

TSP INICIAL GRUPO 2

por Keila Abigail ABANTO PINEDO

Fecha de entrega: 06-mar-2023 10:47p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2030875097

Nombre del archivo:

2463_Keila_Abigail_ABANTO_PINEDO_TSP_INICIAL__GRUPO_2_239094_796816902.docx (151.47K)

Total de palabras: 15422

Total de caracteres: 85067

Introducción

Los planes de estudio a lo largo de los años van cambiando, se van actualizando. Las herramientas tanto tecnológicas como concretas van mejorando e innovando. En el siglo XXI se generó un impacto, una pandemia afectó muchos ámbitos dentro de la sociedad y la educación peruana. Esto fue perjudicial sobre todo para la primera infancia, por ello se realizó un cambio total en el quehacer pedagógico. Por lo que fue necesario replantear los mecanismos de enseñanza e innovar estrategias didácticas, la cuales fortalezcan las habilidades sociales que se vieron afectadas a lo largo de dos años consecutivos de educación virtual. El sistema educativo se adaptó a las nuevas necesidades, principalmente dando uso a la tecnología para el logro de un buen aprendizaje dentro del área de Personal Social.

Los maestros se adaptaron muy bien al nuevo ritmo de enseñanza; pero los niños se vieron afectados con este cambio, ya que se les quitó la oportunidad de desarrollar la parte social en ellos, al no tener momentos recreativos con su primer grupo social, no poder convivir con otros niños, se vio afectado el aprendizaje, la empatía, el intercambio de emociones tanto como el lenguaje y la comunicación social. Ante ello, urge implementar nuevas estrategias que contribuyan a desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes. El paradigma socio cognitivo humanista nos brinda un nuevo enfoque basado en el trabajo de competencias y capacidades, a la vez invita al docente a reestructurar los enfoques didácticos. Este paradigma abarca el estudio del paradigma cognitivo de Piaget, Bruner y Ausubel y el paradigma sociocultural-contextual de Vygotsky y Feuerstein, con el fin de desarrollar en los estudiantes **capacidades y valores a través de contenidos y métodos de** aprendizaje. Este paradigma es flexible y adaptable, teniendo tres propósitos que son el cognitivo, humanista y social, el cual tiene como protagonista al niño, quien posee habilidades y necesidades distintas a desarrollar.

La educación basada en competencias desarrolla las capacidades de adaptación al cambio y habilidades, así como también facilita la comprensión y análisis de situaciones resolviendo problemas que se les presente en diferentes contextos.

Por consiguiente, el presente trabajo de suficiencia profesional busca desarrollar las competencias del área de Personal Social, elaborando una programación curricular, unidades didácticas y sesiones de aprendizaje con estrategias creativas e innovadoras que se enfoquen en desarrollar y potenciar al niño sus habilidades sociales y de autonomía, teniendo también como propósito consolidar en el estudiante la capacidad de resolver problemas sencillos del día a día, tomando así sus propias decisiones.

1. CAPITULO I: PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1 Título y descripción del trabajo

“Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias en el área de Personal Social en niños de cuatro años del nivel inicial en una institución privada de Villa El Salvador.”.

Este trabajo de suficiencia profesional se desarrolla en tres capítulos: En el primer capítulo se explica el diagnóstico, la implementación y la realidad pedagógica de la institución educativa. Por otro lado, se mencionan los objetivos y la justificación del trabajo, con el propósito de planificar estrategias pedagógicas para fortalecer el área de Personal Social.

El segundo capítulo presenta a fondo y con exactitud científica los principales planteamientos de los más reconocidos exponentes de las teorías cognitivas y socio contextuales del aprendizaje, dando paso a la elaboración del tercer capítulo con una base consistente de investigación.

El tercer capítulo tiene como contenido el desarrollo metódico de la programación curricular, la cual se estructura considerando las competencias, capacidades y desempeños del área de Personal Social propuestas por el Ministerio de Educación, que se irán desarrollando a través de una planificación basada en valores y actitudes consolidando así los conceptos y procesos cognitivos.

1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa es de gestión privada está ubicada en el distrito de Villa El Salvador, a sus alrededores se encuentran las fábricas de muebles de la zona industrial y un centro educativo nacional. La institución cuenta con una buena infraestructura, sectores de juego y de talleres, una amplia piscina, escenario para las actividades extracurriculares. Además, brinda los servicios de inicial, primaria y secundaria. El nivel inicial cuenta con siete aulas en la primera planta y ocho en la segunda con un aproximado de trescientos estudiantes de dos a cinco años de edad. También posee recursos educativos como laptops, tablets, microscopio para cada estudiante, parlantes para las actividades, proyectores y cámaras de vigilancia.

Los padres tienen una profesión, es por ello que la gran mayoría por temas laborales no tienen el tiempo necesario para brindar el apoyo a sus menores hijos, lo cual perjudica el desarrollo integral de los estudiantes.

El alumnado de cuatro años en su mayoría muestra gran interés por aprender; son hábiles, creativos, proactivos, colaboradores y cariñosos. No obstante, muchos de ellos presentan dificultad en realizar sus actividades por sí mismos y también les cuesta relacionarse socialmente con sus pares.

1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

1.3.1. Objetivo general

Formular estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias en el área de Personal Social en niños de cuatro años del nivel inicial en una institución privada de Villa El Salvador.

1.3.2. Objetivos específicos

Diseñar actividades didácticas para el desarrollo de la competencia “Construye su identidad” en niños de cuatro años del nivel inicial en una institución privada de Villa El Salvador.

Proponer estrategias didácticas que permitan el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en niños de cuatro años del nivel inicial en una institución privada de Villa El Salvador.

Diseñar sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia “Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión abierto al dialogo con las que son cercanas” en niños de **cuatro años** del nivel **inicial** en **una institución privada de** Villa El Salvador.

1.4 Justificación

El presente **trabajo** surge **a raíz de** una observación en el aula de cuatro años, se observó que los niños a causa del encierro por la pandemia volvieron a las aulas muy temerosos

evidenciando falta de confianza y seguridad en sí mismos, careciendo de habilidades sociales asertivas y poca autonomía, esto dificulta el trabajo colaborativo.

Ante esta dificultad se plantearán estrategias didácticas e innovadoras que permitan fortalecer las habilidades interpersonales en los niños a través del desarrollo de las competencias del área de Personal Social, desde el paradigma socio cognitivo humanista. Finalmente, esta propuesta pedagógica permitirá al niño interactuar con su entorno lo cual favorecerá las relaciones con sus compañeros. Otro objetivo es mejorar el desenvolvimiento autónomo logrando desarrollarse como personas y ciudadanos. También se incentivará a los estudiantes a confiar y ser seguros de sí mismo, teniendo la capacidad de poder expresarse sin temor, manteniendo una actitud positiva y construyendo relaciones favorables para la integración.

2. CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

Latorre (2016) afirma que el paradigma cognitivo se da a inicios del siglo XX, donde propone distintas teorías del desarrollo del conocimiento del ser humano. Este paradigma está basado en cómo se activan los procesos mentales en el estudiante. Nos permite interpretar y dar significado a los conceptos. La diferencia con el paradigma conductual, es que el aprendizaje se genera a partir de un estímulo, todo depende del maestro. Luego surge el paradigma cognitivo el cual investiga qué ocurre en la mente del que aprende, siendo esta la diferencia entre ambos paradigmas. Asimismo, propone que cada niño es

capaz de crear su propia interpretación del entorno y que va construyendo su propio conocimiento a medida que van creciendo.

A continuación, se explicarán las teorías que componen este paradigma: el aprendizaje constructivista por Piaget, el aprendizaje significativo por Ausubel y el aprendizaje por descubrimiento por Bruner.

2.1.1.1 Piaget

Jean Piaget (1896-1980) desde su infancia despertó un interés por la Biología. Realizó sus estudios universitarios en Nauchatel. Cautivado por la psicopatología aplicó el test de inteligencia de Binet a infantes. En su matrimonio tuvo tres hijas, a las cuales fue realizando estudios a cada una de ellas desde su infancia. Jean Piaget fundó el Centro Internacional por la Epistemología Genética de Geneva. Fue precursor del paradigma cognitivo (Latorre, 2010).

Una de las propuestas a considerar del autor es **la Teoría de la Equilibración**. Esta teoría trata de los **mecanismos de adaptación**, que da referencia a los esquemas mentales que se crean en nuestro interior de manera natural. También organiza los aprendizajes mediante procesos de asimilación y acomodación, lo que permite al estudiante alcanzar nuevos conocimientos. Asimismo, estos conocimientos se emplean cuando la estructura mental se encuentra en equilibrio (Heredia y Sánchez, 2020).

Ante esto, Piaget plantea la formación de las estructuras mentales, que se desarrolla mediante un proceso de asimilación, acomodación y equilibrio. Nos dice que la asimilación es la adquisición del aprendizaje, es el proceso donde el estudiante hace un cambio y aprende a manejarlo a través de sus saberes previos. La acomodación es la

modificación de la representación mental del sujeto teniendo en cuenta sus conocimientos, de esta manera la asimilación ya está consolidada. Finalmente, en el equilibrio; existen variables al cambio que se dan cuando el estudiante tiene los medios para aprender y adaptarse de nuevo.

Otra propuesta de Jean Piaget es el desarrollo cognitivo. Él menciona que la inteligencia es una estructura cognitiva formada por un conjunto de esquemas y subesquemas mentales que desarrollan el equilibrio del pensamiento; es decir, el conflicto cognitivo se provoca entre los saberes previos y los nuevos aprendizajes que va adquiriendo el estudiante, al darse esta contradicción surge un aprendizaje más amplio e integral, a partir de ello se van construyendo otros aprendizajes mayores (Latorre, 2019a).

