



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para promover el desarrollo de
habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel
inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, Lima

AUTORES:

Aramburú Cortez, Andrea Regina

Rojas Rodríguez, Claudia Fernanda

Yacila Julca, Guadalupe Irene

ASESOR / ASESORA:

ANGELES BAZO, Madeleine Susan

ORCID: 0000-0001-5554-1179

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

ANDREA REGINA ARAMBURU CORTEZ, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, 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
71902621	ANDREA REGINA ARAMBURU CORTEZ	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

CLAUDIA FERNANDA ROJAS RODRIGUEZ, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, 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
72679811	CLAUDIA FERNANDA ROJAS RODRIGUEZ	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

GUADALUPE IRENE YACILA JULCA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, 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
2013516	GUADALUPE IRENE YACILA JULCA	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 el presente trabajo a mi mamá, a mis abuelitas Irene y Esther, a mis hermanos, a mi tío Hernán y a mi tía Cindy, quienes me brindaron su confianza y fueron mi motivación para lograr mis metas.

Dedico este trabajo al pilar de mi familia que es mi Papá gracias a él tengo una educación de calidad, también a mi pequeño hijo Luciano que me impulsó a seguir adelante, a mi pareja que fue mi mayor motivación para seguir avanzando con mis metas, a mi Mamá que me brindó la seguridad y confianza, a mis abuelitos Agapito y Ana que siempre creyeron en mí y a mi hermano Ricardo que soy su ejemplo a seguir.

Dedico el presente trabajo a mis padres por su apoyo incondicional quienes me brindaron su confianza para lograr todas mis metas y a mis dos abuelitas que desde el cielo me iluminaron para cumplir mi objetivo.

Agradecimientos

Queremos agradecer a nuestras familias por su apoyo, confianza y motivación. También queremos agradecer a nuestra Universidad Marcelino Champagnat, por brindarnos conocimientos, valores y experiencias que nos enriquecen para formar a nuestros alumnos.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2022

Nombres: Andrea Regina

Apellidos: ARAMBURÚ CORTEZ

Ciclo: PAT - 2022

Código UMCH:

71902621

N° DNI:

71902621

CONFIRMÓ 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 maro de 2022



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2022

Nombres:

Claudia Fernanda

Apellidos:

ROJAS RODRÍGUEZ

Ciclo:

PAT - 2022

Código UMCH:

72679811

N° DNI:

72679811

CONFIRMÓ 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



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2022

Nombres:

Guadalupe Irene

Apellidos:

YACILA JULCA

Ciclo:

PAT - 2022

Código UMCH:

2013516

N° DNI:

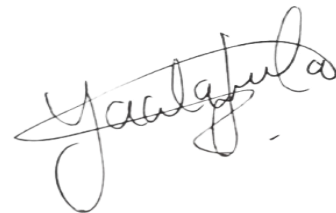
73641964

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



RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lurín, Lima. Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista donde los principales autores son 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). Mediante esta propuesta, se busca lograr que el estudiante logre desarrollar sus competencias, capacidades y destrezas; adquiriendo no solo conocimientos, sino también valores. En el primer capítulo contiene la situación actual, características de la institución educativa y los objetivos del presente trabajo de suficiencia, el segundo el marco teórico y el tercer capítulo la programación curricular.

ABSTRACT

The present work of professional proficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal to promote the development of mathematical skills in 3-year-old students of a Private Educational Institution in Lurín, Lima. For this, it is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm where the main authors are Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). Through this proposal, we seek to ensure that the student develops their skills, abilities and skills; acquiring not only knowledge, but also values. The first chapter contains the current situation, the characteristics of the educational institution and the objectives of this sufficiency work, the second the theoretical framework and the third chapter the curricular programming.

ÍNDICE

Introducción	10
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	12
1.1. Título y descripción del trabajo	12
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	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	19
2.1.1.3. Bruner	21
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	24
2.1.2.1. Vygostsky	24
2.1.2.2. Feuerstein	26
2.2. Teoría de la inteligencia	28
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	28
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	30
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	33
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	34
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	34
2.3.2. Metodología	34
2.3.3. Evaluación	36
2.4. Definición de términos básicos	39
Capítulo III: Programación curricular	41
3.1. Programación general	41
3.1.1. Competencias del área	41
3.1.2. Estándares de aprendizaje	42
3.1.3. Desempeños del área	43
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	42

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	45
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	47
3.1.7. Métodos de aprendizaje	51
3.1.8. Panel de valores y actitudes	52
3.1.9. Definición de valores y actitudes	53
3.1.10. Evaluación del diagnóstico	55
3.1.11. Programación anual	56
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	60
3.2. Programación específica	62
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	62
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	63
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	64
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	83
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	89
3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	93
3.2.2.1. Programación de proyecto	95
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	98
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	111
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	117
Conclusiones	121
Recomendaciones	122
Referencias	123

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La educación en el Perú y el mundo es un derecho primordial para todos los niños, porque así adquieren conocimientos, habilidades sociales y valores. Lamentablemente no todos los niños pueden asistir a una escuela ya sea porque los padres no cuentan con los recursos económicos necesarios o porque algunos colegios no cuentan con las tecnologías apropiadas, una buena infraestructura o con los implementos adecuados para una buena enseñanza y aprendizaje hacia los niños. Hoy en día la realidad de las personas y de la educación es distinta porque tenemos en común, entre los países del mundo entero, la pandemia del coronavirus, que originó que los padres y maestros tengan que amoldarse a la nueva modalidad de educación a distancia. Ante esta situación es preciso que se ejecuten propuestas didácticas que sostengan un cambio significativo en la educación y formación en los niños del nivel inicial.

El paradigma cognitivo humanista, surge con la idea de hacer protagonista al estudiante y que este pueda construir sus propios conocimientos. Este paradigma no solo busca desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes, sino también formar personas íntegras y con valores, para que puedan enfrentarse a los cambios.

Por las razones expuestas, en la actualidad se busca fomentar el aprendizaje basado en competencias para mejorar las habilidades y destrezas de nuestros alumnos y así logran satisfacer sus necesidades y puedan aprender de manera lúdica logrando todos sus desempeños, desenvolviéndose en su entorno con seguridad que le permitan ser autónomo en su vida cotidiana. Para ello los maestros deben estar capacitados para garantizar que los estudiantes puedan lograr los cuatro saberes y adaptarse a los cambios.

La propuesta está dirigida a niños de 3 años de una institución educativa privada de Lurín- Lima la cual busca superar las debilidades encontradas y fortalecer el desarrollo integral de los niños, y por lo tanto de las así

como las habilidades matemáticas a través de sesiones de aprendizajes innovadoras en los que se emplearán materiales didácticos específicos.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lurín, Lima

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: El primero, contiene los objetivos y justificación teórica. El segundo capítulo muestra con profundidad y precisión los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas, y la teoría de la inteligencia, finalmente el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico, donde se incluye las competencias y capacidades del área de Matemática del nivel Inicial, teniendo como base la elaboración de sesiones de aprendizaje con materiales lúdicos y didácticos para desarrollar la habilidad y pensamiento lógico en estudiantes de tres años.

1.2. Diagnóstico y características de la Institución educativa

La Institución educativa privada que se encuentra ubicada en el distrito de Lurín, región Lima, a una cuadra se encuentra la antigua panamericana sur, es una zona con poco acceso al público ya que está alejada de los centros comerciales, comisaría y parroquia.

La institución no está equipada con ambientes para realizar talleres de psicomotricidad ni computación y solo cuenta con un baño para todo inicial. Las aulas están equipadas con distintos materiales de diferentes áreas,

además cuenta con cámaras de seguridad, que sirven de apoyo al personal de vigilancia que cuida el exterior de la institución. El nivel inicial está conformado por 4 docentes especialista cada una en su edad asignada, el trabajo de las maestras y auxiliares es un trabajo cooperativo siendo así el nivel con más participación de los padres de familia. El aula de 3 años cuenta con todos los materiales que necesita para facilitar su aprendizaje – enseñanza sobre todo existe el seguimiento académico para que cada pequeño logre su competencia.

Los niños de 3 años que asisten a la institución educativa ingresan a un mundo nuevo porque salen del núcleo familiar a encontrarse con sus pares y compartir experiencia de aprendizaje gracias a su característica, actividad, proactividad y curiosidad para conocer otro ambiente distinto al de su hogar. En este interactuar, se observan diversas dificultades de aprendizaje relacionadas con la ubicación en el espacio, localización, tiempo, resolución de problemas, reconocimiento de colores, figuras geométricas y relación de número-cantidad . En este contexto, es preciso implementar estrategias didácticas adecuadas para potenciar el aprendizaje significativo con juegos y materiales concretos para mejorar las habilidades matemáticas

En cuanto a los padres de familia, se observa que están comprometidos con la educación de sus pequeños motivo por el cual, participan en las diferentes actividades que realiza la institución educativa, al asistir a las entregas de boletas y citas programadas por el departamento de psicología ,evidenciándose el interés en cooperar y contribuir en el aprendizaje de sus hijos.

1.3. Objetivos de trabajo de suficiencia profesional

Objetivo general

Formular una propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños tres años del nivel inicial de una institución educativa privada de Lurín, Lima

Objetivos específicos

- Proponer sesiones de aprendizaje para resolver problemas de cantidad en niños de tres años del nivel inicial de una institución educativa privada de Lurín, Lima.
- Diseñar sesiones de aprendizaje para resolver problemas de forma, movimiento y localización en niños de tres años del nivel inicial de una institución educativa privada de Lurín, Lima.

1.4. Justificación

La realidad educativa que existe en los estudiantes de 3 años de una institución educativa privada de Lurín, Lima, es que presentan procesos de desarrollo en inicio en las competencias del área de matemática. Por otro lado, se observa que las profesoras evidencian dificultades en la aplicación y empleo de diversos recursos didácticos, lo que influye en el aprendizaje de los niños desmotivándolos para el aprendizaje. Frente a esta problemática la institución buscó mejorar, incrementando dentro de su metodología, actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico del estudiante. Sin embargo, no ha sido suficiente para alcanzar mejoras significativas. Por tales razones es necesario mejorar la propuesta didáctica del área de matemática y así generar un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, es necesario proponer nuevas estrategias didácticas en el área de matemática para que el estudiante de 3 años logre un aprendizaje significativo que le permita interactuar con su entorno. Por ello esta propuesta se basa en los aportes del paradigma Socio cognitivo – Humanista que brinda a la educación un aporte que permite que el estudiante sea el aprendiz y personaje activo del aprendizaje y el docente se desempeñará como el mediador de dicho aprendizaje. Esta propuesta innovadora contiene diversas sesiones pedagógicas creativas, en las cuales se hará uso de materiales didácticos, donde se reforzará el aprendizaje de los estudiantes.

La propuesta está dirigida a niños de 3 años a quienes ayudará en el desarrollo de sus habilidades cognitivas matemáticas generando un clima favorable para el aprendizaje en donde el estudiante podrá poner en práctica contribuyendo así al desarrollo integral del estudiante. Además, fortalecerá el buen desempeño docente que

se evidenciará en la ejecución de las sesiones de clase en la que el protagonista será el niño o niña, quienes podrán resolver problemas de la vida diaria.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo explica cómo aprende el estudiante, qué procesos utiliza, qué capacidades, destrezas y habilidades necesita para aprender. El modelo de aprendizaje-enseñanza de este paradigma está centrado en los procesos de aprendizaje y por lo tanto, en el sujeto que aprende. En cuanto al procesador de la información es capaz de dar significado y sentido a lo aprendido, además está centrado en la acción del docente que es considerado como una ayuda al aprendizaje del estudiante. Los representantes que aportaron y enriquecieron a este paradigma fueron: Bruner, Ausubel y por último se encuentra Piaget. (Latorre, 2021, p. 6)

2.1.1.1. Jean William Fritz Piaget

Nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel y murió el 16 de septiembre de 1980 en Ginebra. Fue un psicólogo constructivista suizo que realizó estudios sobre el desarrollo intelectual y cognitivo del niño ejerciendo una influencia trascendental en la psicología evolutiva y en la pedagogía moderna. Elaboró una teoría de la inteligencia sensorio motriz que describe el desarrollo espontáneo de una inteligencia práctica, basada en la acción, que se forma a partir de los conceptos incipientes que tiene el niño de los objetos permanentes en el espacio, del tiempo y de la causa. Las obras más importantes de Piaget son: El lenguaje y el pensamiento en el niño (1923), La representación del mundo en el niño (1926), El nacimiento de la inteligencia en el niño (1936), La psicología de la inteligencia (1947), Tratado de lógica (1949), Introducción a la epistemología genética (1950), Seis estudios de psicología (1964), Memoria e inteligencia (1968) y El desarrollo del pensamiento (1975). (Fernández, T. ; y Tamaro, E, 2004., párr. 1).

Según Gutiérrez, R (2012). Si bien Piaget no formuló ninguna teoría sobre el aprendizaje, buscaba saber cómo el hombre adquiere y les da una estructura a los conocimientos. Con el paradigma cognitivo buscaba explicar

los procesos de aprendizaje por medio de la asimilación, acomodación y equilibrio. Menciona que el estudiante se encuentra en la construcción constante de sus conocimientos llamándolo aprendizaje constructivista o constructivismo psicológico. El paradigma cognitivo se centra en los procesos de aprendizaje mediante los cuales el ser humano va construyendo sus propios conocimientos con las experiencias del día a día y con la interacción que este tenga con su entorno. (pp.1-2)

Piaget entendía ese estado de equilibrio no como uno de reposo, sino como un proceso activo y dinámico, a través de dos procesos de adaptación contrapuestos, aunque en cierta medida son complementarios estos son la asimilación y la acomodación (Sanfeliciano, A 2021., párr. 2).

Asimilación. Es la incorporación que hace el sujeto de la información que proviene del medio, interpretándose de acuerdo con los esquemas o estructuras conceptuales que ya tiene formados o que están en formación. Según esta versión, las cosas y fenómenos carecen de significados en sí mismos; son los individuos los que proyectan sus propios significados sobre la realidad, es decir, conocemos en la medida en que vamos adaptando las cosas a nuestros propios conceptos previos [constructivismo psicológico] (Latorre, 2021,p.6).

Acomodación. Se adaptan a las características reales de las cosas y encajan en el marco de la realidad; es decir, la acomodación permite que nuestra percepción y conocimiento del mundo sea una construcción aproximada del modelo real y no algo totalmente diferente; es un proceso mediante el cual se modifican las representaciones mentales del sujeto teniendo en cuenta la información nueva que ha llegado (Latorre, 2021,p.6).

Según Piaget, el desarrollo del niño se divide en 4 estadios, que abarca desde su nacimiento hasta la adultez.

