de niños huérfanos sobrevivientes al Holocausto notó que los test de inteligencia no tomaban en cuenta el trauma vivido por estos niños y tampoco mostraban el potencial de cada uno de ellos, que si podía apreciarse, a través de otros instrumentos que miden su capacidad de aprendizaje. Es entonces que propone la teoría de la modificabilidad cognitiva y desarrolla el programa de enriquecimiento instrumental (Latorre, 2022).

Teoría de la modificabilidad cognitiva

Feuerstein coincide con Vigotsky en cuanto a la importancia del ambiente para un óptimo aprendizaje, haciendo especial hincapié que más importante que el contexto donde se desarrolla el individuo es el rol del mediador (docentes y familia); las acciones (motivación para la predisposición del estudiante frente al aprendizaje, comentarios a su desempeño, cómo presenta y organiza los contenidos, las actividades planificadas por el docente, entre otras) pueden reducir o ampliar la zona de desarrollo próximo. Su estudio se centra en hallar los factores ambientales favorables que contribuyen a mejorar y modificar la inteligencia de toda persona sin importar su carga genética.

Por tanto, para Feuerstein la inteligencia es modificable en la medida que esta capacidad pueda cambiar las estructuras mentales del sujeto como resultado de las interacciones constantes entre la persona y su contexto social y cultural (Latorre, 2022).

Según este autor el proceso de mediación debe cumplir algunos requisitos (Latorre, 2022):

- **Intencionalidad y reciprocidad:** El mediador debe compartir la intención de aprendizaje con el estudiante, es decir dejar en claro qué espera que él aprenda, y de igual manera el estudiante debe compartir sus expectativas de aprendizaje.
- **Significatividad:** Se da cuando el sujeto logra relacionar los conocimientos nuevos con los antiguos.
- **Funcionalidad:** El estudiante descubre que los aprendizajes que adquiere le sirven para solucionar situaciones de la vida cotidiana.
- **Sentirse competente para aprender:** Fomentar en el estudiante un concepto positivo sobre sí mismo que le permita sentirse capaz de aprender.
- **Regulación y control de la conducta:** Proveer de las pautas y herramientas necesarias para que el estudiante mantenga una actitud positiva frente a la clase regulando sus propias emociones teniendo en cuenta su temperamento y carácter.

La acción del mediador afecta las 3 fases de la estructura cognitiva.

La primera, de entrada, se refiere al proceso mental a través de la cual se percibe el estímulo; la segunda, de elaboración, es en la que los estímulos son procesados en el interior del individuo de manera adecuada, encontrando sentido a lo que aprende; y la última, es la de salida, en la que se lleva a cabo la expresión verbal de lo aprendido.

Programa de enriquecimiento instrumental.

Feuerstein en 1992 crea el Programa de enriquecimiento intelectual como ayuda para los niños y adolescentes con bajo nivel intelectual después de la Segunda Guerra Mundial. Este Programa de enriquecimiento intelectual se basa en teorías que tratan sobre el cambio en las personas, pero principalmente en la teoría de la Modificabilidad cognitiva. Este programa no trabaja sobre contenidos o áreas en específico sino que busca implementar en el estudiante el aprendizaje de principios, reglas y estrategias que le permitan compensar los déficits y carencias de la experiencia de aprendizaje a través de la intervención del maestro con una serie de actividades, tareas, situaciones y problemas contruidos para realizar una modificación estructural de la cognición y mejorar el funcionamiento cognitivo deficiente y de esta forma desarrollar su inteligencia (Latorre, 2022).

Feuerstein (1995) creó El Programa de enriquecimiento que:

Se compone de 14 Instrumentos de Trabajo, con varios ítems cada uno para ser trabajados de forma individual bajo la interacción del mediador. Cada instrumento de trabajo está diseñado expresamente para rehabilitar una función cognitiva deficiente de manera específica. Pueden ser: organización de puntos, organización espacial, comparaciones, clasificaciones, percepción analítico-sintética, orientación espacial, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismos, diseño de patrones (citado por Latorre, 2022, pp. 11-12)

Este programa debe ser trabajado dentro del currículo con el estudiante por 1 hora, de 3 a 5 días por semana.

Para Feuerstein las funciones cognitivas se desarrollan de dos formas, a través de la interrelación entre el sujeto que aprende y los estímulos de su medio, y la otra a través de las experiencias del aprendizaje mediado. El PEI busca desarrollar en el estudiante el deseo por aprender y mejorar (motivación intrínseca) (Latorre, 2022).

El paradigma que menciona Feuerstein muestra características las cuáles colaboran de manera beneficiosa en el desarrollo de esta propuesta educativa, puesto que será esencial que se de actividades en las que los niños puedan estar cerca de otras personas en su entorno social y cultural ya que, ello contribuye al desarrollo cognitivo, en esta propuesta se realizarán

estrategias en las que los estudiantes desarrollen varias funciones cognitivas básicas que conducen a la inteligencia. Como el ambiente en el que se encuentran los niños también influye en el aprendizaje, vamos a propiciar un espacio ideal para que los niños se sientan cómodos, cada niño es diferente al momento de socializar, pero nos enfocaremos en lograr un buen grado de socialización entre los niños, de ese modo esperamos que se dé el aprendizaje deseado.

2.2 Teoría de la inteligencia.

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg:

Robert Sternberg es un psicólogo cognitivo estadounidense que nace en el seno de una familia judía en 1949. Ha sido profesor en la Universidad de Yale, decano en la Universidad de Tufts y rector de Oklahoma State University, que se caracteriza por su carácter reflexivo y actitud creativa. Los aportes de Robert Sternberg en el campo de la psicología han sido muchos, entre sus principales obras podemos destacar *Inteligencia exitosa* (1966), *Evolución y desarrollo de la inteligencia* (1989), *El triángulo del amor* (1989) y *la Teoría triárquica de la inteligencia* (1986, 2000) (Biografías de autores destacados en psicología y psiquiatría, s.f).

Para Sternberg, la inteligencia está basada en contenidos netamente mentales, un sistema dinámico, capaz de captar la información que recibe del medio, que luego procesa, transforma y almacena para luego evocar cuando sea necesario. Estos procesos mentales están conformados por metacomponentes (capacidades generales) y componentes (destrezas, habilidades específicas).

Sternberg desarrolló la Teoría triárquica de la inteligencia precisando que se encuentra subdividida en 3 subteorías. Estas son la Teoría contextual, la Teoría experiencial - creativa y la Teoría procesual - analítica.

Teoría contextual o práctica y adaptativa: esta teoría se encuentra relacionada con la capacidad práctica para resolver los problemas del contexto y de la vida, es decir expresando la capacidad del sujeto para adaptarse al contexto en el que vive; creando un ajuste ideal entre sí mismo y el ambiente (Latorre, 2022).

Según Castillero (2020), el organismo intenta sobrevivir a partir de lo ya existente en el ambiente, aprovechando las oportunidades que le ofrece para adaptarse; y si esto no es posible la persona establece otros mecanismos para lograr adaptarse y sobrevivir. Estos otros procesos

son la selección de ambiente y estímulos con el fin de mejorar su situación y/o el moldeamiento del entorno. En los casos en que no es posible cambiar de ambiente, en este caso hace modificaciones para ajustar mejor sus posibilidades.

Teoría experiencial-creativa: Se relaciona netamente con la capacidad creativa del sujeto, el cual debe emplear sus competencias para realizar una tarea y esto en función de la novedad y de la automatización de la persona que lo realiza, para la solución del problema. Esta situación de novedad debe ser aquello que el sujeto no ha experimentado anteriormente. Las personas que son buenas para lidiar con situaciones de novedad pueden asumir tareas y encontrar nuevas formas de solución que la mayoría de las personas no notan (Latorre, 2022).

Así mismo, Castellero refiere que esta teoría es un tipo de habilidad que permite aprender a partir de la experiencia la cual vincula a la creatividad y a la resolución de problemas no experimentados anteriormente. En la teoría experiencial resulta de gran importancia el grado de novedad de las experiencias y de las tareas, puesto que lo ideal es que la tarea pueda resultar nueva en un grado moderado, de forma que la persona pueda crear y reaccionar a estímulos nuevos y a la vez pueda utilizar algunas herramientas que le permitan hacerle frente (2020).

Teoría procesual-procesual-analítica: Sternberg refiere que en esta teoría la capacidad analítica permite separar los problemas y ver soluciones no evidentes, usando ciertos procesos mentales; agrupando la subteoría componencial con la capacidad analítica. Para este estudio el autor analiza dos conceptos fundamentales; estos son los meta-componentes que son las capacidades mentales cognitivas genéricas que indican a la mente cómo hay que actuar y por otro lado están los componentes mentales que los define como procesos más sencillos y prácticos para llevar a cabo los mandatos de los meta-componentes, estos serían las habilidades o destrezas. (Latorre, 2022).

De acuerdo con Sternberg, la inteligencia analítica supone la capacidad de captar, almacenar, modificar y trabajar con la información. Es la más cercana a la concepción unitaria de la inteligencia, refiriéndose a la capacidad de establecer planes y gestionar los recursos cognitivos. Según este concepto el individuo puede realizar operaciones mentales tales como definir, tomar decisiones y generar soluciones (Castillero, 2020).

Al hablar sobre las macrohabilidades o macrocomponentes nos estamos refiriendo a la facultad, para definir a las capacidades se puede decir que es la totalidad de los procesos realizados y controlados para planificar y resolver problemas, tareas y toma de decisiones;

implica la capacidad de manejar toda nuestra mente. Las capacidades también instruyen a la mente sobre cómo funcionar, algunas de las habilidades cognitivas y mentales generales son: la identificación de un problema general, la explicación de los pasos generales de la solución de un problema general, la resolución de problemas complejos, la creatividad e innovación, la toma de decisiones y ejecución de las mismas (Latorre, 2022).

Por otro lado, cuando nos referimos a las macrohabilidades o microcomponentes, aludiendo a las destrezas, las cuales se pueden precisar como la totalidad de los procesos realizados y controlados para planificar y resolver problemas, tareas y toma de decisiones; también implica la capacidad de manejar toda nuestra mente, estos instruyen a la mente sobre cómo funcionar. Las habilidades cognitivas y mentales generales son las que llamamos habilidades (Latorre, 2022).

Al unir las teorías contextual, experiencial y procesual se tiene como resultado la inteligencia, la cual se puede definir como una entidad dinámica y activa, capaz de procesarla y transformarla a través de un conjunto de procesos mentales configurados en un contexto dado y basados únicamente en la experiencia. También se puede definir como la capacidad de adaptarse y elegir entre diferentes entornos para lograr objetivos de vida, ya sean sociales o culturales (Latorre, 2022).

Esta teoría va a ser aplicada en esta propuesta didáctica, y se verá reflejada en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje que tendrán un propósito y finalidad, puesto que estas están diseñadas para que los estudiantes puedan realizar los procesos mentales de cada una de las destrezas que llevan a que se logre la inteligencia.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Esta teoría fue propuesta por Martiniano Román Pérez y Eloísa Díez López en el año 2009. Martiniano Román es un catedrático de la Universidad Complutense de Madrid desde el año de 1980, es Doctor en Pedagogía, Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Diplomado en Psicología Clínica e Industrial. Hasta la actualidad, ha impartido más de 700 cursos y seminarios sobre cultura institucional, currículum, evaluación, diseños curriculares, innovación educativa, sociedad del conocimiento y educación. Ha sido profesor de educación primaria, secundaria, supervisor de educación y director del Centro de Investigación del Ayuntamiento y la Comunidad de Madrid. Sus investigaciones más representativas están centradas en el desarrollo de

capacidades, valores y arquitectura del conocimiento, dirigiendo las mismas como investigador principal o participando como investigador. Ha dirigido 18 tesis doctorales centradas en el desarrollo y evaluación de capacidades, valores, arquitectura del conocimiento, calidad educativa, entre otros. Por otro lado, Eloísa Díez es Doctora en Psicología y Licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Fue profesora de Educación Básica y en la actualidad, desde 1980, es profesora de la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid en el Departamento de Psicología Cognitiva. Se enfoca en investigar programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades. Sus principales publicaciones son: *Intervención cognitiva y mejora de la Modificabilidad de la inteligencia y educabilidad cognitiva* y en colaboración con el Dr. Román Pérez, *Inteligencia y potencial de aprendizaje, Currículum y Enseñanza, Aprendizaje y Currículum: Didáctica sociocognitiva aplicada*, entre otros. (Román y Díez, 2009)

Para que una persona pueda aprender, la herramienta principal y fundamental es la inteligencia, esta se usa constantemente en la vida cotidiana, sobre todo, en la escuela y se puede manifestar en conductas inteligentes, poco inteligentes o nada inteligentes. Según las teorías socioculturales, la inteligencia es variable y sobre todo mejorable, es un producto social que va a depender de los contextos en que se desarrolla y puede mejorar por medio de la interacción social del sujeto, la inteligencia es un producto del aprendizaje. Como lo mencionaba Feuerstein, en la modificabilidad estructural cognitiva, la inteligencia es considerada como un conjunto de procesos cognitivos, que vendrían a ser en este caso las capacidades, destrezas y habilidades, y que estas pueden ser mejorables a partir de una buena mediación, esto quiere decir gracias a la persona que interviene para esta mejora. La teoría tridimensional se forma a partir de la observación sistemática que se le hace al estudiante, enfocándose en la conducta inteligente del niño en el aula (Román y Díez, 2009).

Inteligencia cognitiva:

Según Román y Díez (2009), se refiere al conjunto de capacidades, destrezas y habilidades mentales que a continuación se definen.

Habilidad: Es el potencial cognitivo o manual que posee la persona que le posibilita realizar diversas tareas. Cabe aclarar que una habilidad manual es regida siempre por una habilidad mental. Si la habilidad es general se llama capacidad y si es específica se nombra como destreza.

Capacidad: Se define como una habilidad general de tipo cognitivo que permite que el individuo pueda aprender o tener un rendimiento adaptativo y pertinente, pero es de carácter estático.

Destreza: Viene a ser una habilidad específica de carácter cognitivo que puede utilizar el aprendizaje para aprender. Aptitud que tiene la persona para realizar trabajo mental o manual específico de manera correcta y con mucha facilidad.

Competencia: Es la adecuada integración de una serie de habilidades, capacidades y destrezas, así como valores, actitudes, conocimientos y formas de saber para la resolución de un problema. El ser competente se demuestra en la vida misma y en todos sus ámbitos.

Las capacidades se clasifican en pre básicas, básicas y superiores o fundamentales:

Capacidades pre básicas: Son las capacidades que preceden a las básicas y son la atención, concentración y memoria, sin ellas no es posible desarrollar las demás capacidades. Es esencial desarrollar estas en los primeros años de vida de todo ser humano.

Capacidades básicas: Conformada por la comprensión (razonamiento lógico), la expresión en todas sus formas, oral, escrita, gestual, etc., la orientación espacial y la socialización.

Capacidades superiores o fundamentales: En el mundo de hoy el conocimiento ya no basta, por ello es necesario desarrollar capacidades superiores como el pensamiento crítico, resolutivo y ejecutivo, pero para desarrollar este tipo de capacidades es necesario desarrollar las previamente mencionadas.

Inteligencia afectiva:

Como citan Roman y Díez (2009), Mora afirma que la conducta humana es influida en gran medida por las emociones, en otras palabras, el ser humano es un ser emocional con la capacidad de racionalizar, expresar y regular sus emociones a través del lenguaje; expresamos lo que pensamos a través del habla, nuestras palabras se convierten en acciones y éstas en hábitos, que cuando son interiorizados se convierten en valores que nos definen y nos hacen ser quienes somos.

Las acciones y toma de decisiones de todo individuo son impulsadas por sus emociones o la búsqueda de satisfacción de una necesidad. La inteligencia afectiva se ve reflejada cuando gestionamos de manera asertiva nuestras emociones. Por tanto, como docentes nuestra tarea radica en el aula en reflexionar sobre nuestras actitudes frente a situaciones críticas.