A continuación, se observa en la tabla 1 los estadios del desarrollo cognitivo planteados por Piaget:

Tabla 1

Título: Los estadios de Piaget

ESTADIOS	EDAD	DESCRIPCIÓN
Sensoriomotriz	0 - 2 años	Coordinación de la información sensorial y las respuestas motoras, desarrollo de la permanencia de objeto.

Preoperatorio 2 - 7 años Desarrollo del pensamiento simbólico, marcado por la irreversibilidad, centración y egocentrismo.

Lógico concreto - 7 - 12 años ¹ Acciones mentales concretas, reversibles y luego aparecen las representaciones abstractas.

Lógico - formal 12 - 15 años Operaciones mentales aplicadas a ideas abstractas, pensamiento lógico y ordenado.

(Piaget, 1976)

El presente trabajo de suficiencia profesional está dirigido a niños de cuatro años de edad. De acuerdo con la teoría de Piaget, los estudiantes se encuentran en el estadio preoperatorio. En esta etapa, los niños desarrollan actividades partiendo de acciones externas con los objetos. También se desarrolla el lenguaje; y gracias a ello pueden expresar sus actos a través de la representación verbal, de este modo empiezan a socializar con sus pares mediante el juego, dando a conocer así sus sentimientos y emociones, además de modificar sus conductas relacionadas en sus aspectos afectivos e intelectuales.

Jean Piaget plantea que el juego simbólico tiene un valor en sí mismo, ya que cumple una función creativa, en el cual nombra juegos con características propias, es decir, juego de roles y con ello los niños construyen nuevos aprendizajes. De esta manera, se basa la importancia que tiene las actividades vivenciales, que son dirigidas por las maestras de etapa preescolar para así formar nuevos conocimientos en los alumnos y fortalecer la seguridad y confianza en sí mismos.

2.1.1.2. David Ausubel

David Paul Ausubel nació el 25 de octubre de 1918 en Europa Central y falleció en 2008. Cursó sus estudios en la Universidad de New York, fue psicólogo y pedagogo, fue quien desarrolló la teoría de aprendizaje significativo. Al término de su estudio en psiquiatría, logró su doctorado en psicología del desarrollo en la Universidad de Columbia, laboró en proyectos de investigación en la universidad de Illinois. Fue uno de los autores más importantes de la psicología constructivista (Fernández y Tamaro, 2004).

Según Ausubel, “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 (2016, p.156). Este aprendizaje es más duradero para el estudiante, ya que esta nueva información se modifica y adapta a las estructuras mentales cognitivas, luego se enlaza con los saberes previos. Por ello, el aprendizaje significativo expresa la conducta inteligente del niño, lo que conlleva a ser un aprendizaje orientado hacia algunas metas, asimismo es adaptativo y se emplea para la resolución de problemas. Dicho esto, el aprendizaje será significativo siempre y cuando el estudiante se encuentre inspirado en recibir nuevos conocimientos y sea capaz de aplicarlos estratégicamente ante cualquier situación.

Ausubel, según Latorre (2019), menciona que existen dos tipos de aprendizaje que se diferencian en la forma de producir la inteligencia, estos tipos son el memorístico-mecánico y el significativo. El aprendizaje memorístico se da cuando la información se fija en el estudiante de manera involuntaria, sin haber formado una estructura cognitiva,

se tiene ahí en la memoria, pero sin significado. Para Ausubel, los aprendizajes memorísticos y significativos son una continuidad, dependiendo uno del otro.

Asimismo, para que se pueda consolidar este aprendizaje es primordial que la docente considere las ideas que brinden sus alumnos en base a la realidad en la que se encuentre cada uno de ellos, esto hará que sea de mayor importancia al aprendizaje sobre todo si es desarrollado emocionalmente; es por ello que la maestra debe crear un vínculo afectivo con sus alumnos y poseer de nueva estrategias e ideas innovadoras para captar la atención.

Para que este aprendizaje sea significativo para el estudiante, se debe tomar en cuenta dos formas: la primera es por descubrimiento en donde el estudiante aprende a base de una experiencia vivencial; y la segunda es por recepción en donde el estudiante recibe el aprendizaje gracias a un mediador, en este caso el docente, este debe ser muy minucioso para captar la atención del estudiante y dicho aprendizaje sea significativo para él.

Aquí se debe de tomar en cuenta que el estudiante debe estar motivado y mostrar positivismo en adquirir el nuevo conocimiento, aquí es donde el mediador pone en práctica estrategias que despierte el interés por aprender. El mediador en este caso docente realiza el recojo de saberes previos, aquí se puede saber qué conocimientos y habilidades tiene el estudiante del tema a tratar y ahondar el tema en base a los conocimientos que ya poseen, el nivel de dificultad en el aprendizaje debe ser el adecuado según el nivel de estadio en el que se encuentre el estudiante. Además, considerar que el material didáctico con el que trabaje el docente es importante para la explicación de los contenidos, este debe de ser adecuado al tema y nivel en el que se encuentre el estudiante.

Finalmente, para lograr un aprendizaje significativo, debemos tomar en cuenta los tipos de aprendizaje, los cuales son por representación, cuando el estudiante asocia entre los términos y las realidades que hacen referencia; por concepto, que parte de muchas experiencias y a raíz de ellos forma un concepto identificando características; y por proposición, que es la relación que existe entre los conceptos adquiridos.

En conclusión, Ausubel y su teoría son un gran aporte en la primera infancia, ya que invita a los maestros a realizar estrategias didácticas innovadoras que motiven a los estudiantes para lograr un aprendizaje más significativo. Así como también, promueve la educación activa, la cual es muy importante ¹ en el área de Personal Social, ya que el niño aprende de manera natural y desarrolla una serie de habilidades sociales que lo hacen competente en todos los ámbitos.

2.1.1.3. Jerome Bruner

Jerome Seymour Bruner nació en el año de 1915 en Nueva York, creció en una familia judía y falleció en el año 2016. Estudió ¹ en la universidad de Duke University y en la Universidad de Harvard. Centró sus estudios en el desarrollo intelectual de los niños. Profundizó en el conocimiento de la psicología entre otros campos como la percepción y aprendizaje en el desarrollo infantil (Abarca, 2017). Su aporte más importante para la educación fue el "currículo en espiral" el cual consiste en distintos contenidos que se abordan desde un nivel muy básico para que el estudiante pueda obtener conocimientos previos (en cuanto el estudiante desarrolle su nivel cognitivo, estos contenidos se van volviendo más complejos). La labor del docente frente a este aporte es seguir reforzando

de manera constante el contenido para que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo y sea útil para él en cualquier ocasión.

Para Latorre (2019), Ausubel propone que el aprendizaje significativo se da por recepción y descubrimiento, a lo que Bruner aporta y profundiza la teoría del aprendizaje por descubrimiento, ya que este da ingreso a los saberes previos.

Bruner propuso muchos aportes sobre el aprendizaje, entre ellos la metáfora del andamio. Dicha metáfora refiere al rol fundamental del docente, en donde es el principal guía y es quien “¹debe mantener una relación inversa con el nivel de competencia del estudiante en la tarea que realiza. A menos nivel de competencia, más ayuda y a más nivel de competencia, menos ayuda” (Latorre, 2019, p. 127). Por tanto, el profesor debe tener una metodología para brindar la enseñanza-aprendizaje según el nivel del estudiante, teniendo en cuenta que el apoyo del docente es primordial durante aquel proceso.

En la teoría de aprendizaje de Bruner, se propone 4 principios de la instrucción:

- a) **Motivación.** Es el incentivo que muestra el maestro para ayudar a que el estudiante centre su atención en el tema o en la actividad; y así despertar su curiosidad e interés por descubrir el nuevo aprendizaje. A esto se le conoce como motivación intrínseca, la cual trata de necesidades psicológicas que se despierta en el estudiante. Estas necesidades animan al estudiante a satisfacerlas explorando con su entorno, queriendo saber más y animándolos a saber más de su entorno (Soriano, 2001).
- b) **Estructuración.** Son los pasos lógicos que hay que seguir para brindar una clase significativa al estudiante, esta debe ser presentada de forma simple y progresiva, acorde al nivel cognitivo del estudiante.

c) **Secuenciación.** Para Latorre (2019), la secuenciación consiste en cómo se guía a los estudiantes a través de una secuencia sobre el contenido que se va a trabajar y así ampliar las habilidades para la comprensión de lo que se va a aprender. Esta secuencia va a depender de la realidad en la que se encuentren los estudiantes en distintos aspectos.

d) **Principio del reforzamiento.** Depende de que el estudiante ejerza habitualmente el aprendizaje obtenido para que esa conducta quede en él de manera fija. Hay tres aspectos básicos:

- **Momento de la información;** “La información concerniente a los resultados deberá proporcionar información no solamente con respecto al éxito de la tarea particular de que se trate, sino que además debe indicar si este logro lo está conduciendo al objeto final que se han fijado” (Latorre, 2019, p. 126).
- **Condiciones del estudiante;** varía según el estado de ánimo que tenga el estudiante, para que el docente brinde la retroalimentación.
- **Forma en que se da la información;** Es importante y necesario que el estudiante recepcione de manera adecuada la información para que la pueda emplear en su propia forma de aprender (Latorre, 2019, p. 126).

En conclusión, Bruner hace un aporte muy valioso para la propuesta pedagógica en donde se pone en práctica el aprendizaje por descubrimiento y los modos de representación, obteniendo así momentos vivenciales basados en el desarrollo autónomo del estudiante, para que por sí mismo logre obtener sus aprendizajes de manera significativa.