1. Etapa sensorio-motriz: Esta etapa comprende el período desde el nacimiento hasta los dos años. En la etapa sensoriomotor los niños se relacionan con el mundo a través de los sentidos y la acción y desarrollan su cognición mediante los juegos de imitación. Además, muestran un comportamiento egocéntrico, de manera que solo son capaces de distinguir conceptualmente su existencia, o sea el “yo”, y su entorno” (Delgado,2021, párr. 9).

2. Etapa preoperacional: En esta etapa, que abarca desde los dos hasta los siete años, nace el pensamiento preoperatorio. Este tipo de pensamiento es la capacidad de representar mentalmente los

movimientos sin ejecutarlos. En este período, aunque el egocentrismo sigue estando presente, los niños ya son capaces de ponerse en el lugar de los demás. Las representaciones empiezan a ser muy comunes, lo que explica por qué el juego simbólico cobra protagonismo” (Delgado,2021,párr. 11).

3. Etapa de las operaciones concretas: Esta etapa abarca de los siete a los doce años. Es un período en el que los niños empiezan a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y las cosas que le rodean. Esta nueva capacidad para aplicar la lógica les permite abordar los problemas desde un enfoque más constructivo y sistemático, a la vez que les ayuda a comprender la realidad desde una perspectiva más rica y completa” (Delgado,2021,párr. 13).

4. Etapa de las operaciones formales: Esta es la última etapa del desarrollo cognitivo propuesta por Piaget y se inicia a los 12 años. Uno de los hitos más importantes en esta fase es la transición de lo real a lo posible. En este período, los niños son capaces de usar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están directamente relacionadas a una situación concreta (Delgado,2021,párr. 15).

El trabajo se va a profundizar en el estadio preoperacional en el cual el niño comienza a ser más autónomo, práctica el juego simbólico creando sus propias reglas, pero aún no son capaces de entender ni aplicar la lógica concreta. En esta etapa preoperacional se observan algunos cambios importantes en el pensamiento y el desarrollo cognitivo de los niños ya que además de adquirir el lenguaje, los niños también comienzan a explorar la fantasía y la imaginación al momento del juego (Latorre, 2021, p. 8).

Este presente trabajo estará dirigido a niños de 3 años quienes con ayuda de las sesiones de aprendizaje podrán mejorar sus habilidades matemáticas de una manera creativa, en un ambiente apropiado donde se pueda desarrollar sus nociones espaciales de tiempo, espacio y movimiento para así lograr las habilidades matemáticas

2.1.1.2. David Paul Ausubel

David Paul Ausubel nació en New York en el año 1918 y murió en 2008, hijo de una familia judía emigrante de Europa Central. Fue médico, cirujano y psicólogo, escribió libros acerca de la psicología de la educación. Su más grande aporte es la teoría del aprendizaje significativo, que se basa en la construcción de conocimiento utilizando saberes previos. Sus obras fueron: Los Fern y los Tiki, una visión americana de Nueva Zelanda (1960). Juventud maorí, un estudio psico etnológico de la deprivación cultural (1961), Desarrollo del ego y psicopatología (1996). La adquisición y retención del conocimiento (2000), Teoría y problemas del desarrollo adolescente (2002) y Muerte y la condición humana (2002). (Rodríguez, 2020. párr, 1.)

El aprendizaje significativo se refiere al empleo de los conocimientos previos del alumno para construir uno nuevo. Esto se produce cuando el niño/a relaciona las nuevas experiencias que ya posee con los aprendizajes adquiridos. Para Ballester (2002), el aprendizaje significativo se desarrolla a largo plazo, es un procedimiento de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, de conflicto y de nuevo equilibrio otra vez. Es decir, es un proceso del aprendizaje, cuya finalidad es construir un equilibrio entre los conocimientos y la estructura cognitiva del individuo a partir de la nueva información obtenida, la cual puede ser modificada o transformada.

Pero para Ausubel (2002), el aprendizaje significativo se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos. (Rodríguez, 2020. párr. 3). Este autor sustenta dos tipos de aprendizajes:

El memorístico-mecánico: Se produce cuando la nueva información se asimila de manera arbitraria, sin que haya un encaje lógico entre los conocimientos nuevos y los ya existentes. Al inicio puede haber un momento en que sea necesario el aprendizaje memorístico, pero en la medida en que aumentan los conocimientos va haciéndose factible la posibilidad de relacionar la nueva información con la ya existente (Latorre, 2022, p.1).

El significativo. Ocurre cuando pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos contenidos con los ya existentes. Así pues, el aprendizaje significativo es el aprendizaje en que el estudiante reorganiza sus conocimientos y les asigna sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo (Latorre, 2022, p.1).

Ausubel plantea ambos aprendizajes (recepción y descubrimiento) sólo pueden desarrollar un aprendizaje significativo, cuando los alumnos cumplen con procesos de aprendizajes y establecen relaciones con los conocimientos anteriores, es decir, es un aprendizaje que trasciende en el tiempo, siempre que los estudiantes logren crear y poner en práctica estrategias metodológicas adecuadas, para desarrollar sus propios aprendizajes. Por ende, el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si poseen unas determinadas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento y puede lograr un aprendizaje significativo (Ballester, 2002, párr. 1).

Ausubel menciona 2 tipos de cómo se produce el aprendizaje el primero es el memorístico – mecánico y el significativo mientras que el segundo es la secuencia del primero ya que el memorístico se va realizar de manera arbitraria donde se va seguir ciertas indicaciones mientras tanto el significativo es lo contrario, pero para Ausubel ambos son necesarios para un aprendizaje significativo (Latorre, 2016, p. 156). Por lo tanto, de acuerdo con Ausubel se deben cumplir ciertas condiciones:

- a) **Significatividad lógica.** Cuando se adquiere la información organizándose mediante una estructura lógica y ordenada, por ejemplo, organizadores gráficos.

b) Significatividad Psicológica. El alumno conecta sus saberes previos con los nuevos los cuales son comprensibles para él esto quiero decir que deben ser significativas para adquirir su nuevo conocimiento que le va a durar para toda la vida. (Espinosa, 2000, p. 7)

Ausubel propone 3 tipos de aprendizaje significativo: el primero es de representaciones, este se encarga de que el estudiante aprenda palabras nuevas que se relacionan con los objetos y adquieren un significado para él. El segundo es el aprendizaje por conceptos, este permite al niño poder desenvolverse en su entorno a partir de las experiencias e inicia con la comprensión de conceptos abstractos y por último se encuentra el aprendizaje por proposiciones, aquí el niño ya no asimila las palabras sino empieza a crear proposiciones es decir que es capaz de formar frases de negación o afirmación que contengan un mínimo de dos o tres de palabras (Latorre, 2013, p. 158).

En conclusión, para lograr aprendizajes significativos en el estudiante, las sesiones de la presente propuesta didáctica tomarán en cuenta la teoría de Ausubel, puesto que en ella se prioriza cumplir con las condiciones de significatividad lógica y psicológica además de emplear estrategias para que el niño aprenda gracias a las representaciones, los conceptos y proposiciones. Por último también considera el recojo de los saberes previos, de cada uno de los estudiantes para así lograr que el aprendizaje sea significativo.

2.1.1.3. Jerome Seymour Bruner

Jerónimo Seymour Bruner nació en 1915 en New York, fue un psicólogo norteamericano que estudió el desarrollo cognitivo de los niños. Según Bruner, cada persona atiende selectivamente la información, la procesa y la organiza de forma particular. Las ideas de Bruner sobre el aprendizaje provienen de Piaget y Ausubel, también se nota la influencia del paradigma sociocultural de Vygotsky y en alguno de sus planteamientos, la influencia del conductismo. (Latorre, 2022, p.1). Las obras que destacaron fueron: Un estudio del pensamiento (1956). El proceso de la educación (1960), Hacia una teoría de la instrucción (1966), Los niños hablan: aprendiendo a usar el lenguaje (1983), Mentes reales, mundos posibles (1985), Actos de significado (1990) y La cultura de la educación (1996). (Rodríguez, 2019, párr. 44.)

Aprendizaje por descubrimiento

Según Bruner el Aprendizaje por descubrimiento (citado por Latorre,2016) “consiste en adquirir conceptos, leyes, principios y contenidos diversos, a través de la experimentación y la búsqueda activa, sin haber recibido una información sistematizada de los nuevos conocimientos”, es decir que el estudiante adquiere sus nuevos conocimientos para que estos sean útiles en su aprendizaje.

Bruner en Latorre (2013), nos presenta una serie de principios que rigen el aprendizaje por descubrimiento donde considera cuatro aspectos muy importantes.

1. Motivación y predisposición para aprender: El estudiante debe sentir curiosidad e interés para aprender utilizando la exploración ya que esto lo va ayudar a que su aprendizaje lo lleve a vivir situaciones nuevas donde va adquirir nuevos conocimientos.
2. Estructura y forma de presentar las actividades y el conocimiento: Los conocimientos deben ser representados de manera sencilla para que el alumno pueda comprenderlos sin tener ninguna dificultad. Para ello se muestra 3 factores del conocimiento
 - ❖ Enactivo: Los estudiantes utilizan el material concreto para que el aprendizaje sea claro y de un resultado favorable.
 - ❖ Icónico: El aprendizaje del estudiante es visual utilizando los organizadores gráficos que ayudan a explicar un concepto.
 - ❖ Simbólica: Es la información que se almacenan mediante un símbolo.
3. Secuenciación: “La instrucción consiste en guiar al estudiante a través de una secuencia de informaciones acerca de un contenido determinado, a fin de aumentar su habilidad para comprender, transformar y transferir lo que está aprendiendo” (Latorre, 2022, p.3)

4. Principio de reforzamiento: “El aprendizaje depende en gran parte de que el estudiante constata que el esfuerzo que hace al estudiar va produciendo resultados. Se tomará en cuenta 3 aspectos” (Latorre, 2022, p.3).

- ❖ Momento en que se da la información: El profesor debe tener en cuenta los conocimientos previos del estudiante, su motivación, sus intereses, su estado físico y mental.
- ❖ Condiciones del estudiante en el momento que aprende: Al momento de realizar la retroalimentación esta varía dependiendo del estado en el que se encuentre el estudiante.
- ❖ Forma en que se da la información: Si el profesor observa que el alumno se equivoca en una actividad, no debe decirle en qué fallo sino más bien ayudarlo.

Metáfora de Andamio

La metáfora del Andamio consiste en brindar guía y apoyo a los estudiantes para que puedan desarrollar diferentes destrezas, conocimientos y actitudes en su aprendizaje. Esto ayuda a que los alumnos adquieran sus conocimientos, y a medida que lo logren, se irán retirando hasta que la ayuda del maestro sea innecesaria. (Latorre, 2013, p. 162)

El profesor debe tener en cuenta el nivel de dificultad que puede manejar el alumno, pues si hay menor dificultad, mayor será la ayuda; pero si hay mayor dificultad, menor será la ayuda. Esto permitirá desarrollar el potencial de los alumnos. (Esteban, 2009, p.239)

Gracias a la propuesta pedagógica de Bruner se busca que el niño de la edad de 3 años sea protagonista de su propio aprendizaje ayudándose a través de la exploración utilizando materiales didácticos y concretos acorde a su edad desarrollando las capacidades y destrezas del área de matemática. Por ende, la propuesta didáctica que planteamos apunta a desarrollar las habilidades de pensamiento de los niños de 3 años por medio de la elaboración de sesiones de aprendizaje que tomen en cuenta el protagonismo y la autonomía de los estudiantes

2.2.1 Paradigma sociocultural-contextual

El paradigma sociocultural contextual se basa en la relación del paradigma sociocultural de Piaget y el paradigma socio contextual de Feuerstein, quienes mencionan que el ser humano no aprende solo, sino en las interrelaciones que ejerce sus pares y su medio (El comercio,2009). A continuación, se profundizará en las teorías de Vygotsky y Feuerstein.

2.1.2.1 Vygotsky

Lev Vygotsky nació el 17 de noviembre de 1896 en Orsha, Bielorrusia, una ciudad ubicada en la región occidental del antiguo Imperio Ruso. Asistió a la Universidad Estatal de Moscú, donde se graduó como licenciado en derecho en 1917, sin embargo, estudió una variedad de asignaturas mientras asistía a la universidad, incluyendo sociología, lingüística, psicología y filosofía (Vergara, 2019, párr. 2). Fue un psicólogo pionero ruso, más conocido por su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo, defendió la idea que la interacción social juega un papel crítico en el aprendizaje infantil. (Vergara, 2019, párr. 1).

Importancias de las interacciones sociales / medio del aprendizaje

Según Vygotsky las interacciones sociales son importantes en la actividad de la persona ya que fortalecen el pensamiento y lenguaje, que ayudarán en las relaciones que tiene del sujeto y el medio en el que vive, esto quiere decir que el sujeto va a interactuar socialmente con su entorno (Latorre, 2020, p. 1). Para dicho cometido se pueden utilizar diversos instrumentos que utilizará el estudiante para lograr transformar su entorno; entre ellos encontramos dos clases: los signos y las herramientas. Los signos son instrumentos no materiales, sirven de mediadores en la adquisición de la cultura social como el lenguaje, la escritura, etc, en cambio las herramientas son instrumentos materiales que actúan sobre un objeto concreto y lo pueden transformar al elaborar trabajos, compartir experiencia o al usar los TICS. (Latorre, 2016, p. 164 - 165)

Zona de desarrollo:

Según Vygotsky las zonas de desarrollo son cada una de las etapas en las que se encuentra el niño a la hora de aprender, Vygotsky estableció tres etapas del aprendizaje:

Zona de Desarrollo Real	Expresa el conjunto de funciones que un sujeto puede hacer por sí mismo sin ayuda de nadie, pues sus acciones ya están internalizadas y consolidadas en sus esquemas mentales
Zona de Desarrollo Próximo	Designa aquellas acciones que el individuo puede realizar solamente con la ayuda de otras personas, por lo general adultas, pero que gracias a esta interrelación el niño aprende a desarrollar de manera autónoma.
La Zona de Desarrollo Potencial	Descubre las funciones que están en proceso de maduración y define la posibilidad que un estudiante tiene de lograr los objetivos de aprendizaje con la ayuda y/o interacción de otros compañeros o del maestro

(Adaptado Latorre, 2022, p. 9)

El docente desde el enfoque socio-constructivista, es un elemento imprescindible en el proceso educativo, debido a que es quien orienta y guía el proceso de aprendizaje del alumno, y además, reflexiona sobre su qué hacer psicológico, observa los resultados que sus estudiantes obtienen y se esfuerza por aplicar nuevas estrategias para motivar a sus alumnos. Se convierte en un guía, orientador y facilitador de ese proceso. Permite al niño asumir un papel protagónico, lo invita a ser partícipe activo, dinámico y constante en su formación. (Marsilla, 2014, p. 22)

En conclusión, este proyecto tomará en cuenta los aportes de Vygotsky quien menciona que el estudiante necesita de su entorno social para generar un nuevo conocimiento. El maestro, como mediador, será quien

ayude al niño a desenvolverse en su entorno cultural para que pueda interactuar, adquiriendo habilidades cognitivas, por ello las docentes realizarán sesiones de aprendizaje que demuestren un acompañamiento progresivo, es decir, que poco a poco vaya eliminando su presencia para generar autonomía y no dependencia. Estas sesiones serán aplicadas dentro y fuera del aula motivando a una participación activa y cooperativa buscando así los aprendizajes en los estudiantes.