Arquitectura mental:

Principalmente al hablar sobre una arquitectura de conocimiento se refiere a una colección de modelos mentales que están adecuadamente almacenados y disponibles para su uso. Esta arquitectura da lugar a hilvanar ideas cuyo contenido debe presentarse de manera sistemática, integral y global, de un modo de esquema de más a menos generalidad. Por eso es importante saber cómo se adquieren estos esquemas y cómo se almacenan en la memoria a largo plazo. En este proceso es esencial la intervención del maestro (Latorre,2022).

Arquitectura del conocimiento

Forma varios conceptos en forma de marcos conceptuales, redes de conceptos, mapas mentales y diferentes escenarios con diversos grados de generalización, dependiendo de si están relacionados con el tema o es un tema de una unidad de investigación. Dentro de la arquitectura del conocimiento hay tres procesos de aprendizaje científico, constructivo y significativo (Latorre,2022).

Representación mental

Las representaciones mentales son estructuras en la mente, imaginadas o transformadas en imágenes mentales, de lo que perciben los sentidos y cómo funcionan (Latorre,2022).

La teoría mencionada anteriormente refiere que tanto la inteligencia como el individuo pasan por un proceso evolutivo, por otro lado, las habilidades, destrezas y procesos cognitivos son esenciales en este paradigma. Y en esta propuesta educativa vamos a poner en prácticas estos procesos en nuestras sesiones, ya que cada sesión estará diseñada basándonos en los estudiantes y pensando en su desarrollo, por ejemplo; sus emociones, la inteligencia cognitiva y emocional.

2.2.3. Competencias (definición y componentes):

Román (2011), menciona que este término tiene distintos sentidos, se puede entender como el conjunto de capacidades, así mismo se le atribuye a todos los elementos del currículum que se interiorizan y crean estudiantes competentes que saben y saben hacer. Por otro lado, en el marco de la sociedad del conocimiento, indica que las competencias son herramientas para aprender capacidades, destrezas y habilidades, así mismo son conocimientos sintéticos y sistémicos que posibilitan mentes bien ordenadas, por último, el autor menciona que se

necesita de conocimientos aplicados, que consiste en formas de hacer, puesto que ahora nos encontramos en un mundo más moderno y por ende, una sociedad tecnológica. “Los contenidos y sobre todo los métodos como medios son imprescindibles para el desarrollo de capacidades y adquirir competencias” (Román, 2011, p.110).

Por otra parte, Latorre (2017) menciona un concepto similar de este término, mencionando que:

En la sociedad del conocimiento entendemos por competencia una adecuada integración de forma sinérgica de los elementos siguientes: capacidades-destrezas (habilidades o herramientas mentales cognitivas), valores-actitudes (tonalidades afectivas y emocionales de la persona), dominio de contenidos sistémicos y sintéticos propios de la profesión (formas de saber, episteme) y manejo de métodos y técnicas de aprendizaje (formas de saber hacer, epitedeume), todo ello aplicado, de forma práctica y activa, para resolver problemas de la vida y el trabajo profesional, en contextos determinados (p.1).

Los componentes o elementos de las competencias según Latorre (2022) son los siguientes; principalmente los conocimientos, puestos estos refieren a las teorías, conceptos y procedimientos, cuáles son herencia de la humanidad en diferentes zonas del saber. Por otro lado, las habilidades, cuales son aptitudes de nivel cognitivo que tiene un individuo sean de su utilidad o no; hacen referencia al talento, la pericia de una persona para realizar tareas con un resultado exitoso. Las habilidades de cada individuo pueden ser sociales-emocionales, cognitivas o motoras. Finalmente, las actitudes, que son tendencias estables para proceder de acuerdo o en desacuerdo a una situación, las actitudes son modos habituales de pensar, sentir o comportarse, según las normas de valores que va creando en el proceso de la vida, ya sean por experiencias o enseñanzas.

2.3. Paradigma Sociocognitivo - humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma sociocognitivo - humanista es un paradigma educativo que facilita el proceso de instruirse en el fenómeno educativo; mediante el paradigma cognitivo, Piaget, Bruner y Ausubel, mencionan que, el modelo cognitivo está centrado en los procesos mentales de los estudiantes, por otro lado entra a encajar el paradigma sociocultural contextual de los autores Vygotsky y Feuerstein, los cuales mencionan que el paradigma sociocultural contextual se

enfoca en la interacción entre el individuo, su contexto y ambiente. Integrando las finalidades de estos paradigmas, sus fines y características crean un modelo educativo que presenta una propuesta de transformación teórica y metodológica que pueda dar respuesta a diversas necesidades de hoy en día mostrando un carácter humanista. Este paradigma menciona que el aprendiz es el personaje principal, ya que conoce cómo aprende y para qué aprende, teniendo en cuenta su contexto y la socialización. (Latorre y Seco, 2010)

Este paradigma surge con la finalidad de que el alumno pueda aprender a aprender, pero basado en la madurez de destrezas, valores, capacidades y actitudes; sobre todo, pudiendo responder a la pregunta ¿para qué aprendemos? En este paradigma el aprendiz es el personaje principal, ya que conoce el cómo aprende y para qué aprende, teniendo siempre en cuenta su contexto y socialización. Así mismo, este paradigma surge centrándose en los procesos de pensamiento de los estudiantes ya que, este sugiere que el aprendizaje significativo, constructivo y funcional debe tener en cuenta el entorno cultural y las interacciones de cada aprendiz para que de ese modo se puedan desarrollar sus valores y actitudes y así cada uno contribuya a su sociedad (Latorre, 2022).

Este paradigma propone integrar el paradigma cognitivo de Piaget, el sociocultural de Vygotsky y el socio-contextual de Feuerstein, para que de ese modo se pueda lograr formar alumnos que demuestren las diferentes características que propone cada autor (Latorre, 2022).

2.3.2. Metodología

Según Latorre y Seco del Pozo (2013), este paradigma tiene una metodología en la cual los contenidos son usados como medios para poder desarrollar en los estudiantes, sus habilidades generales, específicas, valores y actitudes. Los conocimientos son los medios para desarrollar habilidades que le permitirán al estudiante aprender a aprender por sí mismos durante toda su vida. Este paradigma se centra en realizar diversas actividades que generan en el niño una buena integración y socialización, puesto que como mencionaba Vigostsky “se aprende a través de la actividad del estudiante en un medio social concreto” (como se citó en Latorre y Seco del Pozo. 2013, p.18).

Así mismo, en este paradigma Latorre y Seco del Pozo (2013) mencionan que, se respetan las edades y el desarrollo cognitivo de cada aprendiz, ya que, al encontrarse en un periodo de exploración y socialización, se debe trabajar con ellos progresivamente según su propio desarrollo. Por otro lado, la motivación es una parte muy importante que se debe aplicar

durante todas las actividades en este paradigma, puesto que así se podrá lograr que los niños comiencen o se mantengan con las ganas y el entusiasmo al momento de aprender, generando así curiosidad y ganas de seguir indagando en su aprendizaje.

El dialogar con los niños para recoger sus saberes previos, es algo esencial en este paradigma, pues se tiene que tener en cuenta desde dónde se debe iniciar, en qué enfocarse o centrarse para trabajar con ellos, y así de ese modo, los estudiantes logren relacionar sus conocimientos previos con los que va a aprender, así mismo se plantea una pregunta o un reto para generar el conflicto cognitivo en los estudiantes y así generar más motivación y curiosidad en el aprendizaje. Otra de las cosas que se puede resaltar de esta metodología es la importancia que le dan al trabajo en equipo, ya que exige una organización y cooperación entre iguales, y esto hace que cada estudiante se mantenga activo y estimulado y evite estar pasivamente sin aprender. Cuando una actividad motiva al estudiante a investigar, exponer, observar, indagar, etc, es más productiva y se puede lograr un buen aprendizaje, puesto que el estudiante cumple un papel activo en el desarrollo de dicha actividad, esta debe ser creativa, desafiante, motivadora y sobre todo que sean progresiva, respetando siempre el desarrollo cognitivo del niño y así construir su propio aprendizaje (Latorre y Seco del Pozo, 2013).

Rol del docente mediador de los aprendizajes.

El papel del docente en el aula debe ser el de un pedagogo, capaz de alinear la teoría con su práctica docente, aplicando de manera oportuna y eficaz una serie de técnicas, estrategias y métodos con la finalidad de desarrollar en el estudiante un conjunto de habilidades y destrezas que le permitan construir su propio conocimiento en base a sus potencialidades y ser consciente de sus carencias. Es importante que el docente tenga presente que el estudiante se hace así mismo; el maestro es facilitador de oportunidades y experiencias ricas en aprendizaje, organizador de actividades significativas y variadas que respondan a los estilos de aprendizaje del grupo, mediador que brinda el soporte y acompañamiento justo y necesario para que el sujeto que aprende pueda lograr el objetivo de aprendizaje, implementando en el estudiante principios y herramientas que luego él hará suyas y adaptará según sus necesidades o plan de vida (Latorre, 2013).

Para lograr todo lo anteriormente mencionado, el docente tiene que aprender a observar, escuchar y hacer preguntas inteligentes que le permitan recoger los conocimientos que el estudiante trae consigo y no sabe que posee, para de esta manera provocar el interés del estudiante sobre lo que quiere que aprenda, pero su rol principal es guiar y ser modelo de

ciudadano para sus estudiantes, por ello debe desarrollar en sí mismo una gama de valores y actitudes que sirvan de inspiración a los mismos (Latorre, 2013).

Metacognición:

Jhon Flavell (1993) acuña el término “metacognición” y lo define como la toma de conciencia sobre el propio desarrollo y aprendizaje, esto incluye el desarrollo de estrategias que ayuden a autorregular, adaptar, reestructurar los procesos cognitivos de acuerdo al nuevo conocimiento que se adquiere o la utilidad que le dé en su día a día. Para que haya real metacognición el sujeto debe ser consciente de lo que está haciendo, cómo lo está haciendo y para que lo hace, identificar qué está haciendo bien, que puede mejorar y cómo lo puede mejorar (Latorre, 2013).

Según menciona Latorre (2013), la metacognición tiene 2 características que la definen:

- El conocimiento de las propias capacidades y habilidades que se tiene para aprender. Por ejemplo, el poseer una buena memoria, tener la capacidad de resumir la información, organizarla en un mapa conceptual, discernir entre ideas principales o secundarias entre otras.
- La regulación de estos recursos (capacidades y habilidades), es decir cómo gestionamos estos recursos durante el proceso de aprendizaje, comprender qué es lo que se está haciendo, poder organizar y renombrar el proceso que llevamos a cabo para resolver un problema o situación, revisar o evaluar nuestras estrategias, qué hemos aprendido y qué nos falta aprender, establecer ideas o estrategias de cómo alcanzar la meta de aprendizaje.

Reforzamiento: Repetición / retroalimentación

La retroalimentación se da cuando el docente brinda al estudiante información objetiva, clara y precisa de su desempeño en la tarea que realiza, contemplando sus aciertos y errores de manera asertiva y oportuna, es decir en el momento en que el estudiante lo necesita para que pueda seguir avanzando en el proceso de aprendizaje. La retroalimentación positiva se centra en el aprendizaje no en el estudiante; para lograr una retroalimentación efectiva el docente debe crear en el aula un clima de respeto y confianza donde el estudiante se sienta seguro, libre de cometer errores y esté dispuesto a aprender de los demás. Es importante que el docente

haga consciente al estudiante que equivocarse no está mal, es parte del proceso de aprendizaje y por tanto una oportunidad de aprender, cuando nos equivocamos nos damos cuenta de lo que sabemos y lo que no, produciendo en ese instante lo que llama Piaget “desequilibrio cognitivo” momento clave para que el aprendizaje tenga lugar, convirtiendo el error cometido en un desafío de aprendizaje. Cuando el estudiante nota que en el aula está permitido equivocarse se esfuerza más por aprender; por ello, en la retroalimentación es de suma importancia utilizar un lenguaje positivo frente al error cometido, instaurando en el estudiante una mentalidad de crecimiento: “aún puedo” (Hattie y Clarke, 2020).

2.3.3. Evaluación:

Miller (2012) define evaluación como: “un término genérico que incluye un rango de procedimientos para adquirir información sobre el aprendizaje del estudiante y la formación de juicios de valor respecto a dicho proceso...” (citado por Sánchez y Martínez, 2020, s.p). También se entiende que evaluación es cualquier instrumento que sirve como medio para motivar el aprendizaje brindando información tanto a estudiantes como a docentes sobre su desempeño en el proceso de aprendizaje - enseñanza. En el caso de los estudiantes les sirve para evaluarse a sí mismo o entre sus pares; al docente le sirve para evaluar sus métodos y estrategias, ver cuan productivas son o si tienen que replantearse para el logro del aprendizaje esperado (Moreno, 2016).

MINEDU conceptualiza evaluación como un proceso sistemático, continuo, integral y participativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se dice que es sistemático debido a que requiere de la planificación y organización del docente quien debe elegir el instrumento de evaluación según el contenido, lo que desea evaluar, y determinar en qué momento evaluar. Es continuo debido a que se da de inicio a final del proceso de enseñanza aprendizaje. Se dice que es integral porque toma en cuenta al estudiante en todas sus dimensiones, al docente y el contexto educativo. Por último; es participativo, pues en el proceso de evaluación interviene el docente como guía de este proceso, el estudiante quien evalúa su propio desempeño a través de la autoevaluación y entre pares (coevaluación). El propósito de la evaluación es facilitar la toma de decisiones en el proceso de enseñanza - aprendizaje con el fin de mejorar este proceso a través de la recopilación y análisis de información válida y confiable (MINEDU, 2010).

El rol del docente es muy importante, puesto que se convierte en un líder del proceso educativo, cuya labor es, programar, orientar, asesorar, facilitar, evaluar, retroalimentar y, sobre todo, sembrar en el estudiante la verdadera cultura del error, que consiste en percibirlo

como una puerta abierta para el aprendizaje en lugar de penalizarlo y que este forma parte del proceso de su aprendizaje (Latorre, 2022).

Los tipos de evaluación que existen son: evaluación inicial o de diagnóstico, que se da al inicio de la sesión de aprendizaje para recoger lo que los estudiantes ya saben al igual que sus expectativas e intereses con respecto a lo que se va a aprender; formativa o de proceso, que se da a través del acompañamiento y ayuda ajustada del docente para brindar información sobre lo que está haciendo bien y lo que necesita trabajar o fortalecer y sumativa o final, que sirve para identificar su progreso en cuanto al nivel de logro esperado.

Los elementos de la evaluación son: criterios, estándares, indicadores de logro, desempeños, técnicas de evaluación e instrumentos de evaluación (Latorre, 2022).

2.4. Definición de términos básicos:

2.4.1. Propuesta didáctica.

Es una guía de planificación curricular que contiene la programación anual, unidades, sesiones de aprendizaje, evaluaciones y material pedagógico con el fin de mejorar un área o competencia.

2.4.2. Competencias

“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.18).

2.4.3. Estándar de aprendizaje

“Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo con la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas” (MINEDU, 2016, p.22)

2.4.4. Capacidad

“Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores respecto a las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2016, p.20)

2.4.5. Desempeño

“Los desempeños cumplen la función de describir de manera específica y acotada la actuación que se espera de los estudiantes. Del mismo modo, cumplen un rol importante en la planificación y evaluación de las experiencias de aprendizaje” (MINEDU, 2021, párr. 1).

2.4.6. 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).

2.4.7. Destreza

“Habilidad específica de carácter cognitivo que permite realizar determinadas acciones mentales con eficiencia” (...) (en el ámbito de la educación son) “acciones mentales que el estudiante debe desarrollar, a través de las actividades que proponga el docente en el aula, aprendiendo los contenidos de las distintas áreas” (Latorre, 2015, p.4).