2.1.2. Paradigma Socio-cultural -contextual

El paradigma sociocultural contextual aparece a partir de la revolución rusa en 1917. El principal representante es Vygotsky, él presentó su primera investigación que llevó como título **Escuela histórico-cultural o sociocultural**. En **este paradigma**, están presentes **tres actores** fundamentales **en el aprendizaje; el contexto cultural, el alumno-estudiante y el mediador**, relacionándose **entre sí**.

El alumno va asimilando nuevos aprendizajes en su entorno, el cual debe estar a favor del sujeto para el buen desarrollo de valores, actitudes y estrategias. Asimismo, para que nazca el aprendizaje los que intervienen son los mediadores, ya que proponen actividades e instrumentos para que el alumno logre nuevos conocimientos y logre desarrollar las **competencias, capacidades, destrezas y habilidades con la ayuda de un mediador**. (Román y Díez, 2008). A continuación, se presenta la explicación de las teorías que componen este paradigma por parte de los autores Vygotsky y Feuerstein.

2.1.2.1 Vygotsky

Lev Semiónovich Vygotsky nació en Orsha en 1896 y murió en Moscú en 1934. Fue un psicólogo y epistemólogo, también fue jefe en la orientación sociocultural de la psicología soviética. Creó la Teoría Histórico Cultural. En 1919 contrajo tuberculosis, enfermedad que le llevaría a la muerte quince años después. A partir de ese momento, se interesó por la Psicología. Creó un laboratorio de psicología para estudiar a los niños de los jardines infantiles que presentan retrasos en el aprendizaje. De la cual obtuvo material fundamental para su libro *Psicología pedagógica*, publicado en 1926.

En la teoría sociocultural de Vygotsky, se plantea la participación dinámica del sujeto con el entorno, siendo el desarrollo cognoscitivo producto de un proceso colaborativo, es decir, los niños desarrollan su aprendizaje al socializarse, de esta manera adquieren nuevas y mejores habilidades cognitivas como procesos lógicos. Las actividades que resuelven permiten que interioricen las estructuras de pensamiento y comportamiento de la sociedad, acomodándose de estos aprendizajes.

Para Vygotsky es imprescindible que el niño realice la acción de lo que va aprender, a través de actividades vivenciales, de esta manera se logra interiorizar el aprendizaje. Por ello, el alumno tendrá una modificación personal gracias al aprendizaje recibido, esto también se refleja con su entorno social. Asimismo, para comprender mejor la importancia de las interacciones sociales y medios de aprendizaje, se debe entender algunos conceptos básicos como la sociabilidad, la cultura y los instrumentos (Latorre 2022).

- a) La sociabilidad. El ser humano es sociable genéticamente, se entiende también que cumple un rol importante porque forma al sujeto a raíz de las interacciones que se dan con las demás personas, promoviendo el aumento del lenguaje, atención y memoria, emociones entre otros procesos. El avance de estas funciones cognitivas depende de su entorno ya que esto puede facilitar o delimitar el aprendizaje. (Latorre, 2022)
- b) El concepto de cultura es imprescindible para el entendimiento de todo este paradigma, no toda naturaleza es cultura, está compuesta también por pensamientos, formas de escritura, creencias y otros; esto va optimizado al sujeto con varios elementos que lo reconocen dentro de una comunidad. Es de

suma importancia que en el proceso de enseñanza de estas técnicas, ¹ exista un mediador (docente- padres) que pueda guiar al estudiante apropiarse de su cultura, lenguaje, y otros, con instrumentos necesarios. De esta manera, el individuo se convertirá en mediador de otros y así será un proceso evolutivo. (Latorre, 2022)

- c) ¹ El concepto de los instrumentos se refiere a las herramientas o materiales, a los signos o símbolos que ¹ posibilita la transformación del entorno en que vive el sujeto. Los instrumentos son considerados mediadores porque favorecen y ¹ ayudan a comprender el entorno. (Latorre, 2022)

Los materiales o herramientas, son acciones tangibles que el sujeto logra realizar, es decir, todo lo que puede transformar en su entorno. ¹ Por ejemplo, una herramienta puede ser un plumón, pero también al usarlo ¹ está realizando la acción de dibujar, a esto se le llama "instrumento de hominización" (Latorre, 2022). Por otro lado, los signos o símbolos son instrumentos inmateriales, son mediadores en la adquisición de la cultura social e incorporación a ella, por ejemplo, el lenguaje, la escritura, etc.

El uso de los instrumentos es de suma importancia, ya que desarrolla y amplía la capacidad de interacción humana. Durante las ¹ actividades el sujeto pasa por dos procesos de aprendizaje, Vygotsky define el principio de doble aprendizaje, la intersicológica que se da cuando el alumno empieza a tener mayor comprensión al aprendizaje mediante una actividad práctica en conjunto y la intrapsicológica ¹ es cuando el alumno, a raíz de una interacción, llega a interiorizar para luego apropiarse y lograr que el aprendizaje sea funcional.

¹ Según Latorre (2022), la contribución de Vygotsky en relación al aprendizaje, las funciones mentales no se dan solo en el interior del sujeto ya que el entorno es partícipe de ello. Es de suma importancia comprender cómo se dan estas funciones mentales, que son:

- ¹ 1. Zona de desarrollo real (ZDR): Muestra conocimientos y técnicas interiorizadas en sus respectivos esquemas mentales del sujeto.
2. Zona de desarrollo próximo (ZDPrx.): Actos del sujeto que solo podría realizarlo con apoyo de otras personas, gracias a tal apoyo e interacción el sujeto logra desarrollarse de manera autónoma.
- ¹ 3. Zona de desarrollo potencial (ZDP): Es cuando el sujeto logra y consolida los diversos objetivos del aprendizaje con la ayuda de maestros u otros compañeros.

Para Vygotsky, el maestro es mediador y también quien da las metas y objetivos del aprendizaje, además orienta, planifica y guía con ¹ responsabilidad y disciplina. Plantea estrategias en base a la interacción con el propósito que los alumnos sean partícipes en ¹ el proceso formativo, así mismo es el intermediario entre el sujeto y la información. El mediador plantea funciones, incentiva el desarrollo de la autonomía en sus alumnos descubriendo métodos eficientes que les permite aprender; así mismo facilita el aprendizaje significativo mediante estrategias enfocadas ¹ al desarrollo de habilidades sociales y a la resolución de problemas (León ,2014). Así mismo motiva al desarrollo de valores como la solidaridad, respeto, tolerancia, responsabilidad, etc. con el propósito de formar buenos ciudadanos. Desarrollar habilidades comunicativas que permitan realizar la representación de lo simbólico en los contenidos y que favorezca la relación entre pares.

2.1.2.2 Feuerstein

Reuveren Feuerstein nació en Botosan en 1921 y murió en el año 2014. Realizó ¹ sus estudios en la Universidad de Onezco y en la Universidad de Ginebra. Obtuvo su licenciatura en el año 1952 en la Facultad de Psicología. En 1954 cursó un posgrado en psicología general ¹ y en 1970 un doctorado en psicología del desarrollo.

Latorre (2019) menciona que Feuerstein durante su juventud trabajó con jóvenes y adultos que presentaban problemas de aprendizaje, gracias a ello se interesó por saber cómo estos procesos cognitivos se modifican y adaptan a la sociedad. A raíz de eso, Feuerstein propone la teoría de la modificabilidad cognitiva, en la que considera a la inteligencia como “un proceso dinámico, autorregulatorio, que responde a la intervención ambiental” (Pérez, 1995, p. 77). Feuerstein considera que la inteligencia se da por determinadas funciones cognitivas, para que el desarrollo del proceso de aprendizaje sea de manera satisfactoria es importante la interacción con el ambiente social y cultura, favoreciendo a la adquisición de conocimientos significativos, así el estudiante interioriza estos aprendizajes y les son útiles para la vida cotidiana. Durante un trabajo clínico centrado en niños con problemas sociales o de aprendizaje, Feuerstein identifica funciones cognitivas deficientes, lo cual conlleva a que si las funciones cognitivas básicas no se dan de manera correcta ocasiona en el estudiante un aprendizaje inadecuado o de bajo nivel.

Feuerstein pone énfasis en el rol del docente, como parte fundamental en el proceso de aprendizaje, mediador que tiene la responsabilidad y capacidad de descubrir estrategias adecuadas para dar la enseñanza de acuerdo con las realidades de los estudiantes. Este aprendizaje será favorable y significativo para que en un futuro el estudiante sea capaz de responder por sí solo dentro de su entorno y adaptarse a los cambios de este mundo.

Feuerstein propone el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI), que “es un programa de desarrollo del potencial de aprendizaje, a través del desarrollo de la inteligencia” (Latorre, 2019, p. 138) en respuesta a las deficiencias de los estudiantes. Esta propuesta busca mejorar el aprendizaje por medio de estrategias y actividades que proporciona un mediador (docente). El PEI está conformado por catorce instrumentos, cada uno con propósitos y condiciones únicas para el estudiante, estos instrumentos están basados en mejorar las deficiencias cognitivas, que conforme se avanza el proceso, la complejidad aumentará en cada ejercicio.

Por tanto, la teoría de Feuerstein se aplicará en el presente trabajo con el fin de desarrollar favorablemente las estructuras cognitivas de los estudiantes, siendo el docente el principal mediador para el logro del aprendizaje. El docente plantea sesiones que ayuden a potenciar el desarrollo cognitivo, integración social e interacción con su entorno. Estas actividades serán centradas en la indagación del estudiante por medio de situaciones vivenciales que serán significativas para el desenvolvimiento del día a día, partiendo de situaciones simples a complejas.