2.1.2.2. Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en Botosan, Rumania en 1921 y murió el 29 de abril de 2014 en Jerusalén. Fue un psicólogo rumano. La mayoría de su trabajo teórico fue realizado en Israel, respecto al desarrollo psicológico cognitivo. Reconocido por su trabajo de investigación respecto a sus teorías y la aplicación de sistemas de estructura cognitiva modificable mediante el aprendizaje que se obtiene de la experiencia (Enciclopedia, 2016, párr. 1).

Entre los años 1940-50 trabajó con adolescentes y adultos con problemas de aprendizaje y se interesó por saber cómo la gente con bajo rendimiento académico se adapta a las exigencias de la sociedad. Trabajando con esas personas comprendió que la modificabilidad cognitiva es posible; así que intentó buscar la base teórica para respaldar los datos empíricos. (Latorre 2022, p.3).

En 1950 obtiene su licenciatura en Psicología. En 1970 finaliza sus estudios en la Universidad de La Sorbonne, en París, obteniendo el grado de Doctor en Psicología del Desarrollo. Durante su formación en Psicología, Feuerstein fue discípulo de Piaget y Jung. (Latorre,2022, p.3).

Importancia de las interacciones sociales/ medio en el aprendizaje

Para Feuerstein (1993) “la inteligencia es el instrumento cognitivo que posee la persona a través del cual puede adquirir el conocimiento. Según este autor el aprendizaje es el resultado de una compleja interacción entre el organismo –la persona– y el ambiente o contexto en que vive (teoría del interaccionismo social)” (Latorre, 2022, p. 2).

Feuerstein profundizó con más detenimiento en las características que necesita un ambiente social para favorecer el desarrollo cognitivo. Su teoría se centra en fomentar la efectividad de los padres y los profesores a la hora de reducir la distancia o discrepancia entre las actuaciones normales y ordinarias y las posibles y potenciales que pueden realizar los niños para aprender (Latorre, 2022, p. 2).

Rol del docente en el aprendizaje mediado

Según (Latorre, 2022, p. 10), la función del mediador es intervenir entre la información y el sujeto, a fin de que el estudiante adquiriera la cultura, entendida como un conjunto de conocimientos teóricos, técnicas, valores, creencias, etc. transmitidos de una generación a otra. Para Feuerstein, el aprendizaje mediado se compone de:

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

Aplicado a la realidad de los estudiantes:

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

Teoría de la modificabilidad cognitiva

Feuerstein se interesó en saber cómo los estudiantes de bajo rendimiento académico pueden llegar a modificarse mediante los procesos cognitivos para poder adaptarse a las exigencias de la sociedad, esto lo llevó a trabajar a Feuerstein con los niños para demostrar que la modificabilidad cognitiva es un hecho posible, así que logró enriquecer esta teoría buscando información para respaldar sus ideas.

La teoría de la modificabilidad cognitiva consta de un determinado número de funciones cognitivas básicas formadas a partir de las habilidades innatas, actitudes del aprendizaje, motivos y estrategias. Feuerstein plantea cinco principios básicos para que se produzca la modificabilidad estructural cognitiva (Latorre, 2022, p. 2).

- La inteligencia de los seres humanos es modificable si vive en entornos favorables.
- El individuo, con el cual se está trabajando es modificable.
- El mediador, los padres o docentes son capaces de modificar al individuo.
- Yo mismo soy una persona que puede ser modificada.

- La sociedad es modificable y tiene que ser modificada.

El Programa de enriquecimiento Instrumental

(Latorre,2016, p.11). El PEI (Programa de Enriquecimiento Instrumental) es un programa de desarrollo del potencial de aprendizaje, que ayuda al desarrollo de la inteligencia, este programa está diseñado sobre la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva para compensar los déficits y carencias de la experiencia de aprendizaje, el Programa se compone de 14 Instrumentos de Trabajo, con varios ítems cada uno para ser trabajados de forma individual bajo la interacción del mediador. El Programa de Enriquecimiento Instrumental de Feuerstein se basa en un concepto de inteligencia que, para este autor, consta de tres aspectos fundamentales:

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

En conclusión este proyecto ayudará a los niños a modificar su aprendizaje mediante sesiones de clases que les permitirá evaluar su desempeño a través de actividades dinámicas, sin embargo las docentes tienen que planificar las actividades adaptándose a la realidad de los niños ya que aprenden de manera diferente, por ende el maestro debe buscar estrategias para que logre su aprendizaje.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Sternberg nació un 8 de diciembre de 1949, es un psicólogo estadounidense. Trabaja como profesor de Desarrollo Humano en la universidad de Cornell. Entre sus principales contribuciones al campo de la psicología, se encuentran la teoría triangular del amor y la teoría triárquica de la inteligencia, además de otras muchas relacionadas con campos como la creatividad, la sabiduría, los estilos de pensamiento o el odio. Para concluir las investigaciones de Sternberg le han llevado a realizar más de 1500 publicaciones, donde se incluyen artículos, capítulos de libros y libros completos (Rodríguez, 2020, párr. 2).

Según Sternberg (en Latorre, 2022) la inteligencia se entiende como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe mediante un conjunto de procesos mentales, configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia. Esto quiere decir que la teoría es un conjunto de procesos mentales, configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia. Este enfoque está basado en procesos ya que se entiende a la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe. Se tiene en cuenta tres tipos de análisis de la inteligencia:

1. **La inteligencia práctica o contextual:** Está relacionada con la capacidad práctica para resolver los problemas del contexto y de la vida. Expresa la capacidad del sujeto para adaptarse al contexto en que vive (Castillero, s.f, párr.12).
2. **La inteligencia creativa o experiencial:** Está relacionada con la capacidad creativa. Esta etapa trata principalmente de cuán bien se realiza una tarea, en función de la novedad de la misma y la automatización que posea el sujeto que la realiza (Castillero, s.f, párr.15).
3. **La inteligencia analítica o componencial:** “La inteligencia analítica supone la capacidad de captar, almacenar, modificar y trabajar con la información” (Castillero, s.f, párr.9).

Sternberg (1987) entiende la inteligencia como “un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe mediante un conjunto de procesos mentales, configurados en un contexto determinado, y a partir de la propia experiencia”. También la define como “la capacidad para adaptarse a distintos ambientes de forma intencional, para seleccionarlos y adaptarlos y así lograr los propósitos de la propia vida, de la sociedad en general y de la cultura”. Sternberg los identifica con meta-componentes y componentes, y que, en la práctica, pueden considerarse como las capacidades y destrezas.

Los meta-componentes fundamentales, (capacidades) son procesos generales de ejecución y control, usados para planificar y resolver problemas, tareas y tomar decisiones, que implican la capacidad de gestión de nuestra mente en su conjunto. Indican a la mente cómo hay que actuar (Sternberg, 1997, p.3).

Los componentes, (destrezas) son procesos más sencillos y prácticos para llevar a cabo lo que los mandatos de los meta componentes. Son las unidades fundamentales de la inteligencia, formadas por procesos elementales

de información y que son los responsables de la conducta inteligente, a su vez sirven para aprender y adquirir conocimiento (Sternberg, 1997, p.3).

Los procesos son pasos mentales dinámicos y activos; que elige el profesor como mediador del aprendizaje y que deben seguir los estudiantes para desarrollar sus habilidades cognitivas. Se puede afirmar que sólo se mejora el aprendizaje cuando el alumno identifica sus propios procesos o pasos del pensar, pensando cómo aprende. De esta forma el alumno hace consciente su propio aprendizaje – metacognición – y es capaz de conocer y explicar los propios procesos mentales. De esta forma el aprendizaje se hace consciente y se convierte en meta aprendizaje (Latorre y Seco, 2010, p. 31).

En conclusión, la teoría Triárquica nos menciona que debemos tener en cuenta la realidad educativa, es por ello que en las sesiones de aprendizaje se tomarán como referente la realidad de los niños de 3 años de una I.E. de Lurín. Vinculándola con los contenidos de la programación, así se determinarán las destrezas adecuadas en cada sesión, así como se respetarán los procesos mentales para lograr con éxito el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

La teoría tridimensional de la inteligencia contiene una gama mucho más amplia de habilidades y destrezas. Román y Díez (2006) han desarrollado la Teoría tridimensional de la inteligencia escolar, considerando la inteligencia en tres dimensiones: la dimensión cognitiva, procesos cognitivos, dimensión afectiva, procesos afectivos y arquitectura mental - conjunto de esquemas mentales.

Martiniano Román Pérez es Doctor de Pedagogía, Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Se ha desempeñado en los siguientes puestos de trabajo de Profesor de Educación Primaria y Educación Secundaria, Supervisor de Educación y Director del Centro de Investigación del Ayuntamiento y la Comunidad de Madrid (CEMIP). Entre sus publicaciones más relevantes están: Inteligencia y potencial de aprendizaje (Madrid,Cinca,1988), Currículum y Enseñanza (Madrid, 1994, Eos), Currículum y Programación (Madrid, Eos, 1994), Aprendizaje y Currículum: Didáctica sociocognitiva aplicada (Madrid, Eos, 1999) (Román y Díez,2009, p.268).

Eloísa Díez Pérez es Doctora en Psicología y Licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid y Profesora de Educación Básica. Sus principales publicaciones son: *Intervención cognitiva y mejora de la inteligencia* (Madrid, Complutense, 1986, tesis doctoral), *Currículum y Enseñanza* (Madrid, Eos, 1994), *Aprendizaje y Currículum: Didáctica sociocognitiva aplicada* (Madrid, Eos, 1999) y *Diseño Curricular de Aula, Modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento* (Santiago de Chile, Ed. Conocimiento, 2009) (Román y Díez, 2009, p.269).

Se definen a la inteligencia como un conjunto de capacidades, destrezas, habilidades, valores y actitudes que el estudiante posee en el aprendizaje por ello se divide en tres dimensiones fundamentales: Inteligencia cognitiva, la inteligencia afectiva y la inteligencia arquitectónica o arquitectura mental (Román y Díez, 2009, p.183).

Inteligencia cognitiva

En esta dimensión se encuentran las capacidades, destrezas y habilidades. Estos procesos cognitivos los clasificamos por capacidades prebásicas (percepción, atención y memoria), capacidades básicas (razonamiento lógico, orientación espacio- temporal, expresión oral y escrita y socialización) y capacidades superiores (pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento resolutivo y pensamiento ejecutivo) (Román y Díez, 2009, p.184).

Román y Díez como se cita en Latorre (2010, p.179) se dividen las capacidades en 3 niveles:

- ❖ Prebásicas: “Se entiende como condiciones previas [...]. Sin ellas no es posible desarrollar las demás capacidades.”
- ❖ Básicas: “Son el razonamiento lógico (comprensión), la expresión (oral, escrita, gráfica, mímica, sonora, matemática, corporal, etc.), la orientación espaciotemporal y la socialización. Son las más utilizadas a nivel básico escolar”.
- ❖ Superiores: “En la actualidad la sociedad del conocimiento demanda el desarrollo de capacidades superiores como las siguientes: pensamiento creativo, pensamiento crítico, resolución de problemas (pensamiento resolutivo) y toma de decisiones (pensamiento ejecutivo)”.

Inteligencia afectiva

Es un conjunto de valores, actitudes, micro actitudes y procesos cognitivos que se encargaran de que los estudiantes logren desarrollar su relación de manera asertiva en el aula. También se presenta de manera jerárquica, presentado a los valores como el nivel más alto, seguidos por las actitudes y micro actitudes. (Latorre, 2022, p. 2)

Los valores y actitudes son procesos afectivos que contiene las capacidades prebásicas, básicas y superiores, por eso es necesario que exista relación entre ellos para lograr una educación humanista (Román y Díez, 2009, pp.187 - 189).

Arquitectura mental

La arquitectura del conocimiento es un conjunto de esquemas mentales adecuadamente almacenados y disponibles para ser utilizados. Permite ordenar la mente y para ello los contenidos deben ser presentados de manera sistémica, sintética y global, en forma de esquemas de mayor o menor generalidad. En este sentido, tan importante es la forma de adquisición de estos esquemas (proceso) como la manera de almacenarlos en la memoria a largo plazo (producto) (Latorre,2022, p. 5).

La inteligencia escolar, como un conjunto de esquemas mentales (arquitectura mental o arquitectura del conocimiento): el substrato en el que se apoyan las capacidades en el aula son los contenidos y los métodos. De este modo entendemos que los contenidos, para ser aprendidos y luego almacenados en la memoria a largo plazo, han de ser presentados de una manera sistemática y sintética y asimilados en forma de “esquemas mentales” que posibiliten una estructura mental organizada y arquitectónica. Consideramos la inteligencia escolar también como un conjunto de esquemas mentales (Román y Díez, 2009, p. 184).

En conclusión la teoría tridimensional de la inteligencia hace que los niños del nivel inicial potencien sus capacidades en diversas dimensiones, teniendo como guía una enseñanza del paradigma socio-cognitivo tomando en cuenta las capacidades básicas y prebásicas ya que eso ayudará a fomentar las capacidades de los estudiantes del nivel inicial, en especial en el área de matemáticas, a su vez es importante que las

docentes enseñen a los niños del nivel inicial tenga una formación de valores y actitudes para un desenvolvimiento en la sociedad.

2.2.3. Competencias

Según Romero (2006) una competencia es el desarrollo de una capacidad para lograr un objetivo o resultado, esto se refiere a la capacidad de la persona para dominar tareas específicas que le permitan solucionar las problemáticas que le plantea la vida cotidiana.

Para Gamarra (citado en Minedu, 2019) afirma que, “la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”. Esto se refiere a que el estudiante se convierte en una persona competente ya que va desarrollar un conjunto de capacidades, habilidades, métodos, valores, conocimientos y actitudes, pero sobre todo está dispuesto a solucionar cualquier problema.