2.4.8. Método de aprendizaje

Son “los pasos o procesos que recorre el estudiante a propuesta del profesor, para desarrollar destrezas y aprender los contenidos” (Latorre y Seco, 2013, p.13).

2.4.9. Evaluación

“Es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada niño y niña, con el fin de mejorar oportunamente su aprendizaje o mejorar los procesos de enseñanza” (Programa curricular de educación inicial, 2016, p.36).

2.4.10. Competencias comunicativas

Es un compendio de saberes, capacidades, habilidades o aptitudes que participan en la producción de [...] una eficaz comunicación. Por ello, la competencia comunicativa tiene un carácter eminentemente estratégico, tanto en lo individual como en lo colectivo y representa un requisito para entablar relaciones no solo saludables sino también productivas, que en el ámbito de

las organizaciones contribuyen a sustentar el clima organizacional, el sentido de pertenencia y todos aquellos componentes que optimizan los procesos productivos. (Bermúdez y Gónzales, 2011, p.02)

En el área de comunicación, según el Programa curricular de Educación Inicial (2016), las competencias comunicativas son:

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.
- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.
- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

CAPÍTULO III

Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Área de Comunicación

Competencia	Definición
Se comunica oralmente en su lengua materna.	La comunicación comienza desde mucho antes de nacer, mientras pasa el tiempo el ser humano tiene la necesidad de comunicarse, ya sea por medio de gestos, balbuceos, palabras significativas, intercambios lingüísticos, etc. Mientras más edad se tenga, el niño tiene la capacidad de aprender más vocabulario y esto se debe de dar de una manera libre y espontánea en el día a día.
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Los niños desde sus inicios leen sin saber leer, ya que infieren e interpretan las imágenes que observan, creando sus propios contenidos de acuerdo a su imaginación, con el tiempo y la constancia, el niño debe tomar más interés en los textos, dando sus hipótesis sobre ellos y creando en él, el gusto por la lectura.
Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	Los niños comienzan con la noción de escribir desde que empiezan a preguntarse cómo se escribe algo, así mismo se puede evidenciar esta competencia desde que el niño ya diferencia entre las dos formas de representación gráfica, el dibujo y la escritura. En educación inicial, el niño debe de iniciar la adquisición al sistema de escritura, llegando a escribir de manera convencional, en donde refleja sus hipótesis de escritura.
Crea proyectos desde los lenguajes del arte.	A todos los niños les gusta poder expresarse de cualquier forma y el lenguaje del arte es uno de los medios en donde el niño se siente más libre para expresar lo que siente. Es por eso que se le debe de facilitar al niño diversos materiales para que pueda lograr plasmar lo que quiere comunicar. Mediante estos lenguajes se puede interpretar lo que están sintiendo en esos momentos y eso ayuda a poder comprenderlos mejor.

MINEDU, 2016, pp. 112-120-126-132).

3.1.2. Estándares de aprendizaje

II ciclo

Competencia	Estándar
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; 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 tipos de textos escritos en su lengua materna.	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.
Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.
Crea proyectos desde los lenguajes del arte.	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.p. 114-122-128-134)

3.1.3. Desempeños del área

5 AÑOS

Competencia	Desempeños
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de 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. • 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. • 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. • 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.
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<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). • 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.
Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<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

	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> • Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.
Crea proyectos desde los lenguajes del arte.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. • Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). • Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.

(MINEDU, 2016, p.p. 119-125-131-137)

3.1.4 Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	EXPRESIÓN	COMPRENSIÓN	PENSAMIENTO CREATIVO
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> -Explorar -Producir – elaborar textos -Expresar en forma oral 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar - Discriminar - Interpretar - Inferir 	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar originalidad - Expresar en forma plástica - Expresar en forma gráfica

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>1. Expresión Es la habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc</p>	<p>Explorar: Es examinar de manera detallada un objeto o lugar haciendo uso de los sentidos u otros instrumentos.</p> <p>Producir - elaborar textos: Es crear algo material que no existía como representación de nuestras ideas o pensamientos.</p> <p>Expresar en forma oral: Es comunicar de manera comprensible ideas, pensamientos,</p>

	sentimientos, emociones, etc. a través de la palabra, (oral o escrito), de modo gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.
<p>2. Comprensión Es una habilidad general para entender información en diferentes situaciones comunicativas.</p>	<p>Identificar: Es poder reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.</p> <p>Discriminar: Se refiere a la comparación que se le da a algo en función de sus diferencias, así mismo refiere a poder seleccionar algo excluyendo, poder seleccionar-separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferente.</p> <p>Interpretar: Es atribuir significado o sentido a determinada información, ya sea texto, dibujos, signos, símbolos, huellas, expresiones artísticas, etc. De la misma manera, es una habilidad específica para atribuir significado a lo que se percibe en función de las experiencias y conocimientos que se poseen.</p> <p>Inferir: - Es poder sacar una consecuencia o deducir algo de otra cosa, es una habilidad específica para obtener conclusiones a partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados, así mismo, es poder saber leer entre líneas una información y poder sacar conclusiones a partir de ello.</p>
<p>3. Pensamiento creativo Habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua.</p>	<p>Demostrar originalidad: Es una habilidad específica que permite proporcionar ideas únicas o no convencionales en trabajos de diversa índole de manera creativa.</p> <p>Expresar en forma plástica: Es una habilidad específica en la cual uno puede dar a entender, o dar a conocer sus ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando siempre un lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p> <p>Expresar en forma gráfica: Es una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p>

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
Expresión	Explorar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar-reconocer los elementos principales del objeto observado. 3. Tomar nota de lo indagado. 	Explorar las características del objeto a través de sus sentidos.
	Producir – elaborar textos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la situación comunicativa 2. Definir el tipo de producto. 3. Generar ideas sobre el objeto que se va a producir. 4. Producir de manera oral o gráfica. 	Producir una tarjeta por el “Día de la madre” de manera libre.
	Expresar en forma oral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la información que se desea expresar. 2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra) 3. Organizar las ideas. 4. Expresar en forma oral o escrita. 	Expresar en forma oral las características de los personajes de un cuento.
Comprensión	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. 4. Señalar, nombrar, etc. 	Identificar los sucesos de la historia mediante un dibujo.
	Discriminar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Comparar los objetos identificando las diferencias. 3. Elegir el criterio diferenciador. 4. Realizar la diferenciación, de acuerdo al criterio elegido. 	Discriminar las sílabas de una palabra, mediante un movimiento corporal y verbalizaciones.

	Interpretar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Decodificar lo percibido (signos, huellas, expresiones). 3. Relacionar con experiencias y saberes previos. 4. Asignar significado o sentido. 	Interpretar las imágenes que observa mediante el diálogo espontáneo.
	Inferir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara (analizar). 2. Relacionar con conocimientos previos. 3. Interpretar. 4. Realizar la inferencia. 	Inferir el final de la historia mediante el análisis de imágenes.
Pensamiento creativo	Demostrar originalidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir información de forma clara y relacionarla con los saberes previos. 2. Asociar (imaginar / crear en la mente). 3. Hacer bosquejos/ensayar formas. 4. Producir algo novedoso, singular o diferente. 	Demostrar originalidad al momento de elegir objetos para una dramatización.
	Expresar en forma plástica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evocar y percibir un estímulo interno o externo de forma clara. 2. Modelar la respuesta. 3. Imaginar figuras y hacer pruebas-intentos. 4. Manipular diversos materiales y hace intentos. 5. Elegir materiales adecuados. 6. Expresar de forma plástica. 	Expresar en forma plástica su nombre con material reciclado.
	Expresar en forma gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce-definir lo que se desea expresar de forma clara. 2. Imaginar y hacer pruebas-intentos. 3. Elegir (materiales/técnica) 4. Expresar de forma gráfica 	Expresar en forma gráfica sus respuestas del análisis del cuento utilizando diversas técnicas.

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de objetos, materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses a través de sus sentidos. <p>-----</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos diversos (orales o escritos, gráficos, etc.) por medio del modelado, parafraseo, utilizando fichas guía y siguiendo las orientaciones. • Producción de textos haciendo versiones previas, revisadas y finales en forma novedosa, creativa y original mediante escritura espontánea. <p>-----</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de sus ideas, sentimientos y necesidades mediante un diálogo abierto, lluvia de ideas, etc. • Expresión en forma oral de pictogramas, imágenes e íconos mediante el acompañamiento y uso de apoyo visual. • Expresión en forma oral del contenido de cuentos, historietas, canciones mediante el juego de roles. <p>-----</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de la información de diversos tipos de textos e imágenes mediante la observación de láminas pedagógicas, afiches, videos, escenificaciones, mimos, etc. • Identificación de características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones mediante la percepción atenta, manipulación de objetos. • Identificación de fonemas y grafemas a través de la percepción auditiva y visual. <p>-----</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de información, personajes, lugares, objetos, situaciones, etc. mediante la observación directa y la expresión verbal. • Discriminación de sonidos onomatopéyicos a través del juego cooperativo e individual. <p>-----</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Inferencia sobre la información obtenida en lecturas, acontecimientos observados o leídos mediante secuencia de imágenes. • Inferencia del mensaje y sucesos de una historia a través de la propia experiencia y respondiendo a preguntas que se formulen. <p>-----</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Demostración de originalidad en los diversos proyectos creativos mediante la utilización de material reciclado. • Demostración de originalidad al producir de manera oral y escrita pequeños textos como afiches, pancartas, etc. sobre diversos temas y/o situaciones mediante el uso de diversos materiales o técnicas. <p>-----</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma plástica de sus ideas utilizando diversas técnicas como el rasgado, embolillado, punzado, moteado, dactilopintura, etc. <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma gráfica sobre lo que le interesa mediante el dibujo libre, utilizando diversos materiales como plumones, colores, crayolas, etc.

3.1.8. Panel de valores y actitudes

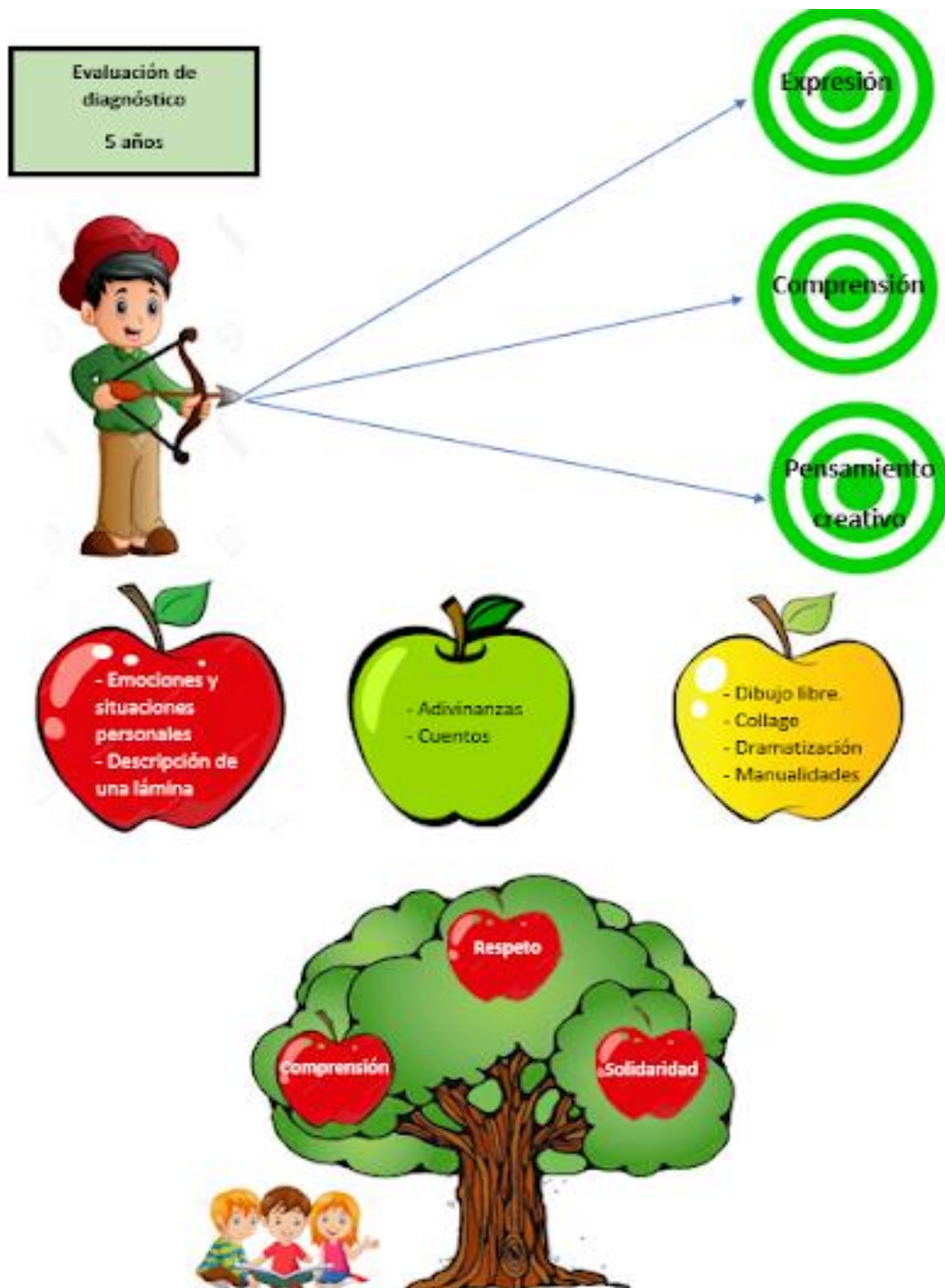
VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con los trabajos asignados. • Mostrar constancia en el trabajo. • Asumir las consecuencias de los propios actos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Aceptar distintos puntos de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

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
<p>RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p>	<p>Cumplir con los trabajos asignados.</p>	<p>Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolos de forma adecuada.</p>

	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepte o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
<p style="text-align: center;">RESPECTO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
<p style="text-align: center;">SOLIDARIDAD</p> <p>Puede usar un diccionario</p>	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

3.1.10. Evaluación de diagnóstico.



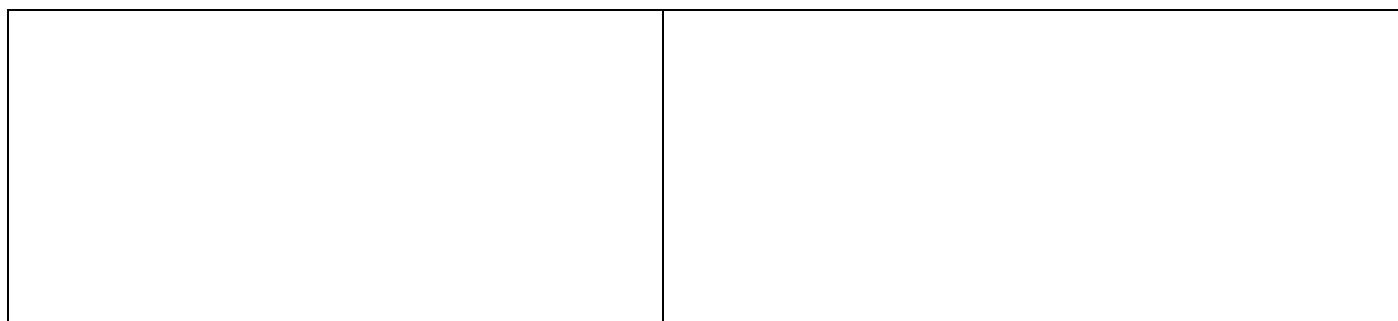
“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3pOXNud>”

ITEMS	ACTIVIDAD	LOGRADO	EN PROCESO
Expresa sus emociones y situaciones de su vida diaria	<p>Luego de cantar la canción de saludo, el estudiante responde a las preguntas:</p> <p>¿Cómo te sientes hoy?</p> <p>¿Quién te trajo hoy a la escuela?</p> <p>¿Cómo llegaste al colegio?</p>		
Escucha con atención adivinanzas, cuentos o relatos cortos y responde preguntas sencillas sobre los mismos.	<p>Luego de escuchar el cuento los 3 cerditos, responde a las preguntas:</p> <p>¿Quién quería comerse a los cerditos?</p> <p>¿De qué material construyeron sus casas?</p> <p>¿Qué pasó con el lobo al final del cuento?</p>		
Deduce relaciones de causa-efecto, en situaciones de un cuento.	<p>Al narrar el cuento “Caperucita roja” luego que su mamá la envía a casa de su abuelita, se pregunta:</p> <p>¿Qué podría pasarle a Caperucita por caminar sola?</p>		
Comenta lo que le gusta o disgusta según sus intereses	El estudiante, mediante el diálogo grupal, comenta lo que más le gusta jugar en el recreo.		