2.1.3. Teoría de la inteligencia

2.1.3.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Sternberg es un psicólogo estadounidense. Nació el 8 de diciembre de 1949. Trabajó en la Universidad de Yale y en la Universidad de Oklahoma como rector. Fue más conocido por su investigación sobre inteligencia, amor y estilos cognitivos. Hizo dos investigaciones importantes ¹ basadas en el estudio de la inteligencia del ser humano, ¹ propuso la Teoría triárquica de la inteligencia (International Conference On Thinking, 2015).

La teoría triárquica de la inteligencia se enfoca en el desarrollo de la inteligencia de la persona y engloba un conjunto de procesos mentales, tales como capacidades, destrezas y habilidades cognitivas. Asimismo, la inteligencia es denominada dinámica y activa, la cual el individuo procesa y transforma la información brindada por el docente mediador. El estudiante asume retos en su entorno, sin embargo, al resolver conflictos, logra el desarrollo de la inteligencia de una forma asertiva. Para poder llegar a un mayor entendimiento, Sternberg propone subteorías, que son analizadas por Latorre (2022):

- a) **Contextual.** Se desarrolla cuando el ser humano muestra la capacidad de encontrar soluciones a diversas situaciones en su vida y se adapta a ella, es capaz de resolver situaciones dentro de su entorno social.
- b) **Experiencial.** También conocida como creativa. Define que el estudiante desarrolla la capacidad de la creatividad: intuitiva y sintética. Esto da acceso a que el estudiante actúe eficazmente ante un problema que se presente en su vida cotidiana, manejando de manera correcta situaciones de novedad, aun cuando no la haya experimentado antes.
- c) **Procesual.** También llamada analítica. Se basa cuando el ser humano vincula y aplica sus capacidades para resolver y dar solución a dificultades de su entorno y de su vida cotidiana. Para encontrar aquellas soluciones, el ser humano usa de manera eficiente sus procesos mentales, que son los componentes y metacomponentes. El componente es un proceso funcional y práctico demostradas en diversas circunstancias. Mientras que los metacomponentes son los procesos mentales más comunes, que nos facilita soluciones en situaciones más complejas que se dan en el entorno al tomar decisiones. (Latorre, 2022).

Otra de las propuestas de Sternberg es la teoría Triárquica, en esta se enfatiza la importancia del desarrollo de los procesos mentales. Para que el aprendizaje resulte significativo, óptimo y funcional en el alumno, el docente debe estar preparado y demostrar ser competente y respetar los procesos mentales para determinadas clases o actividades, con la finalidad de ser un buen mediador y guía.

El presente trabajo tiene como base el fundamento de la teoría Triárquica, los aportes y uso de competencias, capacidades y destrezas en la planificación de las actividades lúdicas, de esta manera se toma en cuenta las necesidades de los niños de cuatro años de edad, se considera también el contexto social de cada uno de ellos. En cada experiencia se fortalecerán las habilidades de los alumnos usando materiales y estrategias que incrementen su conducta intelectual.

2.1.3.2 Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román, doctor en Pedagogía y Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid, donde actualmente dicta cursos de doctorado, como “El Currículum como intervención en procesos cognitivos y afectivos” y “El Currículum como Arquitectura del Conocimiento”.

Eloísa Díez López, doctora en Psicología y licenciada en Pedagogía y Psicología, maestra de la Universidad Complutense de Madrid, dicta el curso de doctorado “Lenguaje y modelos conceptuales”.

Los esposos Román y Díez construyen la **Teoría Tridimensional de la Inteligencia Escolar** tras un largo trabajo de investigación. Considerando que la inteligencia escolar posee tres dimensiones importantes y fundamentales: cognitiva (procesos cognitivos),

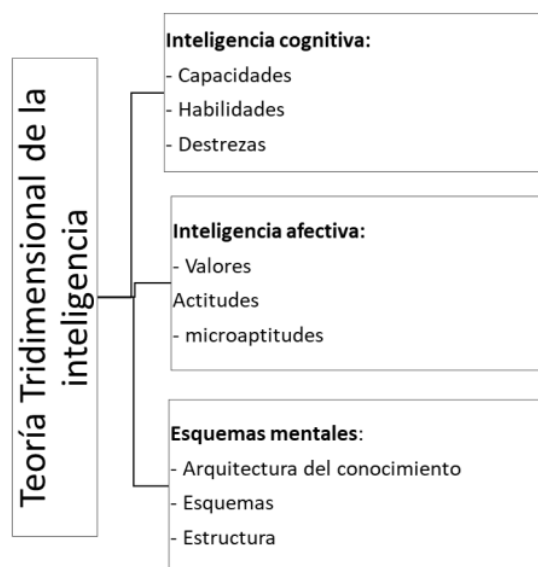
afectiva (procesos afectivos) y la arquitectura del conocimiento (esquemas mentales).

Esta teoría se construye a partir de la observación en las aulas. (p. 174).

A continuación, se observa la siguiente figura:

Figura 1

Título: Teoría Tridimensional de la inteligencia



En la actualidad es un tema preocupante la enseñanza de hoy en día, ya que los docentes no solo deben impartir conocimiento al estudiante, sino desarrollar valores y actitudes; de tal manera que el estudiante aprenda de forma constructiva para obtener ese gusto por aprender.

Se dice mucho sobre la inteligencia, pero no solo es saber el concepto de esta sino estudiar una teoría que ayude su desarrollo (Román y Díez, 2009).

Por consiguiente, se puede decir que la inteligencia abarca procesos mentales (capacidades, destrezas y habilidades), procesos emocionales (valores y actitudes) cuyos procesos afectivos están asociados a las capacidades y a los esquemas mentales que es la arquitectura del conocimiento. (Román y Díez. 2009).

Mediante este trabajo de suficiencia profesional, queremos distinguir la Teoría Tridimensional, ya que es importante utilizar estrategias lúdicas y divertidas para despertar el interés por aprender y de esta manera desarrollar en los estudiantes sus capacidades cognitivas. Asimismo, fortalecer sus habilidades blandas y que a través de un buen acompañamiento puedan organizar sus saberes previos con los nuevos conocimientos, para lograr un aprendizaje significativo; de esta manera, los niños de cuatro años de edad desarrollarán todos los ámbitos de la inteligencia escolar.

2.2. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.2.1. Definición y naturaleza del paradigma

La palabra paradigma se conceptualiza como modelo a seguir. “Se compone de teorías, valores, modelos y técnicas empleados por los investigadores para legitimar su trabajo y dirigir sus investigaciones” (Holmes, 1986, p 180). Generalmente se enfoca en teorías aceptadas, estas teorías pueden ayudar a solucionar problemas en situaciones cotidianas.

En el paradigma tradicional, el eje central era el maestro y el alumno tenía que seguir un modelo e imitarlo. La escuela tradicional preparaba a los niños para la vida al margen de ella.

Para Chávez (2011), el paradigma tradicional es, hasta la actualidad, represiva y restrictiva en lo moral, memorística en lo teórico, excluyente y elitista en lo social,

comprensivo en lo cívico; teniendo así a un estudiante pasivo en lo intelectual, poco creativo y sin iniciativa propia. Además, los estudiantes siempre tienen la inquietud de no saber exactamente por qué o cómo fue que tuvieron una calificación aprobatoria o no.

Mientras tanto el paradigma sociocognitivo humanista centra la educación en el estudiante, siendo el docente un mediador. Este paradigma permite que en la educación las competencias y capacidades sean adaptables a la realidad de los estudiantes.

La diferencia entre estos dos paradigmas es abismal. En el paradigma tradicional, la enseñanza se da de manera autoritaria; el docente es quien posee todos los aprendizajes y el alumno presenta una actitud pasiva; el currículum es cerrado y centrado en la repetición de contenidos. Por ello, el aprendizaje es estructurado. Mientras que, en el paradigma sociocognitivo humanista, el maestro es el mediador, es quien guía al alumno a profundizar su aprendizaje, y el alumno trabaja de manera activa. Por lo tanto, el aprendizaje es más significativo, el estudiante aprende a resolver por sí mismo problemas de situaciones cotidianas. Dicho paradigma es ¹ la unión del cognitivo de Piaget-Bruner-Ausubel y del paradigma sociocrítico y contextual de Vygotsky-Feuerstein.

Se basa en tres propósitos: social, cognitivo y humanista. En lo social se promueve habilidades comunicativas; en lo cognitivo desarrollan habilidades y destrezas propias de la edad; y en lo humanista, se fortalecen los valores.

2.2.2. Competencia: definición y componentes

El Ministerio de Educación (MINEDU) recalca que “la competencia se define como la facultad que tiene una persona para usar de manera correcta todas sus habilidades ante

una problemática que se le presente, teniendo sentido ético y actuando de manera coherente” (MINEDU, 2017, p. 29).

Esto significa que la persona debe evaluar y percibir las posibilidades que tiene a la mano para lograr sus objetivos, ya sean personales o de su entorno, analizarlas y luego tomar decisiones sabias; ejecutarlas y aplicarlas correctamente. Asimismo, una persona competente sabe combinar determinadas características personales, con habilidades socioemocionales las cuales la ayudarán a mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales.

Las competencias de nuestros estudiantes se van trabajando desde muy pequeños, esto se propicia por los docentes o directivos. Esto permite que los niños cumplan con sus metas y objetivos trazados durante toda su etapa escolar hasta el momento de su egreso y luego se prolongarán a lo largo de la vida (MINEDU, 2016, p. 29).

Por consiguiente, podemos deducir que ¹ “la competencia es la habilidad de responder eficazmente a situaciones complejas y realizar tareas de manera oportuna. Las competencias se construyen y se desarrollan a través de combinaciones de habilidades cognitivas y prácticas (llamadas componentes), conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y componentes sociales y otros comportamientos” (Rychen, 2013, citado por Román y Díez, 2009).