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

“El paradigma sociocognitivo-humanista es un paradigma educativo que nos permite estudiar el fenómeno educativo a través del Paradigma cognitivo de Piaget-Bruner-Ausubel y del Paradigma sociocultural-contextual de Vygotsky-Feuerstein” (Latorre y Seco, 2010, p. 52).

Es necesario profundizar en qué se basan cada uno de estos paradigmas. El paradigma cognitivo se centra en cómo aprende el alumno y lograr que reconozca que este es autor de su propio aprendizaje. En cambio, el paradigma socio-contextual se preocupa del entorno en el que aprende el alumno (Latorre y Seco, 2010).

El paradigma socio cognitivo humanista no se centra en que el alumno logre aprender, sino que desarrolle valores y actitudes para que los ponga en práctica en su día a día (Latorre y Seco, 2010).

2.3.2. Metodología

En el presente trabajo profesional se va a realizar programaciones para la edad de tres años del área de matemática, en donde se tomará en cuenta los aportes más importantes de cada autor para así poder programar las sesiones de aprendizajes de una manera didáctica, en donde aplicaremos un aprendizaje participativo para que el estudiante pueda interactuar con su entorno utilizando diferentes materiales didácticos construyendo sus propios conocimientos.

Según Bruner considera que al inicio de cada sesión se dará una motivación para que despierte el interés de cada estudiante al querer aprender algo nuevo a través del descubrimiento, donde el niño explorará diversos materiales dados por la profesora despertando su curiosidad de un modo activo y constructivo (Universidad Internacional de Valencia, 2015, párr. 2-4).

La teoría de Ausubel trata sobre un nuevo aprendizaje, para lo cual el maestro recogerá los saberes previos del niño para poder así generarlo de manera dinámica y promover el entusiasmo y construirlo. Los saberes previos le ayudará al docente a conocer qué falta por mejorar en el aprendizaje esto genera un conflicto cognitivo en los niños, así como que los docentes busquen nuevas estrategias dinámicas para que el niño pueda lograr con éxito un buen aprendizaje (Latorre, 2022, p. 2).

Según Piaget (citado por Portal, 2017) el conflicto cognitivo se refiere al cambio conceptual que genera los estudiantes ante una situación contradictoria, entre lo que tiene los saberes previos y los nuevos conocimientos, provocando un desequilibrio cognitivo que conduce a un nuevo conocimiento más amplio y ajustado a la realidad, enriqueciendo a los nuevos procesos del aprendizaje. Esto quiere decir que un

individuo que ha aprendido logra modificar su estructura cognitiva, y esta modificación es posible si ha pasado por un proceso de asimilación y acomodación. Pero esto sucede si entre estos dos procesos ha interactuado un proceso de equilibración. Por otro lado, Vygotsky sostiene que el conflicto cognitivo es la relación general entre el desarrollo y el aprendizaje, pero para poder establecer esa relación se debe tener en cuenta dos niveles evolutivos: el real es el conocimiento previo que uno posee, aquí se necesita la ayuda de un mediador y por último se encuentra el evolutivo proximal que es la capacidad de resolver un problema independientemente, llevándolo al desarrollo potencial.

La teoría de Vygotsky recalca las relaciones sociales en los procesos de aprendizaje, y argumenta que la construcción del conocimiento es un acto individual y a la vez social. Los estudiantes construyen su conocimiento individualmente y, al mismo tiempo, unos con otros; la ayuda que proporcionan los otros es esencial para su aprendizaje. Eso quiere decir que Vygotsky plantea el aprendizaje colaborativo como un desarrollo socio cultural ya que el ser humano es un ser social que vive en continua interacción con otros y que la comunicación beneficia los saberes cognitivos y afectivos que conlleva el aprendizaje grupal como elemento que establece un vínculo dialéctico entre el proceso educativo y el de convivencia en la sociedad (Estrada, 2010).

En este proyecto se tomará en cuenta los siguientes aportes para la realización de la propuesta didáctica. Al iniciar cada sesión se dará la motivación para que el estudiante sienta curiosidad de querer aprender algo nuevo mediante canciones, juegos didácticos logrando que el estudiante exprese sus saberes previos, y así propiciar el protagonismo de los niños en su aprendizaje. Siguiendo con la secuencia debemos resaltar el protagonismo del estudiante en las actividades, ya que el docente debe propiciar estrategias y herramientas generando así el descubrimiento de un nuevo conocimiento significativo. En cada sesión de aprendizaje se tomará en cuenta las necesidades individuales del estudiante donde no solo se buscará el trabajo individual sino también el trabajo colaborativo donde se logrará la sociabilización de los estudiantes (Latorre y Seco, 2013).

Esto quiere decir que los saberes previos junto con la información del docente van a generar un conflicto cognitivo ya que el docente será el encargado de otorgar las herramientas básicas para que el estudiante logre la resolución del conflicto cognitivo dando como resultado que han logrado obtener un nuevo aprendizaje. Cabe resaltar que la resolución del conflicto cognitivo debe seguir ciertos procesos mentales que le ayudarán a la ejecución de las actividades, estos son como indicaciones para que los niños logren la destreza propuesta. Esto quiere decir que no solo se centrará en los procesos cognoscitivos sino en el desarrollo de los valores y actitudes que se desarrollará en las actividades logrando la formación integral del estudiante en su aprendizaje (Latorre y Seco, 2013).

Para concluir con las sesiones de aprendizaje, el docente buscará que el estudiante pueda desarrollar la metacognición de todo lo que ha aprendido durante las actividades realizando una retroalimentación para que el estudiante logre comprender las preguntas y pueda responderlas sin ninguna dificultad. Para el cierre de la sesión de aprendizaje la profesora realizará diferentes preguntas de toda la actividad haciendo que el estudiante genere una metacognición para ver cómo ha avanzado su aprendizaje. A su vez el docente retroalimenta la actividad del día a los estudiantes para afianzar su aprendizaje.

2.3.3. Evaluación

“La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas educativas alcanzadas [...], con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados” (Stufflebeam, 1987).

Cabe decir que en la evaluación no solo se debe observar los conocimientos previos del niño sino también su estado físico y emocional, los tipos de inteligencia y capacidades, sino también sus intereses y habilidades. Por otro lado es importante recordar que en una propuesta de enseñanza-aprendizaje integral no solo basta conocer las metodologías didácticas y el programa escolar que se deben desarrollar, porque el centro de la educación es el niño y por ende se le debe conocer incluso en su individualidad.

Latorre y Seco (2010) plantean tres tipos de evaluación:

Evaluación inicial: Se utiliza para detectar los conceptos previos que posee el alumno y las destrezas que es capaz de utilizar en el aprendizaje.

Evaluación de Proceso: Trata de evaluar los fines de la educación, que son las capacidades-destrezas, valores-actitudes, por medio de escalas de observación sistemáticas, individualizadas y cualitativas-cuantitativas y a través de pruebas en las que se evalúan el desarrollo de destrezas y actitudes.

Evaluación de Salida: Es aquella que evalúa las capacidades-destrezas, valores-actitudes a través de los contenidos y métodos de aprendizaje de una manera cualitativa o cuantitativa, según la edad de los alumnos.

Latorre (2022) propone como elementos de la evaluación, los siguientes:

Criterios de evaluación: Son los principios normas que me sirven para saber si algo es verdadero, estos tienen que ser válidos, justos y objetivos (Latorre, 2022, p. 11).

Estándares: El estándar es una descripción del nivel de desarrollo de aprendizajes que debe lograr el niño. “Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia a las capacidades, conocimientos y actitudes que se ponen en acción de forma sinérgica (actuando simultáneamente) al resolver o enfrentar situaciones problemáticas auténticas” (Latorre, 2022, p. 11).

Indicador de logro: Un indicador es una señal, un indicio, un rasgo o conjunto de rasgos, datos e informaciones que pueden considerarse como evidencias significativas para la evaluación del estado y nivel en el que se encuentra el estudiante, a su vez los indicadores son observables y cuantificables, que permiten conocer el grado de desarrollo del criterio de evaluación. Como se ve, los indicadores son las evidencias concretas que

ayudan a construir el juicio de valor. Gracias a ellos podemos hacer la evaluación. En el paradigma socio cognitivo-humanista los indicadores son las destrezas y las actitudes. Las rúbricas, holísticas o analíticas, miden el grado de desarrollo de los indicadores (Latorre, 2022, p. 11).

Desempeño: Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje), de las cuales los estudiantes demuestran cuándo están en proceso de alcanzar el nivel esperado de sus desempeños e indicadores para la evaluación de los aprendizajes (Latorre, 2022, p. 10).

Técnicas de evaluación: Son procedimientos que son utilizados por los docentes para obtener información acerca del aprendizaje de los estudiantes. Cada técnica de evaluación tiene uno o varios instrumentos. Entre ellas encontramos la observación (guía de observación, diario de clase, anecdotario, escala de actitudes), desempeño de los estudiantes (preguntas, cuadernos), análisis del desempeño (portafolio, rúbricas, lista de desempeño), autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación, (interrogatorio, pruebas orales o escritas). Cada técnica de evaluación se acompaña de sus propios instrumentos, definidos como recursos estructurados diseñados para fines específicos (Latorre, 2022, p. 12).

Instrumentos de evaluación: Se encargan de recoger información que se quiere evaluar, entre ella están los cuestionarios, formulario de preguntas, guía de observación, diario de clase, anecdotario, escala de actitudes, portafolio, rúbricas, lista de desempeño, preguntas para un interrogatorio, etc (Latorre, 2022, p. 12).

2.4. Definición de términos básicos

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

Competencia: “Se define como la facultad que tiene el estudiante de combinar un conjunto de capacidades con el propósito específico en una situación determinada actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2020, p. 6).

Estándar de aprendizaje: “Son descripciones de desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada” (MINEDU, 2020, p. 6).

Capacidad: “Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que se utilizan para afrontar una situación determinada en los estudiantes. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2020, p. 6).

Desempeño: “Son descripciones específicas que hacen los estudiantes con respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos” (MINEDU, 2020, p. 6).

Desempeño precisado: “Está ubicado después de las capacidades, en donde los desempeños pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia”. (Guía Docente, 2022, párr. 1)

Destreza: “Definimos la destreza como una “habilidad específica de carácter cognitivo que permite realizar determinadas acciones mentales con eficiencia”. (Latorre, 2015, p. 4)

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

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”. (Minedu, 2016, p. 8).

Habilidades matemática: “Se considera como la construcción y dominio, por el alumno, del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o

utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, emplear estrategias de trabajo, realizar razonamientos, emitir juicios y resolver problemas matemáticos” (Ferrer, 2000, p. 54).

CAPÍTULO III

Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Área de matemática

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad	El niño resuelve problemas relacionados a su entorno según sus características perceptuales
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Los niños identifican y desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar.

(Minedu, 2016, p. 174 y 180)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

II ciclo

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.</p> <p>Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al</p>

	construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.
--	---

(Minedu, 2016, p.173 y 179)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños-3 años
Resuelve problemas de cantidad	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos</p> <p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas.</p> <p>Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.</p>
	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.

<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Un niño quiere alcanzar un juguete que está fuera de su alcance intenta primero alcanzarlo por sus propios medios y se da cuenta de que no puede. Luego, jala una silla, se sube y puede coger el juguete</p>
---	---

(Minedu, 2016, p.174 y 180)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Área : Matemática

CAPACIDADES	(Comprensión)	(Orientación espaciotemporal)
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> ● Agrupar ● Comparar ● Relacionar ● Identificar ● Expresar ● Ordenar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación, ritmo y movimiento

(Latorre, 2015, p. 5-17)

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>COMPRESIÓN</p> <p>Se entiende por razonamiento el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento de que se dispone. La actividad de la mente supone la presencia de datos, de experiencias y situaciones percibidas antes; se puede decir que razonar es relacionar experiencias, ideas y juicios. Habitualmente se piensa que el razonamiento (comprensión) es el eje central de la inteligencia o el pensamiento. El razonamiento o comprensión está presente como una capacidad básica en los aprendizajes de todas las áreas. En consecuencia, en</p>	<p>Agrupar: Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</p> <p>Comparar: Cotejar -- confrontar -- examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes y diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios.</p> <p>Relacionar: Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio lógico</p> <p>Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son</p>

<p>todas las áreas debería estar esta capacidad.</p>	<p>Expresar: 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> <p>Ordenar: Colocar objetos de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una</p>
<p>ORIENTACIÓN ESPACIOTEMPORAL</p> <p>Es una habilidad general para ubicarse en el tiempo y el espacio en forma perceptual, representativa y conceptual, así como establecer relaciones entre el tiempo y el espacio.</p>	<p>Mostrar sentido de orientación, ritmo y movimiento: Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</p>

(Latorre, 2015, p. 1,2,5,6,14,17)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDADES	DESTREZA	PROCESO COGNITIVO	EJEMPLO
COMPRESIÓN	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s elegido/s 5. Agrupar por clases. 	Agrupar los cubos de colores en la cesta que le corresponde mediante material concreto.
	Comparar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar las características de los objetos. 3. Establecer-identificar los criterios/ variables 	Comparar la cantidad de los objetos que se encuentran en su entorno utilizando la noción muchos-pocos mediante actividades lúdicas.

		de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando un organizador gráfico adecuado.	
	Relacionar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos de relación. 3. Establecer las conexiones aplicando el criterio elegido.	Relacionar la cantidad que representa los números del 1 al 5 usando ganchos.
	Identificar	1. Percibir la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se	Identificar las figuras geométricas utilizando materiales didácticos.

		<p>tienen sobre el objeto.</p> <p>4. Señalar, nombrar, etc.</p>	
	Expresar	<p>1. Conoce-definir lo que se desea expresar de forma clara</p> <p>2. Imaginar y hacer pruebas-intentos</p> <p>3. Elegir (materiales/técnicas)</p> <p>4. Expresar de forma gráfica</p>	<p>Expresar de manera gráfica las características de la noción grande-pequeño utilizando materiales de su entorno.</p>
	Ordenar	<p>1. Determinar los objetos o situaciones que se van a seriar.</p> <p>2. Fijar el criterio de seriación o secuenciación.</p> <p>3. Establecer relaciones respetando dicho criterio.</p>	<p>Ordenar la secuencia de acuerdo al tamaño, color y forma utilizando material concreto.</p>

ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	Mostrar sentido de orientación, ritmo y movimiento	1. Percibir la información claramente 2. Identificar elementos de orientación 3. Orientarse de acuerdo con el elemento elegido	Mostrar sentido de orientación utilizando la noción dentro -fuera siguiendo las indicaciones.
-------------------------------------	--	--	---

(Latorre, 2015, p. 5,6,14,17)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

Métodos

Agrupación de objetos según sus características utilizando materiales no estructurados.