Identifica y menciona las características físicas de los personajes del cuento.	Crea títeres de su personaje preferido del cuento y lo exponen mencionando sus características físicas.		
Cuenta de qué trata el cuento.	Dice mediante la exposición de un dibujo que realizó después de ver la portada de un cuento, de qué cree que tratará este y cómo será el desenlace.		
Comenta las emociones que le generó el texto leído.	El niño mediante una asamblea comenta las emociones que sintió después de escuchar el cuento.		
Escribe por iniciativa propia y a su manera lo que le interesa.	Escribe a su manera las emociones que siente al escuchar una canción o cuento realizando diversos trazos.		
Explora diversos materiales para sus creaciones.	La maestra pide que representen su juguete favorito utilizando diversos materiales (collage).		
Representa vivencias personales a través de la dramatización.	Representa mediante una dramatización lo que más les gustó hacer en sus vacaciones.		
Comenta a sus compañeros su producto (qué hizo, cómo lo hizo)	Explica a sus compañeros cómo elaboró la tarjeta para uno de sus compañeros.		

3.1.11. Programación anual.

PROGRAMACIÓN		
<p>Institución Educativa: “Innova School, Santo Toribio” Nivel: Inicial Año: 5 años Sección: B Área: Comunicación Profesoras: León Cárdenas, Kiara; Muñoz Vargas, Yakelin y Ruiz Basurto, Elizabeth.</p>		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I BIMESTRE Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de personas y objetos. - Juegos verbales: canciones y adivinanzas. - Comprensión de indicaciones orales sencillas. - Creación de historias. <p>Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de imágenes - Percepción auditiva. - Segmentación silábica. <p>II BIMESTRE Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narración de experiencias personales y anécdotas. - Juegos verbales: jitanjáforas, rimas. <p>Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memoria visual. - Sonido inicial - Lectura de pictogramas. - Creación de historias. <p>III BIMESTRE Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos verbales: poesías, trabalenguas. <p>Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sonido final <p>Competencia: Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de historias. - Trazos - Escritura del nombre - Creación de historias. <p>Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes del arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas gráfico plásticas: Modelado, pintura, manualidades - Dramatización de personajes y cuentos <p>IV BIMESTRE Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos verbales: Trabalenguas y retahílas - Narración de noticias y sucesos. - Sonido medial. - Segmentación de oraciones. <p>Competencia: Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de historias a partir de un suceso: inicio, nudo y final <p>Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes del arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de invitación, afiches - Dramatización de personajes y cuentos. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Exploración de objetos, materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses a través de sus sentidos. ● Producción de textos diversos (orales o escritos, gráficos, etc.) por medio del modelado, parafraseo, utilizando fichas guía y siguiendo las orientaciones. ● Producción de textos haciendo versiones previas, revisadas y finales en forma novedosa, creativa y original mediante escritura espontánea. ● Expresión en forma oral de adivinanzas, canciones y necesidades mediante la verbalización. ● Expresión en forma oral de pictogramas, imágenes e íconos mediante el acompañamiento y uso de apoyo visual. ● Expresión en forma oral de un cuento creado, mediante la exposición de su dibujo y utilizando juguetes y objetos del aula. ● Identificación de la información de diversos tipos de textos e imágenes mediante la observación de láminas pedagógicas, afiches, videos, escenificaciones, mimos, etc. ● Identificación de características de personajes de cuentos, objetos y afiches a través de la agrupación siguiendo un criterio y expresándose en una asamblea. ● Identificación de sílabas a través de movimientos corporales y material concreto. ● Identificación de las palabras que forman una oración a través de la percepción ● Discriminación de información, personajes, lugares, objetos, situaciones, etc. mediante la observación directa y la expresión verbal. ● Discriminación de sonidos onomatopéyicos a través de juegos. ● Discriminación de fonemas que conforman una palabra a través de juegos auditivos. ● Inferencia sobre la información obtenida en lecturas, acontecimientos observados o leídos mediante secuencia de imágenes. ● Inferencia del mensaje y sucesos de una historia a través de la propia experiencia y respondiendo a preguntas que se formulen. ● Demostración de originalidad en los diversos proyectos creativos mediante la utilización de material reciclado. ● Demostración de originalidad al producir de manera oral y escrita pequeños textos como afiches, pancartas, etc. sobre diversos temas y/o situaciones mediante el uso de diversos materiales o técnicas. ● Expresión en forma plástica de sus ideas utilizando diversas técnicas como el rasgado, embolillado, punzado, moteado, dactilopintura, etc. ● Expresión en forma gráfica sobre lo que le interesa mediante el dibujo libre, utilizando diversos materiales como plumones, colores, crayolas, etc.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. CAPACIDAD: Expresión Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorar - Producir – Elaborar textos - Expresar en forma oral <p>2. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar - Discriminar - Interpretar - Inferir <p>3. CAPACIDAD: Pensamiento creativo Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar originalidad - Expresar en forma plástica - Expresar en forma gráfica 	<p>1. VALORES: Responsabilidad Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cumplir con los trabajos asignados. - 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.



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° 1		
Institución Educativa: “Innova Schools Rímac Santo Toribio Nivel: Inicial Año: 4 años Secciones: B Área: Comunicación Profesoras: Kiara León Cárdenas, Yakelin Muñoz Vargas, Elizabeth Ruiz Basurto.		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I BIMESTRE Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de personas y objetos. • Juegos verbales: canciones y adivinanzas. • Comprensión de indicaciones orales sencillas. • Creación de historias. Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de imágenes • Percepción auditiva. • Segmentación silábica 		<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos diversos (orales o escritos, gráficos, etc.) por medio del modelado, parafraseo, utilizando fichas guía y siguiendo las orientaciones. • Expresión en forma oral de adivinanzas, canciones y necesidades mediante la verbalización. • Expresión en forma oral de un cuento creado mediante la exposición de su dibujo y utilizando juguetes y objetos de aula. • Identificación de características de personajes de cuentos, objetos y afiches, a través de la agrupación siguiendo un criterio y expresándose en una asamblea. • Discriminación de sonidos onomatopéyicos a través de juegos. • Identificación de sílabas a través de movimientos corporales y material concreto.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1. CAPACIDAD: Expresión Destrezas:		1. VALORES: Respeto Actitud

<ul style="list-style-type: none">• Producir – Elaborar textos• Expresar en forma oral <p>2. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar• Discriminar	<ul style="list-style-type: none">• Escuchar con atención.• Aceptar distintos puntos de vista.• Asumir las normas de convivencia.
---	---

3.2.1.2. Actividades de aprendizaje.

ACTIVIDAD N° 1
LOS SÚPER HÉROES

Actividad 1 (45 min.)

Identificar las características de los personajes del cuento expresándolas en una asamblea respetando las normas de convivencia.

Inicio

Los niños y las niñas asisten disfrazados de sus héroes favoritos y observan la presentación de la maestra disfrazada, luego cada niño se presenta.

¿De qué han venido disfrazados? ¿Por qué han elegido a ese súper héroe? ¿Qué hacen los súper héroes?

¿Qué harían si fueran súper héroes?

Procesos

Percibe el relato de un cuento “Un sueño Real” (Anexo) narrado por la profesora.

Reconoce a los personajes del cuento (Anexo) a través de un juego en donde selecciona dentro de una caja, a los personajes correctos y los pega en la pizarra, luego mediante el diálogo comprobarán si están todos los personajes o falta alguno.

Relaciona las características de los personajes pegados en la pizarra describiendo a cada uno de ellos mediante un juego en donde el niño pasa la pelota a su compañero al ritmo de una canción y cuando se apague la música, el niño que tiene la pelota describe al personaje del cuento que la maestra le señale.

Señala qué personaje del cuento le gustaría representar y por qué, luego al compás de una música representa a su personaje elegido.

Salida

Evaluación: Identifica las características de los personajes del cuento expresándolas en una asamblea de súper héroes en donde cada niño describe a su personaje favorito del cuento.

Metacognición: ¿Qué personajes había en el cuento? ¿Cómo era el niño del cuento al inicio? ¿Qué aprendiste del niño del cuento?

Transferencia: Los niños dialogarán con sus padres sobre sus características para que la próxima sesión describa a uno de los miembros de su familia.

ACTIVIDAD N° 2**ADIVINA ADIVINADOR**

Actividad 1 (45 min)

Expresar en forma oral una adivinanza sobre un animal mediante la verbalización escuchando con atención.

Inicio

Los niños y niñas perciben una bolsa mágica en cuyo interior encuentran diferentes peluches de animales, cada niño elige un peluche y todos bailan al ritmo de la canción “El baile de los animales”

Responden: ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué animales reconoces?

Conflicto cognitivo: ¿Con qué partes de nuestro cuerpo podemos hacer los sonidos de los animales?

Procesos

Comprende las características de los diferentes animales que sacaron de la bolsa mágica (perro, gato y loro) utilizando las tarjetas mágicas en las cuáles se muestran las formas, colores y muchas más características.

Relaciona que, al crear adivinanzas, debe de identificar las características del objeto o personaje que realizará la adivinanza, pueden ser de sus saberes previos o de lo que observa, cada uno elige un animal diferente a los mencionados anteriormente para realizar su adivinanza.

Organiza sus ideas dibujando en 4 cartillas que la profesora le entrega las características del animal que ha elegido, por ejemplo, la forma, el color, tamaño, etc. para luego mostrarlo cuando le toque mencionar su adivinanza.

Expresa en forma oral su adivinanza, mostrando sus tarjetas y al final cuando todos ya respondieron menciona la respuesta correcta de su adivinanza.

Salida

Evaluación: Expresa en forma oral una adivinanza sobre un animal que eligió, omitiendo los mencionados al inicio de la clase, cuando ya dio la respuesta correcta seguidamente menciona en qué características de este se inspiró para crear su adivinanza.

Metacognición: ¿De qué hablamos hoy? ¿Qué adivinanza te gustó más? ¿Puedes repetir la adivinanza que te gustó más?

Transferencia: Los niños mencionan una adivinanza de algún otro personaje u objeto.

ACTIVIDAD N° 3**LOS ANIMALES Y SUS SONIDOS**

Actividad 1 (Tiempo)

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales mediante un juego de roles asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños y las niñas escuchan y cantan la canción: “Bartolito” entonada por la maestra, al finalizar los niños responden las siguientes preguntas:

¿De qué trata la canción? ¿Qué pasaba con Bartolito? ¿Qué sonido debería hacer Bartolito?
¿Por qué? y ¿Qué sonido produce el gato/perro...?

Conflicto cognitivo: ¿Qué otros animales conocen y qué sonido producen?

Procesos

Percibe imágenes de los animales mencionados en la canción Bartolito y escoge al animal cuyo sonido desea imitar.

Compara los sonidos que producen los animales favoritos de sus compañeros a través de una charada emitiendo el sonido del animal.

Elige del sobre que recibe, la tarjeta del animal que cree es imitado por el compañero, quien la saca al azar de una “caja sorpresa”.

Realiza la diferenciación de los sonidos de los animales de manera oral y verifica su respuesta con la de sus compañeros.

Salida

Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos mediante el juego: “Adivina quién es” (La maestra imita a un animal diferente a los trabajados y el niño debe adivinar de cuál se trata)

Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué animales producen sonidos agudos? ¿Cuál fue el sonido más difícil de reconocer para ti?

Transferencia: Con los ojos vendados y guiado por sus padres discrimina los sonidos onomatopéyicos de los electrodomésticos de su casa

SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

Actividad 1 (45 min)

Discriminar los sonidos de los medios de transporte entre otros sonidos mediante la distinción y realización de sonidos onomatopéyicos en juegos individuales, aceptando distintos puntos de vista.

Inicio

Los niños y niñas perciben en una mesa diversos medios de transporte de juguete, agarran el que más le gusta y bailan al ritmo de la canción “Medios de transporte” para luego sentarse en asamblea y mencionar que medios de transporte reconocen.

¿De qué trató la canción? ¿Con qué objetos hemos bailado? ¿Qué medio de transporte es tu preferido?

¿Qué tipos de sonidos realizan los medios de transporte?

Procesos

Percibe un audio en el cual se reproducen diversos sonidos que tienen los medios de transporte, (y menciona los nombres de los medios de transporte) los animales y los medios de comunicación.

Compara los diversos sonidos que ha escuchado levantando una paleta de color azul cuando escucha el sonido de un medio de transporte y levantando una paleta roja cuando escucha otro sonido.

Elige el medio de transporte que más le gustó según el sonido que realiza este, dibuja las características físicas que tiene el medio de transporte elegido, lo decora utilizando su imaginación y a su gusto, para finalmente cuando sea su turno mostrar su dibujo, realizar el sonido de este y mencionar las características.

Realiza la diferenciación de cada medio de transporte al imitar el sonido que realizan sus compañeros al momento de exponer sobre su medio de transporte preferido, finalmente todos juntos imitan en voz alta el sonido de los medios de transporte, mencionando las diferencias que escuchan y el nombre de cada medio de transporte,

Salida

Evaluación: Discrimina los sonidos de los medios de transporte entre otros sonidos, imitando sonidos de medios de transporte y mencionando cuáles son las diferencias entre los sonidos.

Metacognición: ¿De qué objetos hemos hablado hoy? ¿Qué sonido es más simple de imitar? ¿Cuáles son las diferencias entre los sonidos de los medios de transporte?

Transferencia: Los niños averiguan sobre un medio de transporte desconocido y el sonido que realiza, para en la siguiente sesión mencionarlo frente a los demás.

ACTIVIDAD N° 5

PREPARANDO MI ENSALADA DE FRUTAS

Actividad 1 (45 min.)

Expresar de forma oral sus necesidades mediante un diálogo abierto al momento de preparar su ensalada de frutas, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños y niñas siguen las indicaciones al compás de la canción “Caminando caminando” <https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s>.

¿Qué sintieron al bailar? ¿Qué indicaciones daba la canción? ¿Les gusta seguir indicaciones? ¿Por qué? ¿Será fácil seguir indicaciones? ¿Por qué?

¿En qué actividades más se siguen indicaciones?

Procesos

Comprende los ingredientes y materiales que va sacando de una canasta que tiene sobre su mesa (plátano, mandarina, uva, yogurt, cereal, plato y cuchillo para niños) (Anexo) manipulando y expresando lo que es cada uno.

Relaciona los ingredientes con sus gustos mencionando qué frutas más le gusta comer y qué sabores de yogurt ha probado mediante un diálogo libre.

Organiza sus ideas observando las imágenes de las indicaciones de los pasos que tiene que realizar para preparar su ensalada de frutas (Anexo), luego los realiza paso a paso y prepara su propia ensalada de frutas.

Expresa en forma oral los pasos que tuvo que realizar para preparar su ensalada de frutas mostrando su propia ensalada, luego realiza un dibujo del momento más difícil que le pareció para realizar su ensalada.

Salida

Evaluación: Expresa de forma oral las necesidades que se le presentó al momento de preparar su ensalada de frutas exponiendo su dibujo y mencionando cómo resolvió dicha necesidad.

Metacognición: ¿Qué han realizado el día de hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Qué necesidades tuvieron al seguir las indicaciones? ¿Cómo resolvieron sus necesidades?