Un estudiante competente es aquel que alcanza la formación integral de su persona, se desenvuelve de manera correcta tanto con su entorno social como en su profesión u oficio. Puede ser un líder en su lugar de trabajo, comunidad o escuela, ya que es una persona fácil de admirar por su buen desempeño y la integridad de su formación.

Las competencias constan por contenidos, capacidades, destrezas, actitudes y valores los cuales se deben desarrollar en los estudiantes para que puedan tomar buenas decisiones y resolver situaciones de su día a día (MINEDU, 2017).

1
A continuación, se explicarán los factores que dan forma a la competencia según Román (2011):

Figura 2

Componentes de una competencia



ADAPTADP DE:..

Por consiguiente, los docentes tienen infinitas posibilidades de aplicación para trabajar las competencias de los estudiantes en el aula; ya que es importante utilizar cada componente para lograr un aprendizaje eficaz, herramientas (capacidades-destrezas), procesos emocionales (valores - actitudes) contenidos y métodos. En ese sentido, las

maestras acompañan y guían al niño y niña a fortalecer sus habilidades, promoviendo su desarrollo integral como persona.

¹ 2.2.3. Metodología

La metodología del paradigma Sociocognitivo Humanista presenta las siguientes características:

Se desarrolla de manera activa y participativa, ya que el niño aprende a través del juego, de esta manera, construye su propio conocimiento, establece nuevos aprendizajes y así a través de sus experiencias logra aprender de una manera más efectiva y significativa.

Las maestras con su carisma y creatividad promueven actividades significativas pensadas para los niños, teniendo en cuenta sus saberes previos, sus gustos e intereses; como decía ¹ Piaget, el niño es el ente principal para lograr desarrollar sus procesos ¹ de aprendizaje y ¹ construir sus conocimientos.

En el momento de la asamblea se presenta un estímulo que despierte la curiosidad del niño, este puede ser una foto, un objeto o una actividad al momento de recibirlos. ¹ Según Ausubel, se fomentará una motivación intrínseca, la cual permite despertar el interés en los niños, de una manera natural. ¹ Esto crea un ambiente adecuado para el aprendizaje, sin dejar de lado los contenidos que debe aprender a lo largo de su etapa escolar.

Teniendo en cuenta la realidad y el contexto del niño, se plantea una pregunta o se propone un reto. Esto genera un desequilibrio en el estudiante, llamado conflicto cognitivo por Vygotsky, ya que motiva al niño a buscar respuestas o soluciones, llegando

a un equilibrio y logrando el aprendizaje. El objetivo es fomentar el diálogo, que los niños participen a través de la activación, tal como lo menciona Bruner.

Por ello, es importante programar actividades que desarrollen todos sus procesos mentales. En primer lugar, el docente trabajará de manera personalizada, organizando al aula en pequeños grupos para reforzar su intra aprendizaje en los estudiantes y luego realizar el trabajo con el grupo completo, así promover el trabajo colaborativo y cooperativo.

Los docentes tienen un rol fundamental, pues son los principales responsables del proceso de enseñanza aprendizaje. La labor docente no debe centrarse únicamente en el desarrollo de contenidos, sino contribuir al desarrollo holístico de los estudiantes, considerando sus ventajas y limitaciones (Flavell, 1993).

La metacognición es “pensar sobre cómo realizamos el acto de pensar”. Se aplicará la metacognición para saber el conocimiento, cómo se aprendió, ya que de esta manera el estudiante ¹ almacena lo aprendido en la memoria a largo plazo.

El reforzamiento se da a través de una retroalimentación, los estudiantes relacionan sus saberes previos con los nuevos conocimientos, de esta manera reflexionan sobre el tema, para poder aplicar nuevas habilidades.

2.2.4. Evaluación

Según Sánchez y Martínez (2020), la evaluación es un proceso en donde se recolecta información a través de distintos instrumentos que se aplican durante todo el proceso de aprendizaje, gracias a ello, se obtienen resultados muy valiosos para los docentes, de los cuales se puede ofrecer la retroalimentación conveniente para enriquecer el proceso de

aprendizaje del estudiante. Esta información obtenida también es favorable para el docente, porque le permite reajustar los métodos de enseñanza.

La evaluación por competencias incluye distintas formas de medir las capacidades y desempeños del estudiante, teniendo en cuenta su nivel, y así averiguar con precisión cómo se encuentra frente a la competencia a evaluar, para luego realizar un diagnóstico y reforzar el avance constante por medio de la metacognición. (MINEDU,2010).

La evaluación es aplicada mediante una selección de instrumentos que facilitan al docente en conocer las habilidades que se deben reforzar, estos instrumentos son elaborados minuciosamente para un buen acompañamiento en el proceso, y brinden buenos resultados que favorecen tanto al estudiante como al docente.

Latorre (2022) explica los tres tipos de evaluación que se tiene que tomar en cuenta durante todo el proceso de aprendizaje-enseñanza:

Evaluación diagnóstica: También conocida como evaluación inicial, permite conocer las capacidades, habilidades y actitudes del estudiante, de igual manera ayuda a identificar las debilidades y carencia de cada uno de ellos. Esta se realiza antes de iniciar el proceso de aprendizaje.

Evaluación de proceso: Se le conoce también como evaluación formativa. Esta se realiza durante todo el proceso de aprendizaje. Ayuda al docente a identificar las habilidades desarrolladas durante el proceso, como también las necesidades que presente el estudiante. Al identificar todo esto, la labor del docente será realizar retroalimentación y acompañamientos para garantizar el buen aprendizaje.

Evaluación final: Llamada como evaluación sumativa, se realiza al final de bimestre o trimestre del año escolar, con el fin de identificar el logro por competencias y las capacidades que obtuvo el estudiante durante el año escolar.

Para que la evaluación sea competente y asertiva, se tiene que tomar en cuenta los instrumentos de evaluación, como medio que permite analizar la información sobre los avances y logros que ha obtenido el estudiante durante el proceso de aprendizaje.

Los instrumentos de evaluación tienen que ser precisos para conseguir la información necesaria según el momento en que se realice. Se tiene que tomar en cuenta que los instrumentos de evaluación deben de ser válidos y confiables. Estos pueden ser guía de observación, rúbricas, lista de cotejo, entre otros (Latorre, 2022).

2.3. Definición de términos básicos

- a) **Competencia:** Según el MINEDU (2016), La competencia se conceptualiza como la potencialidad que posee la persona para mezclar capacidades con el fin de lograr una específica situación, portándose adecuadamente y con criterio justo. Ser eficiente es entender y afrontar cada situación que se pueda presentar y a la que se va afrontar, así mismo buscar las posibles formas de resolverla. Esto implica identificar conocimientos y habilidades que uno domina, analizar las combinaciones más convenientes al problema, para después poder tomar decisiones; y efectuar la combinación seleccionada. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida.

b) Capacidad: Según ³ el MINEDU (2016), las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos construidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos.

Desempeño: Según el MINEDU (2016),

El desempeño trata del rendimiento de un estudiante, la descripción específica de lo que realizan los estudiantes en base a los niveles de desarrollo de las competencias. Se perciben en una variedad de problemas, situaciones o contextos. Ilustran actuaciones en la que los estudiantes muestran el momento en el cual se da el proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han alcanzado a este nivel. Los desempeños están dentro de los programas curriculares de los niveles de inicial, primaria y secundaria, es el apoyo que tienen los docentes cuando van a programar y también les sirve para evaluar a los estudiantes, sabiendo que cada estudiante es distinto y tienen diferentes niveles, ya que pueden estar por encima o por debajo del estándar, lo cual le otorga flexibilidad

c) Desempeño precisado: Según el MINEDU (2017), ¹ “Los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia”

d) Construye su identidad: Según el MINEDU (2016), la competencia Construye ² su identidad parte del conocimiento que los niños y niñas van adquiriendo sobre sí mismos, esto refiere a sus propias características personales, gustos y destrezas. En el suceso en el cual se desarrolla esta competencia da inicio cuando el niño nace, con los cuidados y atenciones que obtiene de sus padres y demás familiares que son quienes permiten la construcción de vínculos afectivos seguros. Cuando estos estén

establecidos, el niño tendrá la capacidad de poder relacionarse con otras personas con iniciativa propia y seguridad. Son en estas interrelaciones en las que se va construyendo su propia identidad, realidad de sí mismo y en general de todos. Van pasando los años el niño irá creciendo y su grupo social ¹ se amplía, va reconociendo más sus emociones y aprendiendo a expresarlas, requiere el apoyo del docente en los momentos necesarios. Los espacios educativos son donde se relacionan ² con sus pares y otros adultos; con ellos inician a expresar sus gustos y preferencias con confianza, a su vez van diferenciando y reconociendo su sentir al igual que el de sus compañeros. La docente incentiva ² un clima de respeto y valoración con cada uno de los estudiantes, esto genera en ellos mayor seguridad y confianza, los ayuda a vivir nuevas experiencias y a desarrollar sus habilidades. Del mismo modo, hay un acompañamiento a este suceso ² de desarrollo personal brindando espacios que el estudiante necesita dentro y fuera del aula, teniendo a su alcance varios materiales y planeando actividades para continuar con esta construcción de su identidad. Dentro de esta competencia “Construye su identidad”, hay dos capacidades que son ² se valora a sí mismo y autorregula sus emociones.