Comparación de cantidad de elementos estableciendo la noción muchos-pocos utilizando materiales concretos.

Comparación de imágenes y objetos utilizando la observación y la manipulación mediante materiales didácticos.

Relación de cantidad con los números utilizando materiales concretos y gráficos.

Relación de objetos según sus características utilizando materiales gráficos.

Identificación de las nociones espaciales adoptando diferentes posturas y posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, etc. realizando actividades diversas.

Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.

Identificación de los colores mediante el juego lúdico.

Identificación de la cantidad de objetos de un conjunto utilizando el conteo espontáneo.

Identificación de la medida grande-pequeño utilizando material concreto.

Expresión de forma oral las características de las nociones espaciales utilizando material concreto.

Expresión de forma gráfica las características de formas , números y tamaño , utilizando materiales gráficos.

Orden de objetos utilizando criterios de secuenciación, como color, forma, tamaño.

Mostrar sentido de orientación en la representación de nociones espaciales dentro-fuera, delante-detrás, etc., utilizando el manejo corporal.

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.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inclusivo o de atención a la diversidad. 2. Intercultural. 		

	<p>3. Igualdad de género.</p> <p>4. Ambiental.</p> <p>5. Búsqueda de la excelencia.</p> <p>6. Orientación al bien común.</p> <p>7. De derechos.</p>
--	---

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
<p style="text-align: center;">RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p>	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolos de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepte o admita las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye,

<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>		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 del diagnóstico

ÍTEMS	ACTIVIDAD	LOGRADO	EN PROCESO
Agrupa los objetos según su color y tamaño.	Los niños reciben una canasta de pelotas de diversos tamaños y color en donde se les pedirá que agrupen según las indicaciones.		
Muestra sentido de orientación al ubicar objetos dentro y fuera de una caja.	Los niños realizarán una actividad donde al ritmo de la música deberán ubicar los peluches dentro de la caja y las pelotas fuera de la caja, al terminar la actividad se les preguntará ¿Qué objetos están dentro la caja ?.		
Expresa las características perceptuales grande-pequeño.	Los niños escucharán las indicaciones de la maestra en donde les dirán que los que tienen juguetes grandes se pararan y los que tienen juguetes pequeños se quedarán sentados.		
Ubican objetos según la noción arriba-abajo utilizando material concreto.	Los niños al ritmo de la música utilizan su peluche para ponerlo arriba o abajo de la mesa.		

Reconoce la cantidad de un grupo de objetos de manera espontánea.	Los niños observan una cesta de frutas y se les preguntará ¿En qué cesta hay más frutas ? ¿En qué cesta hay pocas frutas ?.		
Explica su noción del tiempo de manera espontánea.	Se les preguntará a los niños las actividades que hicieron en casa ¿Que hicieron ayer ? ¿Qué actividades hicieron en la mañana ?.		

3.1.11. Programación anual

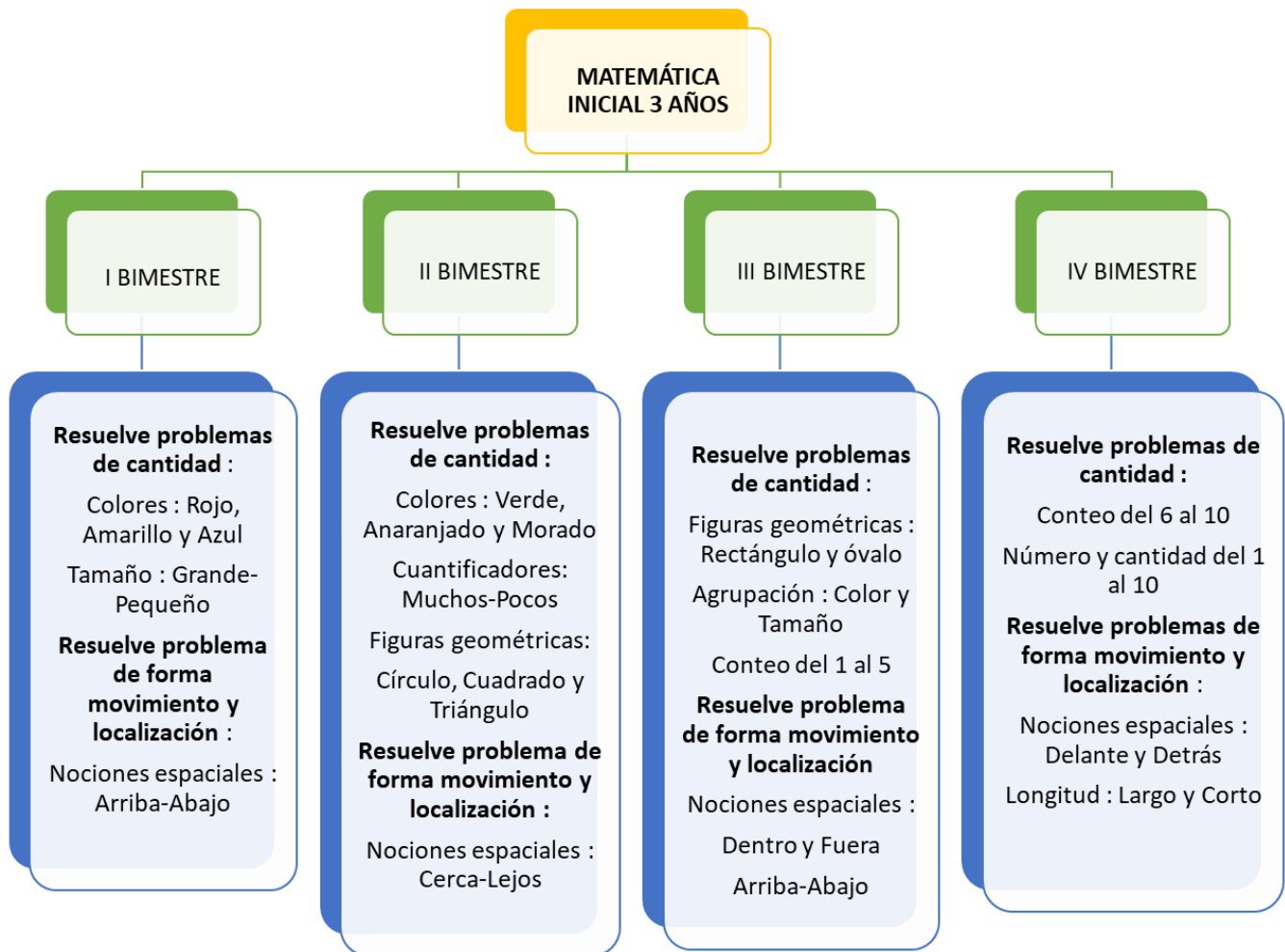
PROGRAMACIÓN		
Institución Educativa: “Huellitas del Jesús” Nivel: Inicial Año: 3 años Secciones:		
Verde	Área: Matemática	Profesoras: Andrea Aramburú Cortez, Claudia Rojas Rodriguez y Irene Yacila Julca
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE

<p>I BIMESTRE</p> <p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Características perceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores: rojo, amarillo y azul • Tamaños: grande y pequeño <p>Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nociones espaciales: arriba - abajo 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de objetos según sus características utilizando materiales no estructurados. • Comparación de cantidad de elementos estableciendo la noción muchos-pocos utilizando materiales concretos. • Comparación de imágenes y objetos utilizando la observación y la manipulación mediante materiales didácticos. • Relación de cantidad con los números utilizando materiales concretos y gráficos.
<p>II BIMESTRE</p> <p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características perceptuales: Colores verde, anaranjado y morado • Cuantificadores: muchos-pocos • Figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo <p>Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relación de objetos según sus características utilizando materiales gráficos. • Identificación de las nociones espaciales adoptando diferentes posturas y posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, etc. realizando actividades diversas. • Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.

<ul style="list-style-type: none"> ● Nociones espaciales: cerca y lejos <p>III BIMESTRE</p> <p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Figuras geométricas: rectángulo y óvalo ● Agrupación: color y tamaño ● Conteo del 1 al 5 <p>Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nociones espaciales: dentro y fuera ● Alto-Bajo <p>IV BIMESTRE</p> <p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conteo del 6 al 10 ● Número y cantidad del 1 al 10 <p>Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nociones espaciales: delante - detrás ● Longitud: largo-corto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificación de los colores mediante el juego lúdico. ● Identifica la cantidad de objetos de un conjunto utilizando el conteo espontáneo. ● Identifica la medida grande-pequeño utilizando material concreto. ● Expresión de forma oral las características de las nociones espaciales utilizando material concreto. ● Expresión de forma gráfica las características de formas, números y tamaño , utilizando materiales gráficos. ● Orden de objetos utilizando criterios de secuenciación, como color, forma, tamaño. ● Mostrar sentido de orientación en la representación de nociones espaciales dentro-fuera, delante-detrás , etc., utilizando el manejo corporal 	
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES

<p>CAPACIDAD: Comprensión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Agrupar ● Comparar ● Relacionar ● Identificar ● Expresar ● Ordenar <p>CAPACIDAD: Orientación</p> <p>Espacio Temporal</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación, ritmo y movimiento 	<p>1. VALORES: Responsabilidad</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. ● Asumir las consecuencias de los propios actos. <p>2. VALORES: Respeto</p> <p>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</p> <p>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



VALORES
RESPECTO
RESPONSABILIDAD
SOLIDARIDAD

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

COMPRENSIÓN

- AGRUPAR
- EXPRESAR
- RECONOCER
- EXPLICAR



CONTENIDOS

1. AGRUPACIÓN
2. NOCIONES ESPACIALES:
 - Arriba - abajo
 - Dentro- fuera
3. CUANTIFICADORES:
 - Muchos - pocos
4. TAMAÑO:
 - Grande - pequeño
5. NOCIÓN DEL TIEMPO



ORIENTACIÓN

ESPACIO TEMPORAL

- MOSTRAR SENTIDO DE ORIENTACIÓN, RITMO Y MOVIMIENTO
- UBICAR



3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje y actividades

3.2.1.1. Red conceptual de contenido de la Unidad

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°3		
<p>1. Institución educativa: Lurín 2. Nivel: Inicial 3. Grado: tres años 4. Sección: Verde 5. Área: Matemática 6. Título Unidad: ¡Vivan las matemáticas! 7. Temporización: 18 de mayo al 24 de julio (10 semanas) 8. Profesor(as): Andrea Aramburú Cortez, Claudia Rojas Rodríguez y Irene Yacila Julca</p>		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Colores: Verde y anaranjado.</p> <p>Cuantificadores: Muchos pocos.</p> <p>Figuras geométricas: Círculo y cuadrado.</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <p>Nociones espaciales: Cerca-lejos</p>		<p>Identificación de los colores anaranjado y verde mediante la utilización de material concreto.</p> <p>Identificación de los colores anaranjado y verde mediante el juego lúdico.</p> <p>Comparación de cantidad de elementos estableciendo la noción muchos-pocos utilizando materiales concretos y juegos lúdicos.</p> <p>Identificación de las formas círculo y cuadrado mediante la utilización de material concreto y juego lúdico.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en la representación de nociones espaciales cerca-lejos, utilizando el manejo corporal y el juego lúdico.</p>

CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: Comprensión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● comparar <p>CAPACIDAD: Orientación Espacio Temporal</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación, ritmo y movimiento 	<p>VALORES: Responsabilidad</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. <p>VALORES: Respeto</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. ● Asumir las normas de convivencia. <p>VALORES: Solidaridad</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Compartir lo que se tiene 	

3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES
<p>Actividad 1 (Tiempo)</p> <p>Identificar el color verde mediante la utilización de material concreto, escuchando con atención.</p> <p>Inicio</p> <p>Los niños jugaran con las témperas de color amarillo y azul y lo mezclaran con sus propias manos hasta descubrir el color.</p> <p>¿Qué color han formado al mezclar las témperas?</p> <p>¿Alguna vez han visto este color?</p> <p>Procesos</p> <p>Percibe las pelotas de distintos colores que se encuentran en la piscina.</p> <p>Reconoce el color verde al momento de seleccionar las pelotas de su mismo color.</p> <p>Relaciona el color verde al momento de nombrar las frutas y verduras que hay en la cesta.</p> <p>Señala los objetos que se encuentran fuera del salón que son de color verde.</p>

Salida

Evaluación: Identifica el color verde seleccionando los pañuelos de diversos colores insertándose en una caja.

Metacognición

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué colores utilizaste para obtener el color verde, ¿Que objetos viste de color verde?.

Transferencia

En casa observa que objetos son de color verde.

ACTIVIDADES**Actividad 1 (Tiempo)**

Identificar el color verde mediante el juego lúdico, escuchando con atención.

Inicio

Los niños bailan y cantan al ritmo de la canción “Había un sapo” con sus gorros de sapos.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿De qué color es el sapo? ¿Alguna vez has visto un sapo? ¿Tú crees que al sapo le guste el color verde?

¿A qué otros animales le gustan el color verde?

Procesos

Percibe un sapo de peluche y elige entre los objetos los que tengan el color verde, luego los obsequia al sapo.

Reconoce las características del color verde seleccionando los animalitos de peluche que tienen el mismo color.

Relaciona el color verde al seleccionar un grupo de globos de colores, para luego pegarlo en la pared del mismo color,

Salida**Evaluación:**

Identifica el color verde mediante un baile, al detenerse la música seleccionan entre diversas cintas de colores que están esparcidos en el suelo el de color verde.

Metacognición

¿Qué color han recordado el día de hoy?, ¿Cómo lograste identificar el color verde en la cinta? ¿Te fue fácil identificar el color verde?

Transferencia

En casa identifica que frutas y verduras son de color verde y los coloca en una cesta.

ACTIVIDADES**Actividad**

Identificar la figura geométrica el círculo mediante la utilización de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio

Los niños observan en el piso diferentes aros de colores bailando al ritmo de la canción las ruedas del autobús https://www.youtube.com/watch?v=m5jd3UyO_aY.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué forma tiene el aro? ¿Qué parte del autobús tiene la misma forma?

¿El círculo tiene lados?

Procesos

Percibe tapas, lata y un vaso y calca varias veces la silueta en un papel blanco grande.

Reconoce las siluetas de la tapa y de la lata, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Con qué objeto has dibujado?, ¿Qué figura te ha salido?

Relaciona los bloques lógicos realizando una dibujo con el círculo.

Nombra los objetos que se encuentran dentro de una caja de peluches que tengan la forma de un

círculo .