Transferencia: Los niños expresan sus necesidades en casa al momento de seguir indicaciones de sus padres.

ACTIVIDAD N° 6

MI PROPIA HISTORIA

Actividad 1 (Tiempo)

Expresar en forma oral el final de su cuento creado mediante la exposición de su dibujo aceptando distintos puntos de vista.

Inicio

Los niños y niñas escuchan una historia al revés (Anexo) <https://www.youtube.com/watch?v=2WXduL6lUms> ¿De qué trató la historia? ¿Qué diferencia encontraste con el cuento que ya conocías? ¿Qué parte del cuento te gustó más? ¿Por qué? ¿Qué parte de la historia cambiarías, por qué? ¿Qué cuento te gustaría cambiar y cómo lo cambiarías?

Procesos

Comprende y escucha las reglas del juego, “Creando una historia con dados”, el cual consiste en que cada niño tire los tres dados, uno por uno para saber el personaje, la situación y el lugar que tiene que usar para crear una pequeña historia.

Relaciona las reglas del juego, antes mencionadas, y comienza a jugar tirando los dados y creando su pequeña historia. (Anexo)

Organiza sus ideas en una asamblea, recordando y mencionando cuál es su cuento favorito y explica por qué le gusta ese cuento.

Expresar en forma oral de qué trata su cuento favorito, luego mediante un dibujo le crea otro final a ese cuento y tiene que integrarse como parte de ese final.

Salida

Evaluación: Expresa en forma oral el final de su cuento creado mediante la exposición de su dibujo.

Metacognición: ¿Qué hemos realizado el día de hoy? ¿Qué parte de las historias creadas te gustó más? ¿Cómo te sentiste cuando estuviste dentro de tu propio cuento? ¿Por qué?

Transferencia: Los niños relatan su historia a sus padres en casa y cambian el inicio de su cuento integrando a papá o a mamá.

CREANDO UN CUENTO

Actividad 1 (Tiempo)

Expresar un cuento de forma oral mediante el juego de roles aceptando distintos puntos de vista.

Inicio

Los niños y las niñas encuentran unos títeres sobre la alfombra del aula (personajes del cuento los 3 cerditos), exploran, juegan con ellos libremente, al ser reunidos alrededor de la alfombra, los niños responden a las siguientes preguntas:

¿Estos personajes a que te recuerdan? ¿De qué trata el cuento? ¿Cuál fue tu parte favorita del cuento? ¿Qué otro final le darías al cuento?

¿Crees que puedas crear tu propio cuento? ¿Cómo lo harías?

Procesos

Comprende la secuencia lógica y temporal del cuento: “Los 3 cerditos” a partir de la reconstrucción del cuento en colaboración de sus pares.

Relaciona el cuento escuchado con sus experiencias previas motivado por las preguntas de la maestra: ¿Qué necesitamos para crear un cuento? De una caja misteriosa la maestra saca un elefante de peluche y pregunta: ¿Qué es lo que tengo aquí? ¿Cómo es? ¿Dónde te imaginas que está? ¿Qué sucederá con el elefante?, etc

Organiza sus ideas de manera lógica y coherente en base a sus propias experiencias en la escuela para la creación del cuento. La maestra puede iniciar la historia diciendo: “Había una vez un elefante que iba a la escuela...” y se lo pasa al niño de al lado para que continúe la historia.

Expresa en forma oral los sucesos del cuento (inicio, nudo y final) de manera grupal. A continuación, la maestra indica que en grupos de 3 o 4 podrán crear sus propios cuentos.

Salida

Evaluación: Expresa en forma oral un cuento creado con sus compañeros utilizando juguetes y objetos del aula.

Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué fue lo que más te gustó de la clase de hoy? ¿Podrías crear tu historia de manera diferente? ¿Cómo?

Transferencia: En casa reúne en una canasta diversos juguetes y objetos (muñecos, cucharones, etc.) e inventa un cuento con estos materiales con la participación de sus padres.

OBERVANDO ANDO

Actividad 1 (45 min)

Identifica las características que observa en los diversos afiches y menciona las características mediante la percepción atenta, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños y niñas juegan “Veo veo” con los objetos que la maestra les va presentando y mencionan que características han observado.

¿Qué hemos hecho? ¿Con qué parte del cuerpo hemos observado? ¿Qué hemos observado?

¿Qué es lo más importante para observar?

Procesos

Percibe diversos afiches de “anuncios publicitarios de tiendas” que se encuentran pegados en la pizarra y elige la que más le atrae para acercarse a observar las características.

Reconoce a través de la percepción atenta las características de los afiches publicitarios que eligió para observar, de forma más detallada y anota en una hoja las características que más le gusta de la obra de arte (vocales, letras, números, dibujos, etc.).

Compara con sus conocimientos previos las características que observó en el afiche publicitario y dibuja las que le parecieron más diferentes a las que conocía, para luego comparar con sus compañeros lo que han anotado.

Nombra en voz alta las características que anotó al observar atentamente y menciona porque le pareció interesante y nuevo.

Salida

Evaluación: Identifica las características más relevantes de los diversos afiches que se encontraban pegados en la pizarra y menciona cuáles le parecieron desconocidos.

Metacognición: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Qué característica nueva conociste al observar las obras de arte?

Transferencia: Observa fijamente los afiches que se le muestra y menciona en voz alta las características diferentes que observa.

CONTANDO TROCITOS

Actividad 1 (Tiempo)

Identificar el número de sílabas o “trocitos” que forman una palabra a través de sonidos o movimientos producidos con el cuerpo, escuchando con atención.

Inicio

Los niños y las niñas recuerdan junto a la maestra los personajes del cuento los 3 cerditos de la clase anterior, los niños pegan los personajes en la pizarra (imágenes) y sobre la alfombra se encuentran unas etiquetas con los nombres de dichos personajes y los relacionan, la maestra pregunta: ¿Cómo sabes que dice? ¿Qué letras reconoces? ¿Los nombres son iguales? ¿Qué diferencia encuentras entre ellos? ¿Son igual de largo, por qué será? ¿En cuántos trocitos podré partir la palabra lobo? La maestra realiza el modelado dando palmadas y vocalizando sílabas al mismo tiempo e invita a los niños a hacer lo mismo con las palabras “cerdito”, “casa”, “madera”. En cada caso pregunta: ¿Cuántos trocitos tiene? Contemos con la ayuda de nuestros dedos. Al finalizar pregunta: ¿Qué hemos hecho? ¿Todas las palabras tienen la misma cantidad de trocitos? ¿Quieren conocer cuántos trocitos tienen otras palabras?

Procesos

Percibe una caja con juguetes del aula y elige uno de su interés, se le solicita nombrar el juguete y contar el número de sílabas que tiene dando saltos.

Reconoce cuántos trocitos tienen los personajes de otros cuentos sacados de una bolsa mágica a través de las preguntas: ¿Cómo se llaman? ¿Cuántos trocitos tiene su nombre? ¿Cómo representarías cada trocito? ¿Qué otro sonido o movimiento de tu cuerpo puede representar un trocito?

Relaciona que cada sílaba es representada por un sonido o movimiento corporal al elegir un objeto del aula, decir su nombre en voz alta y partirlo en trocitos.

Nombra cuántos trocitos tiene su objeto contando los movimientos que realiza con ayuda de sus dedos.

Salida

Evaluación: Identifica cuántas sílabas tiene su nombre con algún movimiento de su cuerpo y mencionando el número de sílabas.

Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá contar los trocitos de cada palabra?

Transferencia: En casa cada miembro de su familia irá en busca de 2 de sus objetos favoritos los presentarán y contarán en voz alta el número de trocitos que tiene cada uno acompañado de algún movimiento de su cuerpo y contando con sus dedos.

ACTIVIDAD N° 10

DESCRIBIENDO LO QUE VEO

Actividad 1 (45 min.)

Identificar las características de los objetos, agrupándolos según algún criterio y escuchando con atención.

Inicio

Los niños participan en el juego de la charada, la cual consiste en que compiten niños versus niñas, cada grupo tendrá que describir los objetos que salen en las imágenes (Anexo) que la maestra le enseña a un integrante de cada grupo, el cual debe de describir dicho objeto mencionando sus características para que su grupo adivine antes que se acabe el tiempo, el que tenga más puntos gana la partida, las imágenes se chocolatean y se escogen al azar sin verlas, sobre una mesa.

¿Qué hemos jugado? ¿En qué consiste el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Por qué?

¿Qué hicieron para que su equipo adivine de qué objeto estaban hablando?

Procesos

Percibe distintos objetos sobre la mesa (manzana, lápiz, parche de ojo de pirata, mandarina, goma, espada, toalla y jabón líquido) manipulándolos y mencionando qué cosa es cada uno.

Reconoce los objetos que la maestra describe y va colocando uno por uno en su caja mágica, hasta quedarse solamente con dos objetos en la mesa (parche de ojo de pirata y espada).

Relaciona los objetos que se quedaron en la mesa describiendo sus características y para qué servirían, luego se disfrazan de piratas.

Señala cuál fue el criterio que usó para agrupar los objetos que están dentro de la caja mágica, describiendo cada objeto y explicando los criterios, luego cada pirata recibe su moneda de oro (chocolate).

Salida

Evaluación: Identifica las características de los objetos observados en las imágenes (Anexo) agrupándolos según algún criterio y explicándolo con sus palabras.

Metacognición: ¿Qué han realizado el día de hoy? ¿todos los objetos son iguales? ¿Por qué?

Transferencia: Identifica las características de su juguete favorito en casa y las menciona en la siguiente clase.

ACTIVIDAD N° 11

SEGMENTANDO PALABRAS

Actividad 1 (Tiempo)

Identificar el número de sílabas o “trocitos” que forman una palabra a través de material concreto (vasos numerados, cubos), escuchando con atención.

Inicio

Los niños y las niñas encuentran sobre su mesa vasos numerados del 1 al 4, en el interior del vaso 1 observan las imágenes: pan, sol; en el vaso número 2: pato, mesa, en el vaso número 3: pelota, caracol, en el vaso 4: ventilador, camarote La maestra pregunta: ¿Por qué están estas imágenes en cada uno de estos vasos? ¿Cuántos trocitos tienen estas palabras? La maestra los invita a hacer su propio silabeo, concluyendo que cada vaso numerado contiene imágenes con la misma cantidad de sílabas ¿Qué otras palabras tendrán el mismo número de sílabas?

Procesos

Percibe sobre la mesa otras imágenes, se le pide colocar cada imagen en el vaso que le corresponde, se pueden apoyar entre ellos.

Reconoce el número de sílabas de cada una de las 3 imágenes nuevas recibidas, con ayuda de palmadas y conteo de sus dedos, colocándolo en el vaso que corresponde.

Relaciona la imagen que saca al azar de una caja con la flor pegada en la pared, que tiene el mismo número de pétalos como sílabas tiene la imagen, dando tantos saltos como sílabas tiene la imagen (trabajo individual).

Nombra cuántos trocitos tiene cada una de sus imágenes trabajadas.

Salida

Evaluación: Identifica cuántas sílabas tienen los objetos del aula agrupando por cantidad de sílabas.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué agrupaste los objetos del aula de esta manera? ¿Qué palabra fue la más difícil de contar? ¿De qué otra manera podemos contar los “trocitos” de las palabras?

Transferencia: En casa elige 3 juguetes que más le gusten, cuenta con saltos el número de sílabas y representa el número de sílabas con sus bloques

ACTIVIDAD N° 12

Cantando con alegría

Actividad 1 (45 min)

Expresar en forma oral la letra de diversas canciones peruanas mediante juegos de roles entre compañeros, escuchando con atención.

Inicio

Los niños y niñas juegan el juego de las sillas con canciones peruanas, luego tocan diversos instrumentos musicales y tararean al ritmo del “Mix músicas peruanas”.

¿Qué hemos hecho? ¿Qué canciones ya conocías? ¿Qué canción te gustó más?

¿Qué es necesario para poder cantar una canción?

Procesos

Comprende las letras de los diversos párrafos de la canción “Pío - pío” al observar los pictogramas y escuchar la canción seguidas veces, para luego tararear en voz alta y mencionar la parte de la canción que dice “pío - pío” cantando.

Relaciona los saberes previos sobre la canción que está aprendiendo y de una caja mágica elige las imágenes (pictogramas) referentes a la canción (pollitos, regalos, baile, etc.), para luego ordenarlas siguiendo la secuencia de la canción.

Organiza sus ideas sobre la canción y trata de recordarla para poder ordenar las imágenes que ha elegido según las letras de la canción y poder pegarlas en una cartulina para luego decorarlo a su gusto con diversos materiales y enseñarlo a sus compañeros al finalizar.

Expresa en forma oral la canción “Pío - pío” utilizando su cancionero y elige a un compañero para imitar movimientos de las imágenes de su cancionero para crear pasos de baile de la canción.

Salida

Evaluación: Expresar en forma oral la canción “el pío pío” mediante juegos de roles entre compañeros creando la coreografía de la canción y cantando y tarareando.

Metacognición: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué tipo de canción hemos aprendido? ¿Qué parte de la canción te gustó más?

Transferencia: Canta la canción que aprendió y se la enseña a sus familiares en casa.

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

ANEXOS

ACTIVIDAD 01

UN SUEÑO REAL

NARRADOR: Había una vez, un niño llamado Pepito, que nunca le importaba la naturaleza y vivía siempre pensando en él. Se levantaba todas las mañanas tarde para ir al colegio y como no le alcanzaba a tomar desayuno, llevaba una galleta, una fruta, y una bebida y se lo comía mientras caminaba a su escuela.

Escena 1: (Pepito se va a la escuela)

Pepito: la, la, la, la, la, me comeré primero este rico plátano, ~~uuuuu~~ que rico, ¿ahora dónde lo boto? allá veo un tacho, pero que flojera me da caminar hacia allá, no me importa lo votaré en el suelo, además nadie me ve.

Narrador: Pepito votó la cáscara al suelo y siguió su camino. Más adelante volvió a comer.

Pepito: ahora comeré la galleta y tomaré mi refresco.

Narrador: Pepito acabó de comer la galleta y de tomar todo su refresco y mencionó.

Pepito: ¿ahora dónde lo boto? Que flojera esto de estar buscando un tacho, ya sé lo botare en el río, igual nadie me ve.

Narrador: Pepito botó la envoltura de su galleta y caja del refresco al río y siguió caminando.

Pepito: mis manos están sucias, ya sé arrancaré flores y plantas y me limpiaré con ellas.

Narrador: Pepito arrancó muchas flores y se limpió las manos con ellas y como le pareció tan divertido, arrancó más flores y las iba echando por el piso hasta llegar a la escuela. Pepito hacía esta rutina todos los días.

Escena 2 (Pepito se quedó dormido en clases)

Narrador: Un día Pepito se quedó dormido en clases y tuvo un extraño sueño.

Pez moribundo: Hola Pepito soy el pez que vive en el río por dónde pasas todas las mañanas. Estoy muy enfermo, tengo atragantado en mi garganta un pedazo de plástico el cual tu hechas siempre todas las mañanas, mi familia está muriendo por eso y yo no quiero morir... ayúdame....

Narrador: Pepito se asustó mucho, pero siguió soñando.

Flor moribunda: hola Pepito soy la flor que vive por el camino que siempre pasas en las mañanas, no estoy completa, tú me arrancaste parte de mis pétalos y estoy muy adolorida, mi familia está desapareciendo porque tú siempre los arrancas y los botas, ¡¡¡¡¡¡¡¡ayúdame Pepito ayúdame!!!!!!!

Narrador: Pepito se asustó mucho, pero no lograba despertar, entonces...

Conejo moribundo: hola Pepito soy el conejo que siempre va al río a tomar agua, tengo un pedazo de cartón en mi garganta porque el río está lleno de basura que tú botas todas las mañanas, muchos familiares míos ya están muertos, ayúdame Pepito, no quiero morir, ¡¡¡¡¡ayúdame!!!!!!