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:

Según el MINEDU (2016), en el nivel de Educación Inicial, esta competencia se puede percibir en los niños desde muy pequeños, cuando muestran afecto por sus maestras y del medio que los rodea, de esta manera se sienten amados e importantes. Este lazo afectivo es el que lleva a desarrollar un vínculo de apego que les brinda seguridad al interactuar con las personas que los rodean, ya sea en la casa como en la escuela. Lo que amplía su sociabilidad.

Los niños de ¹ 3 años, conviven y ¹ participan democráticamente con sus compañeros de aula al compartir experiencias de juego, exploración o de la vida cotidiana, con la guía de las maestras van adaptándose a las rutinas, conociendo las normas y aceptando los límites para una convivencia armónica.

Así también, en las escuelas se alienta a los niños a que expresen su opinión, buscando soluciones o tomando decisiones propias en diferentes circunstancias durante el día a día. En el progreso de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, los estudiantes mezclan las siguientes capacidades: Interactúa con todas las personas, Construye normas y asume acuerdos y leyes, y Participa en acciones que promueven el bienestar común

Construye su identidad como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión abierto al diálogo con las que son cercanas: Según el MINEDU (2016), En la etapa preescolar, esta competencia trasciende parte de las creencias, del afecto, la atención y la calidad del vínculo afectivo que recibe de su familia como evidencia del amor de Dios. En aquellas interrelaciones, el estudiante practica las costumbres y los valores que promueven en su hogar. Los niños creen en la palabra solo del adulto que les transmite seguridad y sobre todo en los que les creen, esto es por ser un referente afectivo importante que relaciona diariamente con él. Por ello cuando el niño experimente y sienta el amor de sus padres y su familia, a través del acompañamiento y cariño brindado podrá vivenciar el amor de Dios. Por otro lado, desde la frecuencia que se da en el aula, se ve al niño como persona y su proceso en sus diversas dimensiones. A su vez se observa a su familia como el primer grupo social en la cual se desarrolla y se evidencian sus primeras prácticas religiosas. Al empezar su vida en una institución, genera lazos de amistad, cariño y amor con las personas, en este clima es capaz de respetar y tener el cuidado con sus pares, esto toma en cuenta a la naturaleza.

3. CAPÍTULO III: PROGRAMACIÓN CURRICULAR

1 3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 01 (35 minutos) Intereses y preferencias

Identificar sus intereses y preferencias a través de la expresión oral, escuchando con atención.

Inicio

Reciben la visita de “Elmo” quien viene a contar un poco sobre él, y menciona cuál es su color favorito, las frutas que prefiere, los animales que más les interesa, etc.
Luego responden las siguientes preguntas: ¿Te gustan todos los colores? ¿Cuál es el que prefieres? ¿A ti te gustan las mismas frutas que ha Elmo? ¿A todos les interesan los perros? ¿A ti cual te interesa?

Proceso

- Percibe dentro del aula juguetes de distintas categorías: frutas, colores, animales, emociones. etc. ubicados en sectores creados dentro del aula “Nuestro espacio favorito”. En donde los estudiantes interactúan con sus compañeros.
- Reconoce las características (frutas, colores, animales, emociones) y lo comenta con sus compañeros.
- Relaciona sus intereses y preferencias colocando en una canasta los juguetes de las distintas categorías presentadas que más les gusta.
- Señala y nombra por qué eligieron los juguetes que tienen dentro de canasto y cuáles son sus intereses con ellos mediante una asamblea.

1 Salida

Evaluación: Identificar sus intereses y preferencias al nombrarlas a sus compañeros, escuchando con atención.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cuál fue tu parte favorita? ¿Fue complicado identificar los objetos de interés o preferencia? ¿Cómo los identificas?

Transferencia: En casa, comentan sobre los intereses y preferencias de los integrantes de sus familias.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 02 (35 minutos) Intereses y preferencias

Identificar sus intereses y preferencias a través de un cuento, escuchando con atención.

Inicio

Los estudiantes escuchan y visualizan atentamente el cuento “Me gusta, no me gusta”. Luego responden a las siguientes preguntas:

¿Cuántos niños aparecen en el cuento? ¿Ambos tienen las mismas preferencias? ¿Qué prefería la niña? ¿Y que no le gustaba? ¿Y al niño? ¿A ustedes que les gusta?

Proceso

- Perciben las imágenes de comidas y acciones.
- Reconoce las imágenes presentadas y selecciona según las acciones o gustos (comida) que él prefiere.
- Relaciona sus intereses y preferencias respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué prefieres hacer en casa? ¿Qué no te gusta? ¿Qué comida prefieres? ¿Qué te gusta más del colegio?
- 1 Identifica sus interese y preferencias al explicar con sus propias palabras por que le gusta la comida que menciono y realizar esas acciones en casa.

Salida

1 **Evaluación:** Identificar sus intereses y preferencias a través de un cuento, escuchando con atención.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Te gustó el cuento? ¿Fue complicado identificar lo que más te gusta hacer al llegar a casa? ¿Coincidiste con alguno de tus compañeros?

1 **Transferencia:** Conversa con sus padres acerca de los intereses y preferencias de alguno de sus familiares.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 03 (35 minutos) Características físicas

Identificar sus características físicas a través del dibujo, observando con atención.

INICIO

Iniciamos la mañana bailando la canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al bailar la canción? ¿Fue agradable mover tu cuerpo? ¿Qué partes de tu cuerpo se movieron?

PROCESO

- Percibe espejos alrededor de la sala de psicomotricidad.
- Reconoce sus características físicas al mirarse en el espejo al responder algunas preguntas ¿De qué color es tu cabello? ¿Cómo son tus ojos? ¿Quién es el más alto de la clase?
- Relaciona sus características físicas con la de sus compañeros, al responder a las siguientes preguntas: ¿Quiénes tienen cabello largo/corto? ¿Todos son del mismo tamaño? ¿Cuántos niños hay en esta clase?
- Identifica sus características al señalarlas en su dibujo.

SALIDA

Evaluación: Identifica y nombra las características físicas de su cuerpo.

Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Tuviste dificultad para identificar tus características físicas? ¿Qué pasos seguiste para poder identificar tus características físicas?

Transferencia: Realiza un dibujo de ti en tu cuaderno y comenta tus características físicas con tu familia.

1 ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 04 (35 minutos) Características físicas

Identificar sus características físicas del rostro a través del dibujo, observando con atención.

INICIO

Iniciamos la mañana cantando la canción “En mi cara tengo”. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo es tu rostro? ¿Qué partes de tu rostro identificaste? ¿Para qué sirven tus ojos?

PROCESO

- Percibe los espejos que se encuentran en su mesa.
- Reconoce características físicas de su rostro y cabeza al mirarse en los espejos. Comentan entre compañeros y responden a las siguientes preguntas ¿Cómo son tus ojos? ¿Para qué sirven las pestañas? ¿De qué color son tus cejas?
- Relaciona sus características físicas al dibujar su rostro en la ficha de aplicación, usando lápiz y acuarelas. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Tus ojos son grandes o pequeños? ¿De qué color es tu cabello? ¿Claro o oscuro? ¿Largo o corto? ¿Lacio o rizado?
- Identifica sus características al observar su dibujo y su foto.

SALIDA

Evaluación: Identifica las características físicas de su rostro y cabeza, según sus dibujos.

1 Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Tuviste dificultad para identificar las partes de tu rostro? ¿Qué pasos seguiste para poder identificar las características físicas de tu rostro?

Transferencia: Realiza la composición de tu rostro y comenta tus características físicas con tu familia.

1 ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 05 (35 minutos) Características Físicas

1 Trabajar en equipo sus características físicas a través de la composición, observando con atención.

INICIO

Los estudiantes observarán sobres grandes mientras cantan la canción “Sorpresa si” el cual tendrá una foto de cada niño para armar su cuerpo completo. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Te gustó la canción? Observando uno de los recortes ¿Puedes adivinar de quién se trata?

PROCESO

- Comparte opiniones sobre las características físicas de sus compañeros alrededor de la sala de psicomotricidad.
- Expresa con sus propias palabras las siguientes preguntas ¿Cómo es tu compañero/a que te toco armar? ¿Pudiste reconocerlo con facilidad? ¿Cómo se llama?
- 1 • Respetar las opiniones 1 sus compañeros al escuchar la descripción de sus propias características físicas. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Te gustó como te describieron tus amigos? ¿Te parece a alguno de tus compañeros? ¿Qué características físicas tuyas no mencionaron?
- Participa con entusiasmo y realiza una composición de su cara teniendo en cuenta sus características físicas con material no estructurado (botones, gemas, cintas, fideos, lana, ganchos) sobre una foto.

SALIDA

Evaluación: Trabaja en equipo al realizar una composición de sus características físicas con material no estructurado.

Metacog1ción: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Tuviste dificultad para identificar tus características físicas? ¿Qué pasos seguiste para poder identificar tus características físicas?

Transferencia: En casa realiza una composición de las características físicas de mamá y papá. 1

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 06 (35 minutos) Normas de Convivencia

Identificar las normas de convivencia dentro del aula a través de la expresión oral escuchando con atención

INICIO

Los estudiantes observan una caja sorpresa, dentro de ella hay imágenes de acciones que iremos descubriendo (compartir materiales, esperar turno para hablar, usar el tacho de basura, hablar sin gritar, pedirnos por favor y gracias, saludamos con respeto), luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué había dentro de nuestra caja sorpresa? ¿Qué acciones observaste? ¿Nos servirá tenerla dentro de nuestra aula?