Salida**Evaluación**

Identifica el círculo al realizar la silueta utilizando chapitas de colores .

Metacognición ¿Qué aprendimos el día de hoy ?, ¿Qué objetos descubriste que tengan forma circular?

Transferencia En casa realizarán un círculo con plastilina.

ACTIVIDADES**Actividad 1 (Tiempo)**

Identificar el color anaranjado mediante la utilización de material concreto, escuchando con atención.

Inicio

Los niños observan en la mesa bolitas de plastilina de color amarillo y rojo.

Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué podemos realizar con la plastilina? ¿De qué color son? ¿Qué color obtuviste? ¿Qué pasará si combinamos ambos colores?

¿Qué cosas conoces con este color?

Procesos

Percibe 2 vasos con agua de color rojo y otra de color amarillo luego mezclamos los líquidos y responde a la pregunta ¿creen que saldrá el color anaranjado?

Reconoce el color anaranjado buscando juguetes dentro de una piscina de pelotas y los coloca en una caja de su mismo color

Relaciona el color anaranjado con bloques que se encuentran dentro de un balde de construcción y colócalo en una cesta.

Señala las frutas y verduras de color anaranjado que se encuentran en los flashcard luego los pega en la pizarra.

Salida**Evaluación:**

Identifica el color anaranjado buscando en una cesta de colores y selecciona los pompones anaranjados en una caja.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué colores utilizaste para obtener el color anaranjado?, ¿Que objetos observaste de color anaranjado?

Transferencia:

Selecciona las frutas o verduras de color anaranjado que encuentres en casa y colócalo en una cesta.

ACTIVIDADES**Actividad 1 (Tiempo)**

Identificar la forma del círculo mediante el juego lúdico, escuchando con atención.

Inicio

Los niños jugarán en el patio libremente con un carro de juguete donde seguirán la ruta de la carretera que tenga la forma de un círculo y un triángulo.

Luego responde las siguientes preguntas: ¿Conoces alguna de estas figuras? ¿Podemos repasar las figuras con ayuda de nuestros pies? ¿Cuál de estas figuras tiene la forma de un reloj? ¿Cómo se

llama?
ACTIVIDADES
¿Podemos recorrer el circuito de autos sin ayuda de la silueta de la carretera?
Procesos
Actividad 1 (Tiempo)
Percibe los ula ula fuera del patio y al ritmo de la música se moverán, al escuchar congelados se identificarán el color anaranjado mediante el juego lúdico, compartiendo lo que tiene y colocarán dentro del ula ula luego responde a la siguiente pregunta: ¿A qué forma de la carreta se parece el ula ula?
Reconoce el círculo entre las demás figuras geométricas que se encuentran pegadas en el suelo, los niños jugarán a alimentando al conejo colocando zanahorias dentro de su boca saltando con los dos pies el círculo hasta llegar a la meta.
Luego responden las siguientes preguntas: ¿A quién hemos alimentado? ¿Con qué verdura? ¿De qué color son las zanahorias?
Relaciona el círculo con objetos que encuentre dentro de una cesta de peluches luego colócalo dentro de una tina de plástico.
¿Conocen otra verdura del mismo color?
Nombra los objetos circulares encontrados en la cesta de peluches y coloca en la mesa
Procesos
Salida
Percibe 2 lupas de cartulina que al juntar el celofán de color rojo y amarillo se obtendrá el color anaranjado respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué pasó cuando juntamos las lupas? ¿Este color lo conocemos? ¿Qué color será?
Identifica el círculo encajando el bloque circular en el agujero que le corresponde.
Reconoce el color anaranjado pescando peces dentro de una tina con agua luego los coloca dentro de una cesta.
Metacognición:
¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué forma tenía el aro? ¿Qué forma tiene el sol?
Relaciona los juguetes escondidos de color anaranjado que se encuentran dentro de la piscina de pelotas y los colócalo en una caja.
Transferencia:
Selecciona en casa objetos que tengan la forma de un círculo.
Señala los ganchitos de colores que se encuentran dentro de una caja y escoge los que son de color anaranjado luego insértalo en un cordel .

Salida**Evaluación:**

Identifica el color anaranjado mediante un juego lúdico donde se formará grupos cada uno de ellos se ubicarán en filas para seleccionar entre diversas canicas de colores las de color anaranjado para luego correr y colocarlas dentro de una botella.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué pasó cuando se juntó el celofán con la lupa?, ¿Qué color salió? ¿Cómo lo lograste?

Transferencia:

En casa recolecta todos los objetos que encuentres de color anaranjado

Actividad

Comparar la cantidad de elementos estableciendo la muchos-pocos utilizando materiales lúdicos, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños saldrán al patio y observarán en el piso varios globos de colores en donde tendrán que llenar en una caja luego se les preguntará ¿Quién recolecto muchos globos?

¿Alguna vez han guardado muchos juguetes en una caja?.

¿Alguna vez haz visto una caja con pocos objetos?

Procesos

Percibe dos aros de colores uno anaranjado y otro verde y varios botones de colores y responde a la pregunta ¿Como lo podemos ordenar?

Analiza la diferencia de muchos- pocos al momento de poner muchos botones en el aro anaranjado y pocos botones en el aro verde ¿En qué se diferencian los dos aros?

Identifica la noción de muchos-pocos al momento de agrupar según su criterio los juguetes del salón

Realiza la comparación de la cantidad al momento de jugar con las peceras de goma, luego se les dirá a los niños que en una pecera ponga pocos peces y en el otra muchos peces.

Salida**Evaluación**

Compara la cantidad muchos-pocos al momento de insertar bolitas de colores en dos botellas

Metacognición

¿Qué hemos aprendido el día de hoy?, ¿Qué actividades hemos realizado el día de hoy?

¿Les pareció fácil identificar la cantidad de muchos-pocos?, ¿Cuál noción les pareció más fácil?

Transferencia

En casa los niños les preguntaran a sus padres si tienen muchas prendas de vestir o pocas prendas de vestir

Actividad

Comparar la cantidad de elementos estableciendo la noción muchos-pocos utilizando materiales concretos, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio

Los niños saldrán al patio y se sentaran de manera semi circular, en donde observaran dos cajitas mágicas de pelotas, luego se les preguntaran ¿Dónde hay muchas pelotas ?, ¿Dónde hay pocas pelotas?

¿Qué pasaría si no diferenciaremos las cantidades muchos-pocos?

Procesos

Percibe 2 imágenes de frutas manzana y naranja, donde el niño tendrá que pegar en los dos árboles la cantidad que elija y luego las cuenta ¿En cuál de los árboles hay muchos? ¿En cuál de los árboles hay pocos?

Analiza la diferencia de la cantidad al pedirle que se agrupen de a de acuerdo a su sexo, luego se les preguntara ¿Hay muchas niñas? ¿Hay muchos niños? ¿Hay pocas niñas? ¿Hay pocos niños?

Identifica la noción muchos-pocos al momento de insertar muchas canicas en una botella y pocas canicas en un plato

Realiza la comparación de la cantidad de una cesta de frutas e identifica que esta tiene muchas

frutas y que esta cesta tiene pocas frutas.

Salida**Evaluación**

Compara la cantidad de peluches que hay en un conjunto. Agruparán dentro de 2 círculos, en uno muchos peluches y en otros pocos peluches.

Metacognición

¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Qué otros objetos tienen muchas cantidades?

¿Qué otros objetos tienen pocas cantidades?

Transferencia

En casa en una caja guarda pocos juguetes y en otra caja guarda pocos juguetes

ACTIVIDADES

Actividad

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante el juego lúdico, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio

Los niños observan el cuento “El cuadrado” , luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figura geométrica observaste en el cuento? ¿En qué se transformó el cuadrado?

¿Creen que encontremos a nuestro alrededor algún cuadrado?

Procesos

Perciben la figura geométrica el cuadrado que estará trazado con masking tape en el patio.

Reconoce las características de la figura geométrica el cuadrado al responder las siguientes preguntas:

¿Qué figura observamos? ¿Cuántos lados tiene? Los niños se desplazarán saltando, caminando o gateando sobre la figura trazada en el piso.

Relaciona la figura geométrica del cuadrado con otros objetos que tengan la misma forma en el aula.

Señala el cuadrado dentro de un grupo de bloques lógicos.

Salida**Evaluación**

Identifica el cuadrado saltando sobre la silueta trazada en el piso al ritmo de una canción.

Metacognición

¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué objetos tienen forma de cuadrado?

Transferencia

En casa los niños arman un cuadrado con sus carritos

Actividades

Actividad

Mostrar sentido de orientación cerca-lejos mediante el juego lúdico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños se colocarán unas vinchas de orejas de conejo y bailarán la canción “La ronda de los conejos”, luego responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué compañero está más cerca de ti?

Procesos

Perciben la noción cerca-lejos al jugar “congelados” donde deberán colocar un sticker de estrella al compañero que se encuentra cerca del espejo y al que está lejos un corazón.

Identifican la noción cerca- lejos, al seguir las siguientes indicaciones:

Las niñas se ubican lejos de los niños

Los niños se ubican cerca a la puerta.

Las niñas se ubican cerca a los juegos.

Los niños se ubican lejos de la profesora.

Muestra sentido de orientación al colocar los objetos cerca o lejos del balde, pasando por un circuito.

Salida

Evaluación

Muestra sentido de orientación cerca- lejos al jugar a la ronda, al escuchar la campana se acercan y al escuchar el pito se alejan.

Metacognición

¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué actividades realizaste? ¿Qué objetos están cerca de ti? ¿Qué objetos están lejos de ti?

Transferencia

En casa coloca objetos cerca y lejos de tu puerta.

ACTIVIDADES

Actividad

Identificar la forma del cuadrado mediante la utilización de material concreto, escuchando con atención.

Inicio

Los niños saldrán al patio a trabajar con los bloques lógicos y allí entre varias figuras los niños y niñas identifican el cuadrado. Se les muestra a los niños una silueta con formas cuadradas. ¿Alguna vez has visto un objeto de forma cuadrada? ¿Qué objetos tienen la forma de cuadrado en el aula?

¿Cómo es el cuadrado?

Procesos

Percibe observando figuras lógicas del cuadrado en la mesa

Reconoce las características del cuadrado al momento de dibujar cada figura en hojas ¿Que han dibujado? ¿Qué forma tiene el cuadrado? ¿Cuántos lados tienen?

Relaciona la figura geométrica el cuadrado junto con los objetos que forman parte de la casa por ejem: el televisor, un cuadro, el reloj , la ventana,etc

Señala los juguetes del salón que tienen forma de cuadrado

Salida**Evaluación**

Identifica la figura geométrica al realizar la forma del cuadrado utilizando plastilina

Metacognición

¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Fue fácil identificar la figura el cuadrado?

Transferencia

En casa identifique los objetos que tiene forma de cuadrado

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

Actividad N.1 :



bit.ly/3Hjl8tT

Actividad N 2 :



bit.ly/3vCoExl



bit.ly/3Hj7F5e

Actividad N3:



bit.ly/3M9vPmu



bit.ly/3M3xjyl



bit.ly/3BSSL4B



Actividad N4 :



bit.ly/36LUBZy



bit.ly/35vXU6C



Actividad N5 :

bit.ly/3soFAoQ

bit.ly/3spmg3

Actividad N 6 :



bit.ly/3JVEuXC

Actividad N7:



bit.ly/3HtRX7k

Actividad N 8 :



bit.ly/35qYaUh

Actividad N 9 :



bit.ly/3hmuTwK

bit.ly/3tfCDGi

Actividad N 10:



bit.ly/3t9CG6I

bit.ly/35wmFiS

Actividad N 11:



bit.ly/3pluBL0



bit.ly/35wohJF

Actividad N 12 :



bit.ly/35zQP4Z

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

Identifica el color anaranjado mediante la utilización de material concreto

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Identifica el color anaranjado mediante la manipulación de objetos que se encuentra en el aula.				
Percibe el color anaranjado mediante la observación de los objetos de su entorno.				
Reconoce las características del color anaranjado buscando objetos de su entorno.				
Relaciona el color anaranjado con objetos que se encuentra en el aula.				
Señala los objetos de color anaranjado que encuentra en los flash card.				
Participa activamente en las clases.				

Identifica la figura geometría mediante el juego lúdico

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Identifica la figura geométrica del círculo mediante el juego lúdico.				
Percibe la figura geométrica el círculo mediante la manipulación de objetos que encuentras en su entorno.				
Reconoce el círculo mediante la observación de objetos que encuentra de su entorno.				
Relaciona el círculo con objetos que encuentra en su entorno.				
Nombra los objetos que tengan la forma del círculo.				
Participa activamente en las clases.				

Compara la cantidad de elementos estableciendo la noción muchos-pocos utilizando materiales concretos

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Compara la diferencia de la cantidad al pedirle que se agrupen de acuerdo con su sexo.				
Compara la cantidad de niños que hay en el aula.				
Realiza la comparación de la cantidad al de acuerdo con características propias, prendas de vestir, etc.				
Muestra dificultad al identificar la noción muchos-pocos al momento de agruparse de manera autónoma.				

Mostrar sentido de orientación cerca-lejos mediante la utilización de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

Indicadores	Nivel de logro			
	AD	A	B	C
Percibe diversos caminos y menciona cuál es el camino más cerca y cuál el más lejos.				
Identifica la noción cerca-lejos al mencionar que compañero se encuentra cerca y lejos de él.				
Muestra sentido de orientación cerca- lejos al jugar a colocar sus cartucheras cerca o lejos de su silla según se le indica.				

3.2.2.1. Programación de proyecto

1. PROYECTO DE APRENDIZAJE “JUGANDO APRENDO MATEMÁTICAS”

2. Datos informativos

- 1) **Institución Educativa: Lurín**
- 2) **Nivel: Inicial**
- 3) **Grado: 3 años**
- 4) **Secciones: únicas**
- 5) **Área: Matemáticas**
- 6) **Temporización: 2 semanas.**
- 7) **Profesoras: Andrea Aramburú Cortez, Claudia Rojas Rodríguez y Irene Yacila
Julca**

3. Situación Problemática

En una institución educativa del distrito de Lurín, logramos observar que durante diversas situaciones de aprendizaje un porcentaje de alumnos de 3 años no logran clasificar objetos de su entorno presentando dificultades al agrupar bloques lógicos, chapitas de colores , objetos por tamaño y forma , entre otros .

Por este motivo, proponemos este proyecto con el objetivo de lograr que los niños puedan agrupar las figuras con distintos materiales concretos y puedan identificarlo. Es por ello, que se propone el proyecto “Jugando aprendo matemáticas”, donde los niños tendrán diversas actividades elaborando diversos materiales concretos logrando así un aprendizaje más dinámico y creativo. Así mismo este proyecto va ayudar a beneficiar a los niños a desarrollar sus habilidades matemáticas haciendo uso de diversos materiales teniendo así un aprendizaje significativo.

4. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.

Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes sobre las dificultades que presentan para clasificar los objetos.	Mediante una lluvia de ideas expresaran los niños expresaran las actividades y materiales que quisieran utilizar en el área de matemáticas.	Plumón Pizarra Aula
Presentación del problema.	Los niños escucharán la canción “Aprendiendo agrupar” el cual los motiva a buscar materiales en el aula para agruparlos.	Canción Materiales diversos
Analizar la problemática.	Los niños se desplazarán libremente por el patio y elegirán los materiales que estarán esparcidos en el piso, luego los clasifican según su criterio.	Botellas Globos Latas Pañuelos Pelotas
Me divierto agrupando frutas y verduras.	Los niños agruparán las frutas y verduras de manera libre al colocarlas en una cesta.	Frutas Verduras Cesta
Jugamos con las prendas de vestir.	Los niños identificarán las características de las prendas de vestir y las agruparán libremente.	Prendas de vestir
Juguemos con nuestros juguetes.	Los niños identificaran en el aula de manera grupal los diversos objetos y lo agruparan por tamaño	Peluches pelotas cajas carritos frutas

Jugamos con los colores	Los niños saldrán al patio y agruparán cada juguete con el aro de color que le corresponda	juguetes de colores aros de colores
Me divierto jugando	Los niños jugaran con diversos materiales concretos en donde los agruparan por color y los colocara en conos de papel higiénico según el color correspondiente	palitos de chupete conos de papel higiénico platos descartables
Agrupamos diversos objetos.	Los niños observan diversos objetos y mencionan que forma tienen.	Cuadro de foto Cuaderno Aro Tapa de olla
Aprendo a jugar con las matemáticas	A cada pequeño se le entrega bloques lógicos donde agruparan cada figura en la caja que le corresponde	Bloques lógicos cajas de colores
Agrupamos botellas de diferentes colores y tamaños.	Se le entrega botellas de diferentes colores y tamaños a los niños y deberán agruparlas según su tamaño y color.	Botellas

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE**Actividad 1 :**

Agrupar de forma libre mediante material concreto , asumiendo la normas de convivencia.

Inicio

Los niños saldrán al patio y escucharán el cuento de “La niña revoltosa” y al regresar al aula todo estaba desordenado, y era porque la niña revoltosa había ido a visitarlos y dejó todos los materiales tirados en el piso. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Quién creen que dejó todo desordenado? ¿Qué podemos hacer?

¿Cómo podemos agrupar todos estos materiales?

Proceso

Percibe observando y manipulando diversos objetos como frutas, verduras y caramelos y describe las características de cada uno, luego responde a la pregunta ¿Cómo podríamos agruparlo? .

Identifica como agrupar los objetos (frutas, verduras y caramelos) y procede agruparlos.

Selecciona otras frutas que encuentras en la cesta y agrúpalas según tu criterio

Relaciona el criterio elegido al comparar los juguetes según sus características, luego lo colocaran dentro de un aro que se encuentra en el piso.

Salida

Evaluación:

Agrupar de manera libre sus animalitos de plástico mencionando sus características.

Metacognición:

¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo se han agrupado?,

Transferencia:

Realiza actividades en casa agrupando libremente sus juguetes poniéndolo en una caja.

SESIONES DE APRENDIZAJE**Actividad 2 :**

Agrupar de forma libre mediante un juego lúdico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños saldrán al patio y se les dará algunas indicaciones para ubicarse adecuadamente, luego al son de una música se les invita a bailar libremente, al silenciar la música los niños se agruparán de acuerdo con su criterio. Luego responden a la pregunta ¿Qué hemos realizado en el patio? ¿Cómo se agruparon?

¿Qué otras cosas podemos agrupar?

Procesos:

Perciben diferentes prendas de vestir (polo, pantalón, shorts) y describe las características de cada uno, luego responde a las preguntas: ¿Qué prendas de vestir observas? ¿Cómo las puedes agrupar?

Identifican como agrupar las prendas de vestir (polo, pantalón, shorts) y procede agruparlos.

Seleccionan los peces que están en la tina y los agrupas según sus características.

Relacionan las características de los objetos con los criterios ya trabajados.

Actividad

Salida

Evaluación

Agrupan de manera libre diversos objetos mediante el juego simón dice.

Metacognición

¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué criterio elegiste para agrupar ?.

Transferencia

Agrupar libremente los objetos que encuentres en tu sala y menciona qué criterio utilizaste.

SESIONES DE APRENDIZAJE

Actividad 3 :

Agrupar según el tamaño utilizando materiales no estructurados, escuchando con atención.

Inicio

Los niños saldrán al patio y observarán objetos de distintos tamaños de globos los niños bailaran o caminaran por el patio libremente ; la profesora dará una señal y los niños deberán recoger un objeto del suelo y deberán agruparse con su compañero que tiene el mismo tamaño de objeto, luego se les preguntará ¿Qué objeto tienen? ¿De qué tamaño es?

¿Todos los objetos tienen el mismo tamaño?

Proceso

Percibe diferentes tipos de objetos como pelotas y peluches y agrúpalos según su tamaño, luego responde las preguntas ¿Todos los objetos tienen el mismo tamaño? .

Identifica como agrupar los carritos de manera autónoma y colócalos dentro un envase según su tamaño

Selecciona los objetos y colócalos en una caja según su característica.

Relaciona el criterio elegido al agrupar las frutas y colocarlos en una caja según su tamaño

Salida**Evaluación:**

Agrupar los botones según su tamaño y colócalos en un plato descartable.

Metacognición:

¿Qué aprendieron hoy? ¿Les pareció fácil o difícil agrupar los objetos?

Transferencia:

Los niños agruparán diferentes objetos por tamaño que tengan en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 4 :

Agrupar por color mediante el juego lúdico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños jugarán con globos de colores libremente en el patio luego responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos con los globos? ¿Todos los globos tienen el mismo color?

¿Podemos agruparlos?

¿Con qué otros objetos del aula se pueden agrupar?

Procesos

Percibe los aros de colores que se encuentran pegados en el piso luego agrupa los juguetes dentro de los aros.

Identifica una tina de agua con chapitas de colores donde tendrán que sacar con una brocheta y agrúpalos en la cesta del color que le corresponde.

Selecciona los pompones de colores que se encuentran en una caja luego los agrupa en la java de huevos.

Relaciona el color de los ganchos con el color de la cesta que le corresponde.

Salida**Evaluación:**

Agrupar por color las cuentas, donde deberán insertarlas en la lana según corresponda.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Podemos agrupar las frutas y verduras?, ¿Ustedes pueden agruparse?

Transferencia:

En casa agrupa tus juguetes y colócalo en una tina con el color que le corresponda

SESION DE APRENDIZAJE

Actividad 5 :

Agrupar por color mediante material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

Los niños saldrán al patio y observaran que el piso habrá diferentes objetos por color como prenda de vestir, juguetes , frutas y verduras , en donde al son de la canción los niños recogerán los diversos objetos y lo colaran en su respectiva caja según el color de los objetos. ¿Todos los objetos tienen el mismo color? ¿De qué color es cada objeto?

¿De qué otra forma se pueden agrupar los objetos?

Procesos:

Percibe los materiales (palitos de chupetes y tubos de papel higiénico) y agrúpalos según el color correspondiente, luego responde a las siguientes preguntas ¿Qué colores observaron?

Identifica los botones de colores y colócalos en el vaso según el color que le corresponde.

Selecciona los palitos de chupete por color y colócalos dentro de los tubos de papel higiénico en el color que le corresponde.

Relaciona el criterio elegido al agrupar el color de los chapitas de colores con los platos descartables según el color correspondiente.

Salida**Evaluación:**

Agrupar los objetos de uno a uno y colócalos en los envases de colores que le corresponde.

Metacognición

¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Se les fue fácil agrupar los objetos por color?

Transferencia

En casa agrupa las diversas frutas y verduras por color y colócalos en una cesta.

Transferencia

En casa agrupa las diversas frutas y verduras por color y colócalos en una cesta.

Actividad 6 :

Agrupar según la forma mediante material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio

Los niños se colocarán unas vinchas de las figuras geométricas y después se deberán agrupar según la forma que les tocó en su vincha. Luego responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Podremos agrupar las formas geométricas? ¿Cómo podremos hacerlo? ¿Quiénes pueden ir juntos?

¿Qué otras formas conocen?

Procesos

Perciben mediante la observación y manipulación diversos objetos (cuadro de foto, cuaderno, aro, tapa de olla) y describe las características de cada uno, luego responde a las preguntas: ¿Qué observas? ¿Qué forma tienen el cuadro y el cuaderno? ¿Qué forma tienen el aro y la tapa de la olla?

Identifica cómo agrupar los objetos (cuadro de foto, cuaderno, aro, tapa de olla) y procede a agruparlos según su forma.

Seleccionan el criterio por forma para agrupar los bloques lógicos

Relacionan los objetos con los flash card de figuras geométricas, mencionando a cuál se parecen.

Salida

Evaluación Agrupa según la forma (círculo- cuadrado-estrella-corazón) al seleccionar los botones de diferentes formas y luego colocarlo en el flashcard de la forma que corresponde.

Metacognición ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué formas tenían los objetos que agrupaste?

Transferencia

En casa agrupa según su forma los cubiertos.

SESIONES DE APRENDIZAJE

Actividad 7 :

Agrupar por color y forma mediante el juego lúdico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Los niños observan diferentes juguetes, peluches y pelotas de distintos colores esparcidos en el patio luego responde a las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con estos objetos?

¿De qué colores son? ¿Todos tienen la misma forma?

¿Sus zapatillas tendrán el mismo color y la misma forma?

Procesos

Percibe botellas de plásticos y aros de diferentes colores en el patio luego agrupa los materiales según tu criterio en el aro que le corresponde.

Identifica los bloques lógicos que se encuentran en la mesa luego agrupa los bloques en una caja.

Selecciona la ropa y los juguetes de diferentes colores que se encuentran en una caja luego agrupa en varias cestas.

Relaciona las frutas y verduras de juguetes y luego agrupa en varias canastas.

Salida

Evaluación:

Agrupa por color y forma los corazones y las estrellas encerrando con una lana cada grupo.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Podemos agrupar nuestros útiles escolares y los de aseo juntos?,

¿Qué hicieron con la lana?

Transferencia:

En casa agrupa tus juguetes, tú ropa y colócalo en el lugar que corresponde

SESIONES DE APRENDIZAJE

Actividad 8 :

Agrupar según el color y el tamaño mediante un juego lúdico, cumpliendo con los trabajos asignados.

Inicio

Los niños salen al patio observan baldes de diferentes tamaños y colores, y agrupan al ritmo de una música los baldes por su color y tamaño. Luego responden las preguntas: ¿Qué objetos han utilizado? ¿Los baldes son del mismo tamaño? ¿Todos los baldes son del mismo color?

¿Todos los objetos que observas en el aula son iguales?

Procesos

Percibe mediante la observación y manipulación botellas pintadas de diferentes colores y tamaños y describe las características de cada uno, luego responde a las preguntas: ¿Qué observas? ¿Todas las botellas son del mismo color? ¿Todas las botellas son del mismo tamaño?

Identifica el criterio por color y tamaño para agrupar las botellas a través del juego “El rey manda” y deberán seguir las indicaciones: Los que tengan botellas grandes de color rojo saltan, los que tengan botellas chicas de color verde corren, etc.

Selecciona el criterio por color y tamaño para agrupar las tapas de diferentes colores y tamaños

Relaciona las características similares de las botellas y las tapas con los criterios seleccionados.

Agrupar en grupo las botellas y las tapas por dos criterios: color y tamaño y expresa oralmente su clasificación.

Salida

Evaluación

Agrupar según su color y tamaño las pelotas verdes grandes y pequeñas en la canasta que corresponde.

Metacognición

¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué formas tenían los objetos que agrupaste?

Transferencia

Agrupar según su color y tamaño los zapatos que encuentres en casa.

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

Actividad N°1



<https://bit.ly/3Ivp3VW>

Actividad N°2



<https://bit.ly/3K0s2Wn>

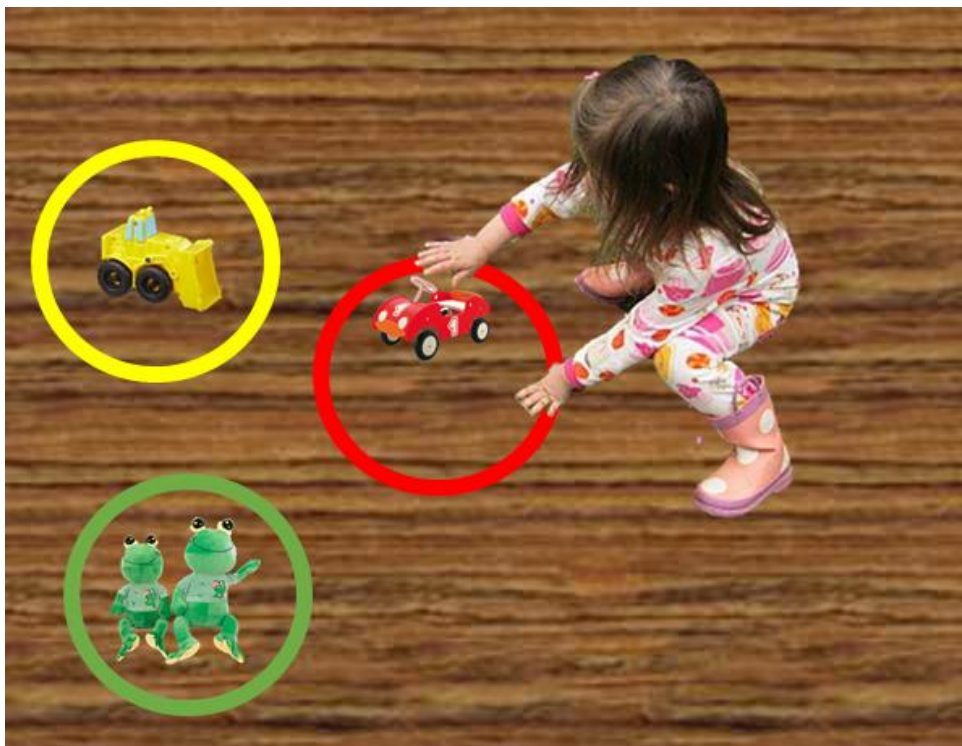
Actividad N°3



bit.ly/3vAk1DZ

bit.ly/3IpeaEW

Actividad N°4



<https://bit.ly/3M7vJy>

Actividad N°5



bit.ly/3ImLj47



bit.ly/3phjsdW

Actividad N°6



<https://bit.ly/3pFa1Wf>

Actividad N°7



<https://bit.ly/3sl9YjS>

Actividad N°8



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

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

Agrupar de forma libre utilizando diferentes prendas de vestir describiendo sus características

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Perciben diferentes prendas de vestir y describen las características de cada uno.				
Identifica como agrupar las prendas de vestir.				
Selecciona los peces y los agrupa libremente en una tina.				
Relacionan las características de los objetos con los criterios ya trabajados				
Participa activamente en las clases.				