Narrador: el pez, la flor y el conejito se acercaron todos juntos a la vez hacia Pepito con los brazos estirados, y fue allí donde Pepito dio un fuerte grito.

Pepito: ¡aaaaahhhhhhh! No puede ser, que me pasó, ¡¡¡¡casi muero!!!! ¡¡¡¡¡Estoy matando a los seres vivos!!!!

Narrador: Pepito se puso a pensar lo que podría hacer para ya no hacer más daño

Escena 3 (Pepito limpia todo)

Narrador: Pepito de tanto pensar se le ocurrió una gran idea.

Pepito: ¡¡¡¡ya se!!! Me voy a convertir en el superhéroe de la naturaleza y voy a recoger toda basura que vea, así salvaré a los seres vivos.

Narrador: Pepito saliendo del colegio se disfrazó de superhéroe y se puso a recoger toda basura que encontraba en el camino, fue al río y también recogió todo lo que podía y les comentó a sus amigos que ayudarán a salvar la naturaleza. Días después Pepito encontró al pez, al conejito y a la flor muy felices y sanos, todos se abrazaron y bailaron juntos una hermosa y graciosa canción.

FIN

— Elaboración propia.—



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3K9eAzE>”

ACTIVIDAD 02

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



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

ACTIVIDAD 03



<https://bit.ly/3vseX4j>



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

ACTIVIDAD 04



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



<https://bit.ly/36PYfBI>

ACTIVIDAD 05



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3INLHcg>”



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3vyJA87>”

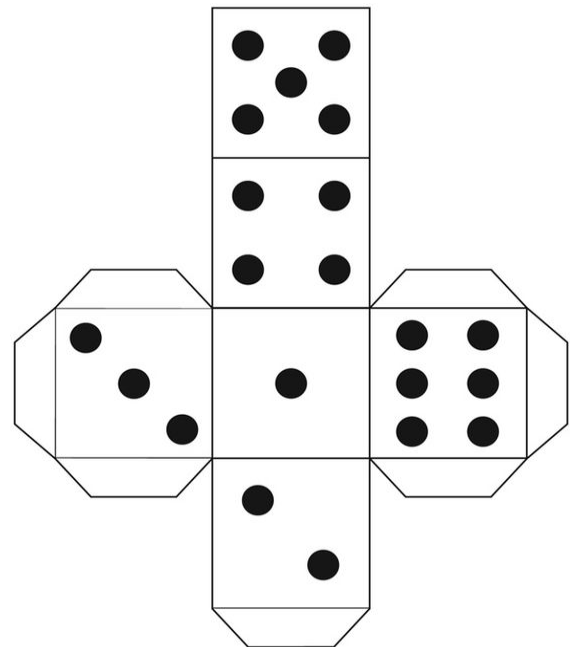
ACTIVIDAD 06



<https://bit.ly/3K5qYkk>

Tira un Cuento			
	Personaje	Problema	Escenario
	una sirena	se convierte en un pez	bajo el mar
	un dragón	come muchos insectos	en la cocina
	una princesa	encuentra un diente	en una cueva
	un duende	ve un esqueleto	en un castillo
	un robot	se pierde	en una casa
	una hada	atrapa a un ladrón	en una joyería

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



<https://bit.ly/3tkKd2q>

ACTIVIDAD 07



<https://bit.ly/35aPtOI>

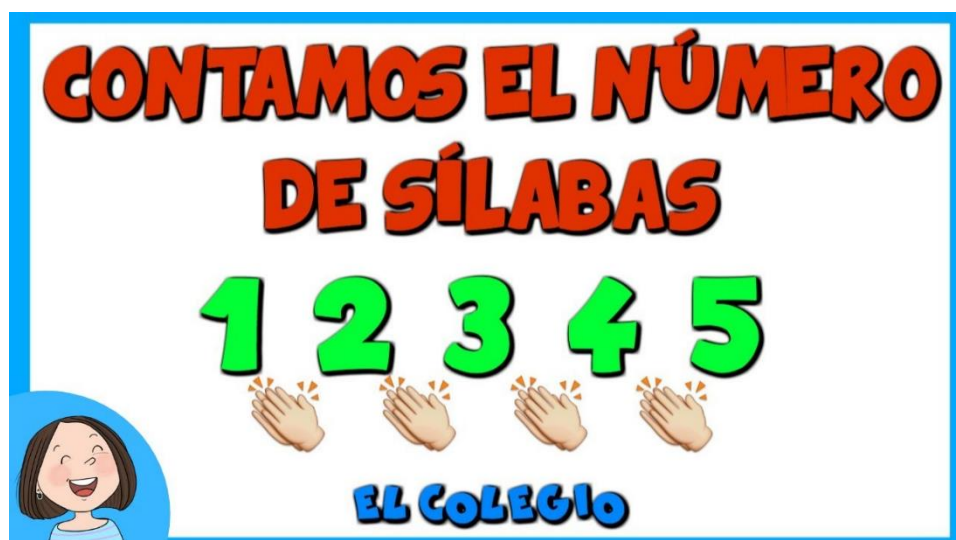


<https://bit.ly/3BZyyKv>

ACTIVIDAD 09



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



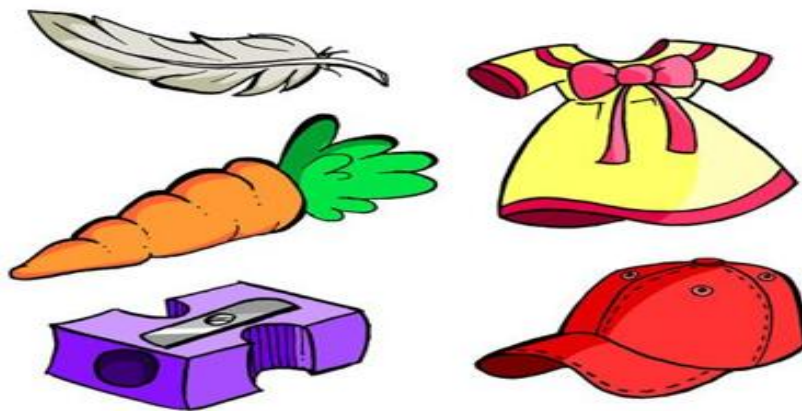
<https://bit.ly/3swtIXv>

ACTIVIDAD 10

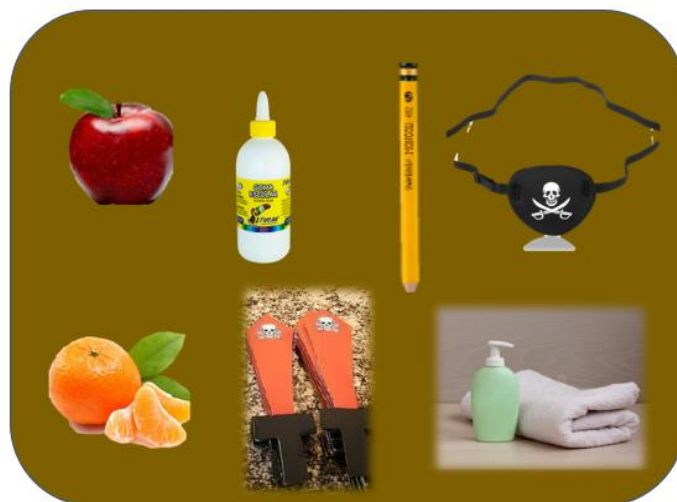
IMÁGENES



<https://bit.ly/3IHxfO2>



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



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3IIDaHt>”

ACTIVIDAD N° 11



<https://bit.ly/3vsg3gf>



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

ACTIVIDAD 12



<https://bit.ly/3prRj3Y>



<https://bit.ly/3K78YWS>



<https://bit.ly/3hoDj6X>



<https://bit.ly/3tgoN6G>

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad:

Sesión 1

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe el relato del cuento a través de la escucha atenta.			
Reconoce a los personajes del cuento seleccionando las imágenes correctas de la caja.			
Relaciona las características de los personajes describiendo a cada uno de ellos.			
Señala a qué personaje le gustaría representar describiéndolo y mencionando por qué.			
Respeto las normas de convivencia esperando su turno.			

Sesión 02

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Comprende que debe reconocer las características de un objeto, animal, etc. para realizar adivinanzas mediante la escucha atenta.			
Relaciona las adivinanzas que escucha con sus conocimientos previos mediante el juego de adivinanzas.			
Organiza sus ideas para mencionar las características y crear una adivinanza utilizando diversos materiales.			
Expresa en forma oral las características del objeto mediante una adivinanza.			
Escucha con atención la adivinanza de sus compañeros.			

Sesión 3

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe los animales mencionados en la canción “Bartolito” a través de imágenes.			
Compara los sonidos de los animales favoritos de sus compañeros a través de una charada.			
Elige el animal imitado a través de las imágenes de la “caja sorpresa”.			
Realiza la diferenciación de los sonidos de los animales de manera oral.			
Asume las normas de convivencia respetando los turnos.			

Sesión 4

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe los diversos sonidos onomatopéyicos de los medios de transporte al escuchar con atención.			
Compara los diferentes sonidos onomatopéyicos de los medios de transporte a través de la escucha atenta.			
Elige el sonido onomatopéyico de un medio de transporte de su agrado y menciona las características del sonido.			
Realiza el sonido onomatopéyico de un medio de transporte de forma oral.			
Acepta distintos puntos de vista sobre el sonido onomatopéyico que realiza			

Sesión 5

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Comprende los ingredientes que tiene sobre su mesa expresando lo que es cada uno.			
Relaciona sus gustos con los ingredientes observados mencionando cuáles son de su preferencia.			
Organiza sus ideas observando las indicaciones para realizar una ensalada de frutas y la realiza.			
Expresa las necesidades que se le presentó al momento de preparar su ensalada de frutas mencionándolas libremente.			
Asume las normas de convivencia a la hora de realizar su ensalada de frutas.			

Sesión 6

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Comprende las reglas del juego “Creando una historia con dados” expresando lo que tiene que hacer.			
Relaciona las reglas del juego creando su propia historia.			
Organiza sus ideas mencionando su cuento favorito.			
Expresa en forma oral el final de su cuento creado exponiendo su dibujo.			
Acepta distintos puntos de vista referente a su cuento creado.			

Sesión 7

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Comprende la secuencia lógica y temporal del cuento: “Los 3 cerditos” a través de la oralidad.			
Relaciona el cuento escuchado con sus experiencias mediante preguntas.			
Organiza sus ideas de manera lógica y coherente en base a sus experiencias en la escuela para la creación del cuento			
Expresa los sucesos del cuento (inicio, nudo y final) en forma oral.			
Acepta distintos puntos de vista para la elaboración del cuento			

Sesión 8

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe las características de diversos afiches y los menciona.			
Reconoce las letras, números de los afiches y los apunta a través de la percepción atenta.			
Compara las características de diversos afiches y menciona las diferencias			
Nombra las características desconocidas que encontró en el afiche que observa.			
Asume las normas de convivencia al momento de escuchar la participación de sus compañeros.			

Sesión 9

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe un juguete del aula de su interés y cuenta el número de sílabas saltando			
Reconoce el número de sílabas de los personajes de cuentos a través de un sonido o movimiento de su cuerpo.			
Relaciona el número de sílabas de su nombre con el número de palmadas que da.			
Nombra cuántos trocitos tiene el nombre del objeto, contando los movimientos que realiza con ayuda de sus dedos.			
Escucha a sus compañeros con atención			

Sesión 10

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe distintos objetos sobre la mesa manipulándolos y mencionando qué son.			
Reconoce los objetos que la maestra describe, seleccionándolos y colocándolos en una caja mágica.			
Relaciona los objetos que quedaron en la mesa, describiendo sus características y mencionando para qué sirven.			
Señala las características de los objetos que observa en las imágenes, agrupándolas según algún criterio, y explicándolo con sus palabras.			
Escucha con atención a sus compañeros.			

Sesión 11

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe diversas imágenes, y vasos con números de manera visual y auditiva			
Reconoce el número de sílabas de las imágenes nuevas recibidas, con ayuda de palmadas y conteo de sus dedos			
Relaciona el número sílabas de la imagen con los pétalos de la flor en la pared a través de saltos			
Nombra cuántos trocitos tiene cada una de sus imágenes verbalizándolas en grupo			
Escucha con atención la división silábica de sus compañeros			

Sesión 12

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Comprende que debe conocer las letras o ritmo de una canción mediante la escucha atenta.			
Relaciona la canción que está aprendiendo con canciones del mismo ritmo que ya conocía mediante la escucha de diversas canciones.			
Organiza sus ideas sobre la canción para poder recordar las letras o ritmo de la canción mediante el uso de pictogramas.			
Expresa en forma oral la canción que estamos aprendiendo en voz alta.			
Escucha con atención la canción para poder aprenderla.			

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades:

3.2.2.1. Programación de proyecto:

Proyecto de aprendizaje “Jugando con sonidos y palabras locas”

1. Datos informativos

1. **Institución Educativa: Innova Schools Rímac Santo Toribio**
2. **Nivel: Inicial**
3. **Grado: 5 años**
4. **Secciones: A y B**
5. **Área: Comunicación**
6. **Temporización: 2 semanas.**
7. **Profesoras: Kiara León Cárdenas – Yakelin Muñoz Vargas – Elizabeth Ruiz Basurto.**

2.Situación Problemática

Definir la necesidad o interés del proyecto:
 Los estudiantes de 5 años de una institución educativa privada, ubicada en el distrito del Rímac, están finalizando el nivel inicial y pasando al nivel primaria, en ellos observamos la necesidad constante de reforzar sus habilidades en conciencia fonológica ya que en primer grado la tarea fundamental es que aprendan a leer y escribir y esta habilidad es una de las que se debe trabajar previamente para un mejor desenvolvimiento para trabajar la lectoescritura. Por lo tanto, consideramos esencial el reforzamiento de esta habilidad tomando en cuenta los conocimientos que el estudiante trae consigo y a través de una propuesta lúdica llamada “Jugando con sonidos y palabras locas”, la cual está basada en juegos verbales como: canciones, rimas, adivinanzas, poesías, conteo de sílabas, etc. para un aprendizaje significativo.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Se comunica oralmente en su lengua materna.	-Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el	- 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 salir de este. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y

	contenido y contexto del texto oral.	lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.
Resuelve problemas de cantidad.	<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<p>-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</p> <p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</p>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas. en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

1. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes sobre la problemática del aula.	Al llegar al último bimestre, próximos a pasar a primer grado, se realizó una lista de cotejo de salida, en la cual se observó dificultad de parte de los niños para formar cadenas de 3 palabras que riman, mencionar una palabra que inicie o contenga el sonido de la letra dada, dar tantas palmadas como sílabas tenga la palabra, repetir un trabalenguas que destacan un sonido específico.	Juegos verbales
Presentación del problema: Los niños no reconocen sílabas ni el sonido de las consonantes, lo cual retrasa su iniciación a la lectoescritura.	A través de un trabalenguas los niños son conscientes que tienen dificultad para reconocer el sonido específico que se repite en este juego verbal a través de preguntas.	Trabalenguas: “Sista la serpiente”
Analizar la realidad que hay en el entorno.	Se realiza una lluvia de ideas con los niños sobre qué tipo de juegos verbales y auditivos nos podrían ayudar a reconocer el número y posición de las sílabas, así como consonantes específicas.	Imágenes Audios
RECONOCIENDO SÍLABAS Y SU ORDEN 1	Los niños perciben la canción “Sílabas y aplausos”, luego relaciona juguetes con sus nombres e identifica las sílabas que componen cada nombre, así como su posición.	-Juguetes
RECONOCIENDO SÍLABAS Y SU ORDEN 2	Los niños mediante juegos reconocen la cantidad de sílabas que tienen las palabras de las imágenes, luego las agrupa según el criterio de la cantidad de sílabas que tiene, aplaudiendo las veces de sílabas que posee y finalmente reconocen la posición de las sílabas que se les pide de diferentes palabras,	Caja mágica Imágenes Pizarra Gusanito Sílabas móviles