PROCESO

- Percibe imágenes de diferentes acciones en donde los estudiantes identifiquen y comenten que es lo correcto e incorrecto que se debe hacer dentro del aula y con sus compañeros.
- Reconoce las características de cada una de las acciones al responder ¿Qué observas? ¿Crees que es una buena actitud? ¿Qué se debería hacer?
- Relaciona las imágenes de acciones que debe emplear dentro del aula en diversas situaciones. Si mi compañero ingresa al aula ¿Qué debemos decir? ¿Si quiero participar o responder alguna pregunta que hace la maestra, que debo hacer? ¿Si veo un papel o envoltura en el piso, que debo hacer? ¿Si mi compañero necesita un material de trabajo, que sería lo correcto?
- Identifica las normas de convivencia al observar una pequeña dramatización realizada por la maestra con el títere “Elmo” consiste en que hará una presentación y actuará de formas correctas e incorrectas en situaciones dentro del aula.

SALIDA

Evaluación: Identificar las normas de convivencia al mencionar las que observó durante en las actividades realizadas durante la sesión.

Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Fue difícil identificar las normas de convivencia? ¿Podemos agregar más?

Transferencia: Crea normas para la casa junto a mamá y papá.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 07 (35 minutos) Normas de Convivencia

Identificar las normas de convivencia: las palabras mágicas mediante la expresión oral escuchando con atención.

INICIO

Los estudiantes escuchan un cuento “Los niños que no respetan las normas” luego responden ¿Cómo eran los niños? ¿Se portaban bien? ¿Qué hacían durante las clases? ¿Pedían por favor cuando quieren algo? ¿Qué palabras crees que deberían aprender?

PROCESO

- Percibe imágenes de situaciones en las que no se está utilizando las palabras mágicas.
- Reconoce las características de cada una de las situaciones al responder ¿Qué observas? ¿Qué debes decir cuando quieres pedir algo? ¿Crees que debió pedir disculpas? ¿Por qué?
- Relaciona cada una de las situaciones con la palabra que debe utilizar. Por ejemplo. Cuando quieres algún objeto que tiene tu compañero ¿Como se lo pedirías? Cuando alguien ingresa al aula ¿Que le debemos decir?, etc.
- Identifica la palabra mágica que va utilizar al realizar la dinámica “La reina manda” trata en que debe obedecer a lo que indica la reina y cada vez que mencione las palabras mágicas por favor, gracias, disculpas, buenos días y hasta pronto. Ejemplo: La reina manda que “POR FAVOR” me traigan una lonchera, al realizar la acción el niño debe dar las gracias.

SALIDA

Evaluación: Identificar las normas de convivencia: palabras mágicas al mencionar las que utilizó en el juego, escuchando con atención.

Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Fue difícil identificar las palabras mágicas? ¿Cómo lo solucionaste?

Transferencia: Pone en práctica las palabras mágicas usándolas en casa con mamá y papá.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 08 (35 minutos) Normas de convivencia

Identificar las normas de convivencia mediante la expresión oral escuchando con atención.

INICIO

Los estudiantes observarán un dado de normas e irán interactuando con la maestra. Responderá las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Tú cumples esas normas? ¿Serán importantes? ¿Por qué? ¿En qué crees que nos ayuda?

PROCESO

- Percibe las imágenes de las normas de convivencia que tienen dentro del aula.
- Reconoce la importancia de las normas de convivencia al mencionar en qué momentos se debe poner en práctica cada una.
- 1 **Relaciona las normas de convivencia del aula con las normas de su casa**, al responder algunas preguntas:
- Identifica las normas de convivencia al colorearlas en una hoja aplicativa y las menciona en una asamblea grupal

1 SALIDA

Evaluación: Identificar las normas de convivencia al mencionar las que observo en la hoja aplicativa.

Metacognición: ¿Fue difícil recordar las normas de convivencia? ¿Ya sabemos en qué momentos usarlas? ¿En cuáles?

Transferencia: Recordemos en casa las normas trabajadas con mamá y papá.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 09 (35 minutos) Cualidades

Identificar sus cualidades a través de imágenes observando con atención.

INICIO

Iniciamos la clase observando y escuchando una canción “Todos somos especiales”

<https://www.youtube.com/watch?v=VA0-kdrCiec>

Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué nos dice la canción? ¿Somos iguales o diferentes? ¿Tú eres especial? ¿Por qué?

PROCESO

- Percibe imágenes sobre acciones que realizan algunos niños, las cuales tienen historias cortas:
 - . Franco es un niño que le encanta acercarse a mamá o a papá y abrazarlos. **Él es amoroso.**
 - . Lulú siempre termina de jugar y guarda sus juguetes. **Ella es ordenada.**
 - . A Pepe le encanta ayudar a mamá en las tareas de casa. **Él es colaborador.**
 - . Lili cada día está atenta a las actividades que le envía su maestra. **Ella es responsable.**
 - . Fátima cada vez que necesita ayuda ella pide por favor. **Ella es respetuosa.**
- Reconoce que es un niño/a único y especial con cualidades que lo distinguen de los demás. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo es Franco? ¿A cuántos les gusta ordenar sus juguetes? ¿Tú también eres como Lili?
- Relaciona sus cualidades con la de sus compañeros y las comparte, para ello realiza una manualidad “ARCOIRIS DE CUALIDADES”. El cual consiste en colocar en la mitad de un plato de Tecnopor el nombre de cada niño. Luego pegar tiras de hojas de colores, en las cuales estarán escritas sus cualidades: Talentoso, amoroso, artista, elegante, etc.
- Identifica sus cualidades nombrándolas a sus compañeros.

SALIDA

Evaluación: Identifica sus cualidades y las expresa verbalmente.

Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Tuviste dificultad para identificar tus cualidades? ¿Qué pasos seguiste para poder identificar tus cualidades?

Transferencia: Realiza un cuadro en casa, con las cualidades que tus familiares ven en ti.

1
ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 10 (35 minutos) Trabajar en equipo las cualidades.

Trabajar en equipo las cualidades a través de una dinámica con entusiasmo.

INICIO

Iniciamos la mañana realizando una dinámica con sombreros. La cual consiste en que los estudiantes se sentarán formando un círculo. La maestra se pondrá un sombrero y mientras lo tenga puesto, mencionara su nombre y sus cualidades, luego le pasará el sombrero a los niños para que hagan lo mismo. Finalmente responden a las siguientes preguntas: ¿Qué serán las cualidades? ¿Cuántos niños son amorosos? ¿Quiénes son ordenados?

PROCESO

- Comparte con sus compañeros al realizar la actividad. Los estudiantes encontrarán carteles que se encuentran en el patio y se los colocarán en el pecho. Luego cada estudiante debe elegir y colocar una cualidad en el cartel de su compañero.
- Expresa con sencillas palabras las cualidades de su compañero. Comenta con sus compañeros y responde a las siguientes preguntas ¿Qué cualidades puedes percibir de tu amiga/o? ¿Qué es lo mejor que sabe hacer? ¿Cómo lo definirías?
- Respetar la opinión de sus compañeros, al escuchar comentarios acerca de sus cualidades. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes al escuchar tus cualidades? ¿Qué es lo que más te gusta hacer? ¿Cómo te definirías?
- Participa activamente en la elaboración de un mural, el cual tendrá un lema sobre “Mis cualidades”. Todos los estudiantes decorarán el mural dejando las huellas de sus manos.
- Ser asertivo al defender su punto de vista.

SALIDA

Evaluación: Identifica las cualidades tuyas y de tus compañeros.

1
Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Tuviste dificultad para identificar las cualidades de tus compañeros? ¿Qué pasos seguiste para poder identificar las cualidades de tus compañeros?

Transferencia: Realiza un dibujo de tu mejor amigo y nombra sus cualidades.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)****ACTIVIDAD 11** (35 minutos) Trabaja en equipo sus cualidades.

Trabajar en equipo las cualidades mediante la expresión oral escuchando con atención.

Inicio

Los estudiantes realizan una dinámica grupal “La gallinita ciega” la cual consiste que se tapan los ojos a uno de los compañeros y este tendrá que atrapar a un amigo y mencionar las cosas buenas que ve en él. Responderá las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama tu amigo/a? ¿Cómo es tu amigo? ¿Qué cualidades tiene?

Proceso

- Comparte opiniones sobre las cualidades de sus compañeros en asamblea.
- Expresa con sus propias palabras las cualidades que ve en sus compañeros y los representa con un dibujo. La cual tendrá la foto de su compañero y un espacio en blanco para realizar el dibujo. ¿Cómo se llama tu amigo? ¿Qué cualidades descubriste en él? ¿Te gustaría conocerlo más?
- Respetar las opiniones de sus compañeros al escucharlos mencionar sus cualidades.
- Participa con entusiasmo y realiza un mural con los dibujos de todos.
- Ser asertivo al expresar su punto de vista.

Salida**Evaluación:** Trabaja en equipo al realizar un mural con los dibujos de todos sobre sus cualidades.**Metacognición:** ¿Qué aprendimos hoy? ¿Que hemos identificado? ¿Les gustó la dinámica? ¿Por qué?**Transferencia:** En casa busca imágenes de niños mostrando sus cualidades y las pega en su cuaderno.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 12 (35 minutos) Identificar su identidad sexual.

Identificar si es niña o niño mediante la expresión oral escuchando con atención.

INICIO

Los estudiantes realizan una dinámica grupal formando filas de niños, niñas y combinados en determinados momentos. Responderá las siguientes preguntas: ¿A quién te pareces? ¿Por qué? ¿En qué se diferencian ambas filas? ¿En esta fila todos somos iguales?

PROCESO

- Percibe las diferentes características de ambos sexos señalando las imágenes y expresándose de manera oral.
- Reconoce su identidad sexual en los dibujos presentados por la maestra. ¿Porque crees que se parece a ti? ¿Qué diferencias encontramos? ¿Quiénes tienen vagina? ¿Quiénes tienen pene?
- Identifica si es niño o niña a través de una dinámica. La maestra colocará en el piso imágenes pequeñas de niños y niñas por toda el aula, al ritmo de la música se colocarán encima de la imagen que corresponde
- Relaciona cuál es su identidad sexual en la hoja aplicativa y la colorea.