Agrupar por tamaño utilizando juguetes del aula colocándolo en unas cajas según el tamaño indicado de los objetos.

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Percibe diversos objetos y reconoce sus características.				
Identifica diversos objetos y los agrupa según su tamaño.				

Selecciona diversos objetos y los agrupa por tamaño y los coloca en la caja que le corresponde.				
Relaciona el criterio elegido y agrupa las frutas según su tamaño colócalos en las cestas según su tamaño.				
Muestra dificultad al agrupar por tamaño algunos peluches y pelotas.				

Agrupar por color los bloques lógicos que se encuentran en la mesa del aula colocando cada color en la cesta que le corresponde.

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Agrupar por color mediante el juego lúdico utilizando material concreto.				
Percibe los aros de colores mediante la manipulación de los objetos y agrúpalos donde corresponde.				
Identifica los chapitas de colores agrupando cada una en la cesta que le corresponde.				
Selecciona los pompones de colores y agrúpalos según sus características.				
Relaciona los ganchos de colores y agrupa cada uno con la cesta que le pertenece.				
Participa activamente en las clases.				

Agrupar según la forma diversos objetos como un cuadro de foto, cuaderno, aro y tapa de olla colocando en la canasta con la imagen de la figura geométrica que corresponde.

INDICADORES	NIVEL DE LOGRO			
	AD	A	B	C
Percibe mediante la observación y manipulación diversos objetos y describe sus características.				
Identifica diversos objetos y los agrupa según su forma.				
Selecciona el criterio por forma para agrupar los bloques lógicos.				
Relacionan los objetos con los flash card de figuras geométricas, y mencionan a qué forma se parecen.				
Participa activamente en las clases.				

Conclusiones

En el presente trabajo se detalla la realidad de la institución educativa con la que se ha trabajado, llegando a la conclusión que los niños de tres años presentan dificultad para desarrollar sus habilidades matemáticas. Es por ello que los docentes deben realizar en sus sesiones actividades lúdicas, material concreto, juegos para desarrollar en los niños sus habilidades.

Los estudiantes de 3 años lograron desarrollar sus habilidades matemáticas ayudando a facilitar los problemas que se presentan en su vida cotidiana mediante técnicas innovadoras que favorecen en su aprendizaje

El paradigma socio – Humanista fomenta que el estudiante desarrolle sus habilidades mediante las capacidades, destrezas, valores y actitudes con el fin de desenvolverse a lo largo de su vida donde el mediador sea un guía en el aprendizaje del estudiante.

El rol de docente en la etapa preescolar cumple la función de ser un guía hacia el alumno a su vez fundamentan el desarrollo de habilidades matemáticas utilizando diversos materiales concretos y lúdicos motivándolo aprender y ser capaz de resolver distintos problemas que se les presente.

Recomendaciones:

Se recomienda a los docentes que al realizar sus sesiones de aprendizaje apliquen actividades lúdicas, canciones, juegos para que su clase sea más divertida y los niños tengan más interés por aprender.

Se recomienda que las sesiones sean de acuerdo con el contexto y a la necesidad del estudiante, se planteen actividades innovadoras y creativas y así lograr que el aprendizaje sea significativo.

Se recomienda a los padres de familia participar en las escuelas de sus hijos, brindarle un apoyo constante en el desarrollo de su aprendizaje y hablar mensualmente con las profesoras ya que así se podrá lograr un buen aprendizaje y una buena enseñanza de valores.

Se recomienda a los docentes utilizar el modelo T ya que esto permite que los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades, destrezas, valores y actitudes donde puedan fomentar las habilidades matemáticas que le permitan desenvolverse en distintos ámbitos de manera competente.

Referencias:

- Almaguer,J;Howard,J.(1999).“Robert Sternberg: los perfiles de estilos y la inteligencia” http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/modelo_robert_sternberg.htm
- Ballester, A.(2002).El aprendizaje significativo en la práctica y didáctica de la geografía.<file:///C:/Users/Irene/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoEnLaPracticaYDidacticaDe-2559434.pdf>
- Carrera.B.Mazzarella.C(2001).Vygotsky: enfoque sociocultural : <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castillero,O.(s.f). La teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg.Psicología y mente website: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-triarquica-inteligencia-sternberg>
- Cerrillo,R. (2003) Educar en valores, misión del profesor. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/4817/31558_2003_08_03.pdf
- David Paul Ausubel. (s.f.). https://www.ecured.cu/David_Paul_Ausubel
- Delgado, J. (2021) Las principales etapas del desarrollo cognitivo,según Piaget. Etapa infantil website: <https://www.etapainfantil.com/etapas-desarrollo-cognitivo-piaget>
- Donolo,D;Rigo,Y.(2013).“Tres enfoques sobre la inteligencia: un estudio con trabajadores manuales” <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/5kp9WRbySX8zstFN3GqpTVn/?lang=es>
- El comercio.(2009). El paradigma sociocultural o ecológico-contextual <https://www.elcomercio.com/actualidad/paradigma-sociocultural-o-ecologico-contextual.html>
- Enciclopedia(2021). https://es.wikipedia.org/wiki/Reuven_Feuerstein
- Espinosa, S. (2000). “El aprendizaje significativo”. Recuperado de: http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO_1677.pdf
- Esteban, M. (2009). “Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural”. Girona-España. EDUCERE

- Estrada, A. (2010). El trabajo colaborativo como herramienta para elevar el nivel de aprovechamiento escolar. Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación “José María Morelos. Departamento de Pedagogía. Gobierno del Estado de Michoacán de Ocampo. Secretaría de Educación Pública en el Estado. Morelia, Michoacán.
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290>
- Fernandes, T Y Tamaro, E (2004) . Biografía de Jean Piaget .Biografías y Vidas website :
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Ferrer, M. (2000). La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela media cubana (Tesis doctoral). Instituto superior pedagógico Frank País García, Cuba.
- Guía docente (2022). ¿Como precisar un desempeño?. <https://guiadocente.net/como-precisar-un-desempeno/>
- Gutiérrez, R. (2012) Epistemología genética, Revista Psicol Hered. 7, pp.1-2 Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2261- Texto%20del%20art%C3%ADculo-4777-1-10-20150221%20(3).pdf
- Iglesias, M. (2007). “Diagnóstico e Intervención Didáctica del Lenguaje Escolar”. Editorial: Gesbiblio https://books.google.com.pe/books?id=wVp4Mr6zpXEC&pg=PA206&dq=aprendizaje+significativo+ausubel&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewijsK-wn6_1AhWdpZUCHR8fDQIQ6AF6BAgJEA#v=onepage&q=aprendizaje%20significativo%20ausubel&f=false
- Latorre (2022) .Evaluación de proceso . Evaluacion por capacidades y competencias websites:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/270655/mod_resource/content/8/14.%20EVALUAR%20POR%20CAPACIDADES%20Y%20COMPETENCIAS%20-%20I%20-.pdf
- Latorre , M (2022) . Aprendizaje Significativo Y Funcional. Paradigma Cognitivo website :
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/266770/mod_resource/content/7/3.%20Aprendizaje%20significativo%20y%20funcional%20-%20Ausubel.pdf
- Latorre y Seco (2010) Desarrollo y evaluación de Capacidades y Valores en la Sociedad del Conocimiento para “aprender a aprender”. Paradigma sociocognitivo humanista website :
<http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/psociocoghumanista.pdf>

Latorre y Seco (2013) Estrategias y técnicas metodológicas website :

<http://www.editorialbruno.com.pe/MarinoLaTorre/wp-content/uploads/2013/12/Introduccion-Estrategias-Tecnicas-y-Metodologicas.pdf>

Latorre, M y Seco, C.(2010) Paradigma socio-cognitivo-humanista.

<http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/psociocoghumanista.pdf>

Latorre, M(2022). Paradigma Cognitivo Aprendizaje por descubrimiento y la teoría del andamio.

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/266905/mod_resource/content/9/4.%20Aprendizaje%20por%20descubrimiento%20-%20Bruner%20%281%29.pdf

Latorre, M(2022). Paradigma socio-contextual Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día!

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/268721/mod_resource/content/11/6.%20PARADIGMA%20Socio-contextual%20-%20Feuerstein%20-%20202%20%281%29.pdf

Latorre, M(2022). Teoría tridimensional de la inteligencia escolar.

file:///C:/Users/Propietario/Downloads/9.%20Teor%C3%ADa%20tridimensional%20de%20la%20inteligencia.pdf

Latorre, M. (2016). Teorías y Paradigmas de la Educación. (2°ed.). Perú: SM.

Latorre, M (2022) . Reuven Feuerstein : Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día. paradigma socio-contextual website :

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/268721/mod_resource/content/11/6.%20PARADIGMA%20Socio-contextual%20-%20Feuerstein%20-%20202%20%281%29.pdf

Latorre, M (2022) . Teoría de Lev S. Vygotsky .Paradigma Socio-Cultural website

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/268650/mod_resource/content/10/5.%20PARADIGMA%20Socio-cultural%20-%20Vygotsky.pdf

Latorre, M(2015) Capacidades, destrezas y procesos mentales. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/25.-Capacidades-destrezas-procesos.pdf>

Latorre, M(2022) Evaluación por capacidades y competencias.

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/270655/mod_resource/content/8/14.%20EVALUACION%20POR%20CAPACIDADES%20Y%20COMPETENCIAS%20-%20I%20-.pdf

Latorre,M(2022). paradigma sociocognitivo-humanista website :

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/270085/mod_resource/content/1/11.%202022.%20PARADIGMA%20SOCIOCOGNITIVO-HUMANISTA.pdf

Latorre,M(2022). Teoría del procesamiento de la información. teoría triárquica de la inteligencia website:

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/269276/mod_resource/content/14/8.%20Teor%C3%ADa%20de%20Sternberg.%20Procesos%20mentales%20-%20Ejercicios%20varios%20%281%29.pdf

Marina,J.(2017).La teoría de la Inteligencia de Stenberg

<https://educacionparalasolidaridad.com/2017/01/10/la-teoria-de-la-inteligencia-de-stenberg/>

Marsilla(2014). "Rol del educador y del alumno en aulas de preprimaria de un colegio privado al trabajar

según la teoría socio-constructivista."website : <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Mansilla-Silvia.pdf>

MINEDU. (2020). Norma que regula la Evaluación de las competencias de los estudiantes de la Educación

Básica. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/505247/RVM_N_033-2020-MINEDU.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica website :

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Portal,K.(2017). El conflicto cognitivo como reto. [https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/1476-el-conflicto-cognitivo-](https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/1476-el-conflicto-cognitivo-comoreto#:~:text=Piaget%20(1996)%20es%20uno%20de,provocando%20un%20desequilibrio%20cognitivo%20que)

[comoreto#:~:text=Piaget%20\(1996\)%20es%20uno%20de,provocando%20un%20desequilibrio%20cognitivo%20que](https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/1476-el-conflicto-cognitivo-comoreto#:~:text=Piaget%20(1996)%20es%20uno%20de,provocando%20un%20desequilibrio%20cognitivo%20que)

Regader , B (2020) La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget . Psicología y Mente website :

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Rodriguez , A(2021). Jerome Bruner: biografía, teoría cognitiva, aportes, obras.Lifeder website :

<https://www.lifeder.com/jerome-bruner/>

Rodriguez,A(2021) David Ausubel: biografía, teoría, aportes, obras . Lifeder website :

<https://www.lifeder.com/david-ausubel/>

Rodriguez,A.(2020). “Robert Sternberg: biografía, teoría triangular del amor, inteligencia

exitosa”<https://www.lifeder.com/robert-sternberg/>

Rodriguez,N. (2019).”Jerome Bruner:Biografía y Teoría del aprendizaje por descubrimiento”<https://www.psicologia-online.com/jerome-bruner-biografia-y-teoria-del-aprendizaje-por-descubrimiento-4521.html#:~:text=en%20la%20universidad,-.Jerome%20Bruner%3A%20teor%C3%ADa,en%20la%20figura%20del%20profesor>.

Roman y Diez (2009) Teoria tridimensional de la inteligencia escolar website :
https://drive.google.com/file/d/1w5Q9vD4IZ_Kee51DUQDnEF5FIH-cL3a/view

Roman y Diez(2009) La inteligencia escolar Aplicaciones al aula . Teoria para la practica website:
<https://campusvirtual.umch.edu.pe/mod/url/view.php?id=109085&redirect=1>

Romero, N.(2005).“¿Y qué son las competencias? ¿Quién las construye? ¿Por qué competencias?”http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_24/nr_729/a_9909/9909.pdf

SanFeliciano,A. (2021) Los procesos de adaptación: la asimilación y la acomodación.La mente es maravillosa website : <https://lamenteesmaravillosa.com/procesos-de-adaptacion/>

Universidad Internacional de Valencia.(2015).”El aprendizaje por descubrimiento de brunner”
website:<https://www.universidadviu.com/pe/actualidad/nuestros-expertos/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>

Vergara, C. (2019). Biografía de Lev S. Vygotsky. Actualidad en psicología
<https://www.actualidadenpsicologia.com/biografia/lev-vygotsky/>

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

1	FACULTAD	Educación y psicología						
2	ESCUELA	Educación						
3	ÁREA RESPONSABLE	Decanato de Educación y Psicología						
4	APELLIDOS Y NOMBRE DEL RESPONSABLE	Bringas Álvarez, Verónica						
5	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td>TESIS</td> </tr> <tr> <td></td> <td>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td>TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL</td> </tr> </table>		TESIS		TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	X	TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL	Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, Lima.
	TESIS							
	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN							
X	TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL							
6	AUTOR DEL DOCUMENTO	Aramburú Cortez, Andrea Regina Rojas Rodríguez, Claudia Fernanda Yacila Julca, Guadalupe Irene						
7	ASESOR	Bringas Álvarez, Verónica						
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 EL USO DEL SOFTWARE	20%						
12	PORCENTAJE DE SIMILITUD ENCONTRADO	19%						
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