CONOCIENDO LA M	Los niños discriminan el fonema de la consonante “M” a través de la audición de diversos audios en el cual debe reconocer cuál es el sonido correcto, luego bailan al ritmo de una canción sobre la “M” y finalmente realiza el sonido en voz alta.	Marionetas USB Radio Paletas de colores Imagen de la M Materiales para decorar Cartulina
CONOCIENDO LA P	Los niños identifican las palabras que tenga la consonante P dentro de ellas, las mencionan y pronuncian el sonido de la consonante P, después identifican los nombres de sus compañeros que tengan la consonante P, discriminan entre diferentes sílabas móviles, la correcta de acuerdo con la sílaba inicial de cada palabra que se le muestra.	Imágenes Sílabas móviles Caja mágica Fotos de sus compañeros Aros azul y rojo
CONOCIENDO LA S	Los niños discriminan el fonema de la consonante “S” escuchando diversos audios en los cuales se perciben vocales, consonantes, etc. Realizan palmadas cuando escuchan el sonido de la “S” y también oyen palabras que inician con la S, bailan al ritmo de una canción de la “S”.	USB Radio Imagen de la S Plastilina Mapa de tesoro
CONOCIENDO LA T	Los niños discriminan el fonema “t” reconociendo su sonido en los objetos de una caja misteriosa caja (inducidos por la maestra), perciben una canción del sonido “t”, discrimina el sonido de la “t” entre otros fonemas, identifica a través de la escucha palabras con sonido “t”, luego escoge solo los objetos que contienen la “t” en su nombre. Finalmente descubre y decora la “t”.	Caja misteriosa Poema en pictograma Piscina Letras T, t Plumón Canasta
SEGMENTANDO ORACIONES 1	Los niños identifican las palabras que forman una oración para ello, perciben una canción que habla de acciones y reconocen que siempre hay alguien que realiza la acción: “La niña”, “el niño”, “los niños”, “las niñas”, la maestra muestra cartillas de estos artículos y dice que dice cada una, luego relacionan estos artículos con las imágenes de personas y acciones para formar una oración, finalmente mencionan	USB Radio Cartillas Imágenes

	la oración que formó y señala cuántas palabras tiene.	
SEGMENTANDO ORACIONES 2	Los niños juegan una charada de acciones guiada por la maestra, luego verbalizan en una oración cada acción que observan en la pizarra y cuentan el número de palabras que la forma, después coje un objeto de la caja mágica y crea una oración de manera oral con él, mientras la maestra lo escribe, finalmente el niño cuenta y menciona el número de palabras que tiene dicha oración.	Imágenes Caja mágica plastilina objetos pelota radio
CIERRE DEL PROYECTO: “Reconociendo distintos sonidos”	Expone con facilidad los trabalenguas y los sonidos fonémicos aprendidos	trabalenguas

Capacidad: Comprensión <ul style="list-style-type: none">• Destrezas:<ul style="list-style-type: none">• Identificar• Discriminar	Solidaridad: <ul style="list-style-type: none">• Ayudar a los demás
--	---

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD N° 1 RECONOCIENDO SÍLABAS Y SU ORDEN

Actividad 1 (45 min)

Identificar la posición de las sílabas que conforman una palabra a través de la representación de movimientos corporales y material concreto, ayudando a los demás.

Inicio

Las niñas y los niños escuchan la canción “sílabas y aplausos” cantada por la maestra (<https://www.youtube.com/watch?v=OPDDwgCbQjg>), luego la maestra pregunta: ¿Cómo sabemos si las palabras son cortas o largas? ¿Cómo podemos identificar el número de sílabas? ¿Cómo podemos identificar qué posición ocupa cada sílaba?

Procesos

Percibe juguetes sobre la alfombra y etiquetas con sus nombres, la maestra pide relacionar el objeto con su nombre, elige uno de los objetos y pregunta ¿Cuántas sílabas tiene? ¿Cuáles son? ¿Cuál será la sílaba que ocupa la posición ____?

Reconoce el número de sílabas de cada objeto, e intenta armar nuevamente la palabra sobre la pizarra utilizando sílabas móviles

Relaciona la sílaba que ocupa la posición solicitada por la maestra con una estrella que pega sobre ella.

Nombra cuál es la sílaba que ocupa el orden indicado en otros juguetes.

Salida**Evaluación:**

Identifica la posición de la sílaba requerida de las imágenes con nombres que saca al azar de una bolsa, colocando un gancho en la sílaba solicitada.

Metacognición:

¿Qué reconocimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cuál fue la posición de la sílaba más difícil de reconocer?

Transferencia:

Identifican la posición de las sílabas del nombre de 5 juguetes, traen y presentan uno de ellos en la próxima clase indicando la posición de cada una de sus sílabas.

ACTIVIDAD N° 2
RECONOCIENDO SÍLABAS Y SU ORDEN 2

Actividad 1 (45 min)

Identificar la posición de las sílabas que conforman la palabra a través de material concreto ayudando a sus compañeros.

Inicio

Los niños juegan a identificar la cantidad de sílabas que tienen las palabras de las imágenes que encuentran en el piso, saltando por un caminito de acuerdo con las sílabas que tiene la palabra encontrada y luego pegándola en el gusanito que corresponde según sus sílabas, cada parte del gusanito estará numerada del 1 al 3.

¿Qué palabras encontraron? ¿por qué pegaron las imágenes en diferentes gusanos? ¿Cuántas sílabas tiene tu nombre?

¿Cuál es la sílaba inicial y final de tu nombre?

Procesos

Percibe diferentes objetos que la maestra va sacando de la caja mágica manipulándolas y expresando lo que es (pelota, pan, cartuchera, cartera, mota, tenedor, jabón, sal y servilleta).

Reconoce cuántas sílabas tiene cada objeto a través de aplausos, luego las separa agrupándolas según la cantidad de sílabas que tiene.

Relaciona cuál es la posición de las sílabas de las palabras que observa en la pizarra reconociendo y pegando sobre su mesa la sílaba que se le pide (1era sílaba, 2da sílaba, 3era sílaba, 4ta sílaba), los niños tendrán diferentes sílabas sobre su mesa para poder seleccionar la sílaba correcta.

Señala cuál es la 1era sílaba de la palabra “tenedor”, la segunda sílaba de la palabra “cartera” y la tercera sílaba de la palabra “pecera” pegándolo en su pizarra personal y mencionando qué palabra nueva formó con esas sílabas. (tetera)

Salida

Evaluación: Identifica la posición de las sílabas que pide la maestra de las imágenes mostradas y menciona la sílaba móvil para formar nuevas palabras (pera-1era sílaba/ colores-2da sílaba/ cometa-3era sílaba = pelota) (cocina-1era sílaba/ camello- 2da sílaba / pelota-3era sílaba =cometa).

Metacognición: ¿Qué han realizado el día de hoy? ¿Cuántas sílabas tiene tu nombre? ¿Todas las palabras tienen la misma cantidad de sílabas?

Transferencia: Identifican la sílaba inicial y final de los nombres de sus papás y las mencionan en la siguiente sesión.

Actividad 1 (45 min)**Inicio**

Discrimina el fonema “m” a través de la percepción auditiva, ayudando a los demás.

Perciben el show de marionetas “El monstruo Martín y sus palabras con M”

¿De qué trató el show de marionetas? ¿Qué consonante hemos observado y escuchado? ¿Qué palabra del show te gustó más?

Procesos

Percibe diversas canciones de diferentes consonantes “m”, “p”, “t”, etc. mientras observa la imagen de cada consonante que le muestra la maestra.

Compara los audios de las sílabas “m”, “p”, etc. utilizando paletas de colores que levanta cuando escucha audios diferentes y menciona las consonantes y palabras que ha escuchado con las diversas consonantes. La maestra le pide que escuche con atención para que después pueda elegir el audio de la consonante “M”.

Elige el audio de la la “M” entre los audios escuchado anteriormente aplaudiendo y haciendo el sonido de “M” cuando escucha este audio, luego baila al ritmo de la canción “M - Como Una Montaña, Canción Infantil - Mundo Canticuentos usando una M grande en una cartulina

Realiza el sonido del fonema “M” imitando lo escuchado anteriormente y decora la “M” que la maestra le proporcionó utilizando diversos materiales, para luego mostrarlo a sus compañeros y mencionar que sonido tiene el fonema “M”.

Salida**Evaluación**

Discrimina el fonema “m” a través de diversos juegos de percepción auditiva al escuchar varias canciones y mencionar cuando escucha la correcta.

Metacognición:

¿Qué recordamos? ¿Cómo es el sonido de la m? ¿Qué palabras inician con m?

Transferencia:

Reconoce la consonante “m” y palabras que inician con este.

Actividad 1 (45 min)

Discriminar el fonema “p” a través de la percepción auditiva.

Inicio

Los niños perciben el cuento “El peluquero P que luego fue panadero” https://www.youtube.com/watch?v=EEIm-iTnB_w y luego en una asamblea responden las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los personajes del cuento? ¿Cuál es el personaje principal? ¿Qué le pasó al peluquero? ¿En qué se convirtió al final del cuento el señor P?

¿Qué palabras del cuento tienen la letra P?

Procesos

Percibe mediante el juego “veo veo” diferentes imágenes pegadas en la pizarra mencionando qué es cada una de ellas.

Compara las imágenes que observa en la pizarra identificando cuáles comienzan con la letra P mencionándolas y encerrándolas con el plumón, luego realizan el sonido de la letra P y la comparan con el sonido de otras consonantes.

Elige las fotos de sus compañeros que tengan dentro de su nombre el sonido /p/, mediante un juego grupal y las coloca en el círculo rojo y las que no tienen P las coloca en el círculo azul.

Realiza la diferenciación de los grupos formados en el juego anterior mencionando por qué puso la foto en ese grupo y reconociendo donde se ubica la letra P si es que la tuviera y la menciona.

Salida

Evaluación: Discriminar el fonema P a través del juego “la cartilla correcta” el cual debe unir cada cartilla, (pa, pe, pi, po, pu) con su imagen correspondiente según su sílaba inicial, luego de pronunciarla. (paloma/pa, pelota/pe, pito/pi, pollo/po, puma/pu)

Metacognición: ¿Qué hemos realizado el día de hoy? ¿Cómo suena la letra P? ¿Qué palabras conoces que tengan la letra P?

Transferencia: Discrimina las letras P de los nombres de sus familiares y las menciona en la siguiente sesión.

ACTIVIDAD N° 5
CONOCIENDO LA “S”

Actividad 1 (45 min)

Discrimina el fonema “S” a través de la percepción auditiva, ayudando a los demás.

Inicio

Percibe un audio en el cual se escuchan diferentes vocales, entre ellas la consonante s, la maestra pregunta qué consonante ha escuchado y agarra la imagen de la consonante correcta de la caja misteriosa que se encuentra en la mesa.

¿Qué hemos escuchado en el audio? ¿Qué consonante reconociste? ¿Qué imagen agarraste?
¿Podremos realizar el sonido de la consonante que hemos escuchado? ¿Cómo lo haremos?

Procesos

Percibe un audio en el cual se escucha el sonido de la consonante “S” y palabras con sonido inicial de la “S”, la maestra entrega un mapa el cual le guía a un tesoro, al encontrar el tesoro saca un sobre en el cuál dentro se encuentra un USB con diversos audios, la maestra conecta el USB y escucha diversas vocales y consonantes. La maestra pide que escuchen con atención los audios y hagan una palmada cuando escuchen la consonante “S”.

Compara los audios que está escuchando del USB que encontró como tesoro, y menciona haciendo una palmada cuando escucha la consonante “S”, la maestra le muestra la imagen de la consonante o vocal que eligió al escuchar el audio y al realizar una palmada.

Elige el audio y la imagen de la “S”, para luego bailar en grupo con sus compañeros la canción “Sara, la serpiente”. Luego realiza la S con plastilina mientras escucha diversos audios con palabras que inician con la “S”.

Realiza el sonido de la consonante “S” y menciona algunas palabras que inician con esta consonante, luego muestra su S realizada con plastilina y les muestra a sus compañeros, finalmente todos juntan sus plastilinas y arman una “S” grande para cantar y bailar al ritmo de la canción Quién Sabe Hacer La S, Canción Infantil.

Salida

Evaluación

Discrimina el fonema “s” a través de la percepción auditiva mediante la elección del audio correcto de la “s” y al mencionar el sonido del mismo.

Metacognición:

¿Qué recordamos hoy? ¿Cómo es el sonido de la “s”? ¿Qué palabra que no hemos recordado hoy conoces?

Transferencia:

Menciona el sonido de la consonante “s” y palabras con esta consonante inicial.

ACTIVIDAD N° 6
CONOCIENDO LA “T”

Actividad 1 (45 min)

Discriminar el fonema /t/ a través de la percepción auditiva, ayudando a los demás.

Inicio

La maestra comenta que hoy llegó a su casa una caja misteriosa que quiere abrir junto a ellos, al abrirla saca de su interior un gato, una tetera y un zapato, mientras saca uno a uno nombra cada objeto marcando el sonido de la /t/. Al final, del fondo de la caja, saca una nota que dice ¿Qué encuentras en común entre estos objetos? los niños hacen sus hipótesis, la maestra pregunta: ¿Qué sonido se repite al mencionar estas palabras?? ¿Qué otras palabras tendrán una /t/en su nombre?

Procesos

Percibe la canción “T” suena /t/ “(creación propia), y cada vez que suena la T coloca la palma frente a la boca para que sientan como sale la T, e invita a los niños a hacer lo mismo.

Compara el sonido de la T con otros parecidos como la /d/ y la /n/, a través de audios.

Elige solo las palabras que escucha tienen una /t/ en su nombre, dando un salto si la tienen.

Realiza la diferenciación de los objetos que tienen el sonido /t/ en su nombre, colocándolos dentro de la caja decorada. Finalmente, la maestra descubre la letra T que estaba tapada en la pizarra y los invita a decorar la letra T de manera grupal utilizando papel rasgado.

Salida

Evaluación

- Discriminar el fonema /t/ a través de un bingo de imágenes colocando una chapa sobre la imagen cuyo nombre contiene /t/.

Metacognición:

¿Qué letra conocimos hoy? ¿Cómo suena? ¿Qué otras palabras conoces que tengan una /t/ en su nombre

Transferencia:

En casa identifica 5 objetos cuyos nombres contienen el sonido /t/.

<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD N° 7 SEGMENTANDO ORACIONES 1</p>

Actividad 1 (45 min)

Identificar las palabras que forman una oración a través de imágenes o sonidos corporales.

Inicio

La maestra comenta que tiene una amiga que está un poco aburrida y que no sabe qué hacer, pregunta a los niños y niñas: ¿Que puede hacer para no estar aburrida? Los niños brindan sus ideas, la maestra toma nota en la pizarra.

Procesos

Percibe la canción (<https://www.youtube.com/watch?v=4SV4HHUOChM>) que habla de acciones.

Reconoce que siempre hay alguien que realiza la acción: “La niña”, “el niño”, “los niños”, “las niñas”. La maestra muestra las cartillas que contienen estos artículos indicando que es lo que dice cada una de ellas.

Relaciona los artículos (cartillas) con las imágenes de personas y acciones para formar una oración.

Menciona que dice la oración que formó y señala cuántas palabras tiene.

Salida**Evaluación:**

Identifica las palabras que forman una oración a través de nuevas imágenes, las construye y cuenta cuantas palabras la forman.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendiste? ¿Qué necesitamos para formar una oración?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá y mamá quienes elaboran cartillas con los artículos, recortan imágenes de revistas y periódicos para formar 3 oraciones, comparte una de ella en la siguiente clase.

ACTIVIDAD N° 8
SEGMENTANDO ORACIONES 2

Actividad 1 (45 min)

Identificar las palabras que forman una oración a través de imágenes y sonidos corporales ayudando a sus compañeros.

Inicio

Los niños mediante el juego de la charada adivinan las diferentes acciones que realiza la maestra, luego se apunta dichas acciones respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué acciones realizó la maestra? ¿Qué acción te gustaría hacer a ti? ¿Qué acción no te gusta realizar a ti? ¿Qué hemos escrito en la pizarra?

¿Qué es una oración?

Procesos

Percibe en la pizarra distintas oraciones con imágenes verbalizando cada una de ellas en forma grupal.

Reconoce cuántas palabras tiene las oraciones contándolas una por una y pegando al costado de cada oración el número que le corresponde.

Relaciona los objetos que va sacando de la caja mágica creando una oración para cada una de ellas mediante un juego en donde tiene que correr hacia la caja y sacar dicho objeto para crear su oración mencionándola para que la maestra la copie en la pizarra.

Menciona cuántas palabras tiene su oración creada mediante un juego en donde primero tiene que pegar tantas bolitas como palabras tenga su oración y al mismo tiempo lo verbaliza.

Salida

Evaluación: Identifica las palabras que forman su oración a través de aplausos y mediante un juego en donde se le pasa el balón a uno por uno al ritmo de una canción y cuando esta pare, el que se queda con el balón menciona su oración y aplaude al mismo tiempo.

Metacognición: ¿Qué hemos realizado el día de hoy? ¿Qué es una oración? ¿Todas las oraciones tienen la misma cantidad de palabras?

Transferencia: Crean oraciones graciosas con sus padres y las comparten en la siguiente clase, identificando con aplausos la cantidad de palabras que posee.

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

ACTIVIDAD 1



<https://bit.ly/3tu0h1P>



<https://bit.ly/3vAnm5R>



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

ACTIVIDAD 2



ACTIVIDAD 3



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



<https://bit.ly/35MVj8i>



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

ACTIVIDAD 4



<https://bit.ly/3t1TrLK>



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3t1TEi0>”



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3HH9iJR>”



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3ITPg0c>”

ACTIVIDAD 5



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



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



<https://bit.ly/3trCC2e>

ACTIVIDAD 6



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



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



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

ACTIVIDAD 7



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

LOS



“Elaboración propia. Imágenes de <https://bit.ly/3KcP0d9>”

ACTIVIDAD 8



<https://bit.ly/3sF8kd1>



<https://bit.ly/35riO77>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final:

Sesión 1

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe el número de sílabas que tienen algunos juguetes a través de palmas o sonidos corporales.			
Reconoce el número de sílabas de cada objeto utilizando sílabas móviles.			
Relaciona la sílaba que ocupa la posición solicitada con una estrella que pega sobre ella.			
Nombra cuál es la sílaba que ocupa el orden indicado de manera oral			
Ayuda a reconocer el número de sílabas de una palabra a sus compañeros			

Sesión 2

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe diferentes objetos que la maestra va sacando de la caja mágica manipulándolas y expresando lo que es.			
Reconoce cuántas sílabas tiene cada objeto a través de aplausos.			
Relaciona cuál es la posición de las sílabas de las palabras que observa, reconociendo y pegando sobre su mesa la sílaba móvil que se le pide.			
Identifica la posición de las sílabas que pide la maestra de las imágenes mostradas, mencionándolas y formando con ellas una nueva palabra.			
Ayuda a sus compañeros.			

Sesión 3

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe diversas canciones de diferentes consonantes mientras observa la imagen de cada una con mucha atención.			
Compara los audios de las sílabas jugando con paletas de colores que levanta cuando escucha audios diferentes.			
Elige el audio de la consonante “M”, aplaudiendo y haciendo el sonido de “M” cuando escucha este audio.			
Realiza el sonido del fonema “M” imitando lo escuchado en el audio.			
Discrimina el fonema “m” escuchando audios y mencionando cuál de todos es la correcta.			

Sesión 4

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe diferentes imágenes mencionando qué es cada una de ellas mediante el juego “veo veo”			
Compara las imágenes que observa mencionando cuáles comienzan con la letra P y pronunciando el sonido de dicha consonante.			
Elige las fotos de sus compañeros que tengan dentro de su nombre el sonido /p/ mediante la agrupación.			
Discrimina el fonema P a través del juego “la cartilla correcta”.			
Ayuda a sus compañeros.			

Sesión 5

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe diversos audios y realiza una palmada cuando escucha la consonante “S”.			
Compara los audios que escucha y da una palmada cuando escucha la consonante “S”.			
Elige el audio de la “S” al haber escuchado diversos audios y realiza la S con plastilina.			
Realiza el sonido de la consonante “S” y menciona algunas palabras que inician con esta consonante.			
Discrimina el fonema “s” a través de la percepción auditiva mediante la elección del audio correcto.			

Sesión 6

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe el sonido de la T a través de una canción.			
Compara el sonido de la T con otros parecidos como la /d/ y la /n/, a través de audios.			
Elige las palabras que contienen /t/ en su nombre a través de movimientos corporales.			
Realiza la diferenciación de los objetos que tienen el sonido /t/ en su nombre, colocándolos dentro de la caja decorada.			
Ayuda a los demás a reconocer el sonido T en objetos.			

Sesión 7

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe distintas acciones a través de la canción: “Acciones”.			
Reconoce artículos y sustantivos a través de cartillas e imágenes.			
Relaciona los artículos (cartillas) con las personas y acciones a través de imágenes para formar una oración.			
Menciona qué dice la oración que formó y señala cuántas palabras la componen.			
Ayuda a los demás a formar nuevas oraciones.			

Sesión 8

Indicadores	Nivel de logro		
	AD	A	B
Percibe distintas oraciones con imágenes verbalizando cada una de ellas en forma grupal.			
Reconoce cuántas palabras tienen las oraciones a través del conteo.			
Relaciona los objetos de la caja mágica creando y mencionando una oración para cada una de ellas mediante un juego grupal.			
Menciona cuántas palabras tiene su oración mediante una técnica plástica			
Ayuda a sus compañeros.			

Conclusiones

- El presente trabajo de suficiencia muestra la problemática de un aula de 5 años del nivel inicial de una Institución educativa privada del Rímac que al pasar al primer grado de primaria muestra carencias en las habilidades comunicativas elementales para el aprendizaje de la lectura y escritura, teniendo como objetivo formular un programa pedagógico con una unidad didáctica y sus sesiones para el desarrollo del área de Comunicación.
- Habiendo realizado una investigación sobre varios paradigmas enfocados en la pedagogía, en este trabajo tenemos como base el paradigma Sociocognitivo - humanista, el cual se enfoca en trabajar, que el alumno pueda aprender a aprender, pero basado en la madurez de destrezas, valores, capacidades y actitudes; también que los procesos de pensamiento de los estudiantes sean significativos, constructivos y funcionales, teniendo en cuenta el entorno cultural y las interacciones de cada alumno buscando desarrollar valores y actitudes que contribuyan a la sociedad.
- Este trabajo está dirigido para el área de comunicación y se enfoca en presentar distintas actividades para mejorar las habilidades comunicativas de los niños de 5 años, puesto que, al ser el último año en educación inicial, es muy importante que pasen a la siguiente etapa con buenas bases para poder lograr nuevos aprendizajes sin mucha dificultad. Así mismo, las actividades que se presentan en este trabajo tienen un enfoque Sociocognitivo humanista, puesto que cada sesión tiene como finalidad construir un aprendizaje significativo en donde los niños sean capaces de construir sus propios aprendizajes.

Recomendaciones

- Se recomienda a los profesores de educación inicial poder realizar diversas actividades que ayuden a los niños a desarrollar sus habilidades comunicativas fonológicas a través de juegos verbales como canciones, rimas, trabalenguas, etc., que no solo ayudan en la mejora de su comunicación oral, sino que también, son el punto de partida para la producción de textos orales y más adelante de textos escritos.
- Para elegir las actividades dentro de una sesión, hay que considerar las características de los estudiantes (desarrollo psicológico, madurez socioemocional y desarrollo motor) e incorporar en ellas, los intereses de los niños y niñas, así como satisfacer las necesidades propias de la edad.
- Es esencial que los docentes comprendan que las evaluaciones permiten monitorear el progreso del niño, conocer sus aprendizajes y oportunidades de mejora y como docentes poder autoevaluar nuestro propio desempeño e implementar nuevas estrategias para el logro de los aprendizajes esperados.
- Los niños que están por iniciar el nivel primario de educación se tienen que preparar para iniciar con la lectoescritura, por ello es esencial que la maestra de aula haga que los niños se den cuenta sobre las palabras, rimas y sílabas que escuchan todos los días, y sepan cual es el sonido de cada uno, al lograr comprender eso están formando la base para lograr lo esperado.

Referencias

- Armus, M., Factorovich, M., Quesada, J y Raineri F. (2021). *Primera infancia. Impacto emocional en la pandemia*. UNICEF
<https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20la%20pandemia%20.pdf>
- Banco Mundial [BM]. (2020). *La COVID-19 (coronavirus) hunde a la economía mundial en la peor recesión desde la Segunda Guerra Mundial*.
<https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii>
- Bermúdez, L. y González, L. (2011). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. QUÓRUM ACADÉMICO, 8(15). <https://dialnet.unirioja.es/articulo/3998947>
- Bruner, J. (2001, octubre). *El proceso mental en el aprendizaje*. Narcea, S.A de ediciones. https://books.google.com.pe/books?id=Dnoo1DHNcq8C&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Jerome+Seymour+Bruner%22&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Carrera, B. y Mazarella, C. (2001). VYGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL. Educere, 5(13). <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castillero, O. (2020). La teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-triarquica-inteligencia-sternberg>
- Defensoría del pueblo. (2021). *Defensoría del Pueblo: urge que se habiliten espacios temporales para atender a pacientes con COVID-19 ante colapso de hospitales en Lambayeque*.
<https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-urge-que-se-habiliten-espacios-temporales-para-atender-a-pacientes-con-covid-19-ante-colapso-de-hospitales-en-lambayeque/>
- Educación, M. d. (s.f.). *Curriculo nacional de la Educación Básica*. Recuperado el 06 de marzo de 2022, de Curriculo nacional de la Educación Básica:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Facultad de Química de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). (2008). In Memoriam. Educación Química, 19(3).
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/req/issue/view/2174>
- Fau, M. (2010). *Jean Piaget: clásicos resumidos*. La Bisagra. <https://elibro.net/es/ereader/umch/76826?page=8>

- Felipe estudiante. (2021). Ley de doble formación procesos psicológicos [Video]. You tube <https://www.youtube.com/watch?v=rvCzQVX8GEM>
- Hattie, J., & Clarke, S. (2020). *Aprendizaje visible: FEEDBACK*. Paraninfo https://books.google.com.pe/books?id=BY8BEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=aprendizaje+visible+john+hattie+pdf&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky*. Editorial Universitaria Católica (EDÚNICA) [file:///C:/Users/Elizabet/Downloads/LIBRO-VYGOTSKY%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Elizabet/Downloads/LIBRO-VYGOTSKY%20(1).pdf)
- Latorre, M. (2022). *Paradigma cognitivo*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2016). *Aprendizaje significativo funcional*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022). *Paradigma sociocontextual*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.
- Latorre, M. (s.f). *Teoría triárquica de la inteligencia*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2018) *Destrezas, definiciones y Procesos*. Lima :Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M., Seco del Pozo, C., y Del águila, M. (s.f.). *Metodología activa*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022). *PARADIGMA COGNITIVO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y FUNCIONAL*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022). *PARADIGMA SOCIO-CULTURAL*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2013). *Diseño curricular por capacidades y competencias en educación superior*. Fondo editorial de la universidad Marcelino Champagnat. <http://www.umch.edu.pe/hnomarino/dcesuperior>
- Latorre, M. y Seco, C. (2010). *PARADIGMA SOCIO-COGNITIVO-HUMANISTA*. Fondo editorial de la universidad Marcelino Champagnat. <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/psociocoghumanista.pdf>
- Latorre, M. (2022). *Evaluación por capacidades y competencias I*. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.

- Latorre, M. y Seco, C. (2013). Metodología y estrategias y técnicas metodológicas. Fondo editorial de la universidad Marcelino Champagnat.
<https://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>
- Ledesma A., M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky*. Ecuador: Universidad Católica de Cuenca.
- Maldonado Valencia, M. (s.f.). <https://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa>
- Mendoza-Moreira, M. y Viguera-Moreno, J. (2019, agosto). *La motivación como herramienta en el aprendizaje escolar*. *Atlante*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-aprendizaje-escolar.html>
- Medina, M., Silva, R. y Blanco, P. (2021,). Así nos ha cambiado un año de pandemia. *El país*. <https://elpais.com/sociedad/2021-03-12/asi-nos-ha-cambiado-un-ano-de-pandemia.html>
- Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo Nacional*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Ministerio de educación [MINEDU]. (2021). *¿Qué función cumplen los desempeños en la evaluación formativa?*
<https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2020/10/06/que-funcion-cumplen-los-desempenos-en-la-evaluacion-formativa/>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2020). *Es obligatorio que los menores cursen el nivel inicial*. sites.minedu.gob.pe/sigec/2020/06/11/es-obligatorio-que-los-menores-cursen-el-nivel-inicial/
- Ministerio de educación [MINEDU]. (2017). *Cartilla de planificación curricular*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>
- Minedu. (2017). *Curriculo Nacional*. Currículo Nacional:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>

- Moreno, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje*. Editorial universitaria Casa abierta al tiempo de la universidad autónoma metropolitana.
https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Evaluacion_del_aprendizaje_.pdf
- Noguez, S. (2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje Entrevista a Reuven Feuerstein. *Revista electrónica de investigación educativa versión On -line*, 4.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412002000200009
- Orbegoso, G.(2016). *Lumen educare*, 2(1), 75-93.
<https://revistas.unasp.edu.br/lumen/article/view/743/pdf>
- Pérez, J. y Merino, M. (2022). *Definicion.de: Definición de propuesta pedagógica*.
<https://definicion.de/propuesta-pedagogica/>
- PsicoActiva. (2020). *Biografía de Robert Sternberg* (1949).<https://www.psicoactiva.com/biografias/robert-sternberg/>
- Prensa, D. (2020). Banco Mundial. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii>
- Pueblo, D. (2021). Defensoria del pueblo. <https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-urge-que-se-habiliten-espacios-temporales-para-atender-a-pacientes-con-covid-19-ante-colapso-de-hospitales-en-lambayeque/>
- Román, M. (2011). Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento. Conocimiento S.A. www.editorialconocimiento.cl
- S. Bruner, J. (2001). El proceso mental en el aprendizaje. En J. S. Bruner, *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid: Narcea, S. A. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=Dnoo1DHNcq8C&printsec=frontcover&dq=in+author:%22Jerome+Seymour+Bruner%22&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sanchez, M., y Martinez, A. (2020). *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*. Imagia Comunicación.

<https://books.google.com.pe/books?id=SYXZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+evaluaci%C3%B3n&hl=es->

Sir, M. (s.f.). *Aprendizaje por Descubrimiento y Teoría de la instrucción (Jerome Brunner)*.

<https://sites.google.com/site/umech2014/aprendizaje-por-descubrimiento-y-teoria-de-la-instruccion-jerome-brunner>

Tomás, J. y Almenara, J. (2007-2008). Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Master en Paidopsiquiatria*.

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

UNICEF. (Marzo de 2021). *Programa interagencial*. Recuperado el 06 de marzo de 2022, de Programa interagencial:

<https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20la%20pandemia%20.pdf>

	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: 5%;"></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 para el desarrollo de las competencias del área de Comunicación en niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución educativa privada del Rímac, Lima.
	TESIS							
	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN							
X	TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL							
6	AUTOR DEL DOCUMENTO	León Cárdenas, Kiara Ariana Muñoz Vargas, Kattya Yakelin Ruiz Basurto, Elizabeth María						
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 MÁXIMO 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