SALIDA

Evaluación: Identifica su identidad sexual al mencionar la imagen observada en la hoja aplicativa.

Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Que hemos identificado? ¿Les gustó la dinámica? ¿Por qué?

Transferencia: En casa podemos buscar más diferencias con ayuda de nuestros padres.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 13 (35 minutos) Identifica su identidad sexual.

Identificar su identidad sexual mediante la expresión oral escuchando con atención.

INICIO

Los estudiantes arman dos rompecabezas (niña - niño) de forma grupal y responden las siguientes preguntas: ¿Que armamos? ¿Son iguales? ¿Por qué?

PROCESO

- Percibe las imágenes: a través de un dado de prendas (camisa, blusa, corbata, vestido, calzón y calzoncillo) la maestra irá lanzando y los niños mencionan las prendas que van saliendo.
- Reconoce las prendas y responden: ¿Qué prenda será? ¿Quiénes lo usarán los niños o niñas? ¿Qué otras prendas podemos aumentar?
- Relaciona las prendas según corresponda, (la maestra colocará la imagen de un niño y niña desnudos) se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué les hace falta estos niños? ¿Podemos vestirlos? ¿A quién le ponemos el calzón? ¿Y el calzoncillo? ¿Quién usa los vestidos? ¿Dónde podemos colocar la corbata? Etc.
- Identifica las prendas que usan los niños y las niñas, unen según corresponde en su hoja aplicativa.

SALIDA

Evaluación: Identifica las prendas de vestir según su identidad sexual.

Metacognición: ¿Ya conocías las prendas mencionadas? ¿Conoces más prendas que podemos aumentar? ¿Cuáles son?

Transferencia: En casa podemos seleccionar y clasificar las prendas de ambos sexos.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)****ACTIVIDAD 14 (35 minutos) Identidad Sexual**

Identificar su identidad sexual mediante la expresión oral escuchando con atención.

INICIO

Los estudiantes escuchan el cuento “Niña y Niño” ¿Era Niña igual a Niño? ¿Que eran? ¿Por qué eran diferentes? ¿Hay cosas que comparten? ¿Juegan con los mismos juguetes?

PROCESO

- Percibe las imágenes del cuento y menciona las diferencias de características y gustos de Nina y Nino
- Reconoce su identidad a través del cuento y lo plasma en un dibujo.
- Relaciona la información del cuento con su dibujo.
- Identifica realizando una dinámica junto a la maestra, consiste en que encontrarán diversas imágenes en el piso de Nino y Nina, tendrán que agarrar que le corresponde al ritmo de una canción.

SALIDA**Evaluación:** Identifica su identidad sexual**Metacognición:** ¿Qué aprendimos hoy? ¿Que hemos identificado? ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué?**Transferencia:** En casa podemos contar la historia de hoy a nuestros padres.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 15 (35 minutos) **Identificar** semana santa

Identificar la semana santa: Domingo de Ramos a través de la expresión gráfica y oral, escuchando con atención.

INICIO

En forma de asamblea visualiza con atención el video “Entrada de Jesús a Jerusalén” <https://www.youtube.com/watch?v=u29HAqX33Ek> y luego responden a las siguientes preguntas: ¿Quién apareció en el video? ¿Sobre qué llegó Jesús? ¿Cómo lo recibieron las personas? ¿Qué tenían en su mano?

PROCESO

- Percibe con atención la imagen del Jesús ingresando a Jerusalén y comenta sobre lo que más le interesa de la imagen.
- Reconoce el material con el que va a trabajar (ramas y hojas de cartulina verde) y arma sus palmas. ¿Te gusta lo que estamos elaborando? ¿Cómo se llama?
- Relaciona la escena de la entrada de Jesús a Jerusalén con el elemento que elaboró (palmas de olivo). Dramatiza la escena con sus compañeros utilizando las palmas elaboradas.
- Identifica la semana santa Domingo de Ramos como un acontecimiento importante y comenta sobre lo bonito que es recibir a alguien con alegría.

SALIDA

Evaluación: Identificar la semana santa: Domingo de Ramos como acontecimiento importante al dramatizar el ingreso de Jesús a Jerusalén.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo recibieron a Jesús? ¿Y por qué estaban felices?

Transferencia: En casa, comentan a sus familiares sobre la llegada de Jesús a Jerusalén.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 16 (35 minutos) Trabaja en equipo - **Semana Santa**

1
Trabaja en equipo la semana santa: Última cena mediante la escenificación, escuchando con atención.

INICIO

Recibe la visita del títere “Ovejín” quien comenta que esconde unas imágenes (mesa, Jesús, vino, pan, discípulo etc.) dentro del aula y debe de buscarlas al sonar la canción “Yo tengo un amigo que me ama” <https://www.youtube.com/watch?v=xANd8bERXh4> Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes encontraste? ¿Qué habrá pasado con ellas? ¿Que pasara con Jesús?

PROCESO

- Comparte tiempo al visualizar el video de la “Última cena de Jesús” <https://www.youtube.com/watch?v=uGS0ix15PJU> con mucha atención y concentración.
- Expresa con sus palabras respondiendo las siguientes preguntas sobre el video: ¿Que sucedió en el video? ¿Con quién estuvo Jesús durante la última cena? ¿Que compartieron?
- Respetar la opinión de sus compañeros al escuchar la propuesta de lo que pueden hacer con los materiales que hay en la mesa (Chicha morada, pan)
- Participa de manera asertiva en el compartir, ayuda a organizar con sus compañeros la escenificación.

SALIDA

Evaluación: Trabaja en equipo la semana santa al compartir con sus compañeros en representación a la Última Cena.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Reconociste rápido a Jesús en el video? ¿Por qué crees que hizo una Última cena? ¿Te gusta compartir con tus compañeros?

Transferencia: En casa, realiza un compartir con sus familiares en representación a la Última cena.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 17 (35 minutos) Identifica Semana santa

Identificar la semana santa: La crucifixión de Jesús a través de la expresión gráfica, escuchando con atención.

INICIO

Observa en la pizarra una cruz grande (en blanco), ayuda pegando papelitos de color marrón sobre ella. Luego responde las siguientes preguntas. ¿Por qué tendremos una cruz acá? ¿Sabes alguna historia donde haya una cruz? ¿Quieres escuchar una?

PROCESO

- Percibe el video de la Crucifixión de Jesús <https://www.youtube.com/watch?v=sL4Jts1sUuE> con atención y concentración.
- Reconoce las escenas del video y responde a las siguientes preguntas ¿Qué pasó con Jesús? ¿Por qué lo hicieron cargar una cruz? ¿Qué le pusieron en la cabeza mientras caminaba?
- Relaciona la escena de la crucifixión de Jesús, en donde identifica a Jesús crucificado. Comenta lo que opina sobre la escena y colorea.
- Nombra la parte del video que más le impactó expresando con sus propias palabras y muestra su trabajo a sus compañeros.

SALIDA

Evaluación: Identificar la semana santa: La crucifixión de Jesús a través del dibujo que colorea y expresa con sus palabras y opina sobre el video.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Estuvo bien lo que le gustó a Jesús? ¿Qué hubieras hecho?

Transferencia: En casa, realiza comentarios sobre la crucifixión de Jesús.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 18 (35 minutos) Identifica semana santa

Identificar la semana santa: Domingo de Resurrección a través de la expresión oral, escuchando con atención

INICIO

En forma de asamblea, recibe la visita del títere “Ovejín” quien recuerda lo que se trabajó en la clase anterior “La crucifixión de Jesús”. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Que te hubiera gustado que pase con Jesús? ¿Lo hubiera ayudado?

PROCESO

- Percibe dentro de un sobre distintas imágenes (ángel, cueva, pastores, Jesús, piedra grande) representativas de la resurrección de Jesús, seguido observan un video “La resurrección” <https://www.youtube.com/watch?v=wXz-FAAvJNw>
- Reconoce las escenas del video y responde a la siguiente pregunta ¿Qué pasó con Jesús?
- Relaciona las escenas del video de la resurrección de Jesús con las imágenes del sobre, luego elige la imagen que representa la escena que más le interesó.
- Identifica la celebración del domingo de Resurrección como un acontecimiento importante para los católicos.

SALIDA

Evaluación: Identificar la semana santa: Domingo de Resurrección al mencionar la importancia de esta celebración.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Te gustó lo que pasó con Jesús? ¿Por qué?

Transferencia: En casa, realiza comentarios sobre lo aprendido de la Resurrección de Jesús.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)**

ACTIVIDAD 19 (35 minutos) La virgen María
Identificar a la Virgen María como madre de Jesús a través de la expresión grafica demostrando independencia.

INICIO

Los estudiantes observan dentro del aula varias piezas y van armando de manera grupal una rompecabeza de la Virgen luego responden las siguientes preguntas: ¿Quién es ella? ¿Sabes algo de ella? ¿Tendrá familia?

PROCESO

- Percibe la imagen de la sagrada familia en la cual se encuentra la Virgen y comenta con sus compañeros lo observado.
- Reconoce a la Virgen María en la imagen y responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo será? ¿Será amable? ¿Amorosa? ¿Comprensiva?
- Relaciona la información al observar un video de la “Virgen María madre de Jesús”
<https://www.youtube.com/watch?v=8oc99xL8WF8>
- Identifica a la Virgen en su ficha applicativa y la decora con lentejuelas y escarcha.

1**SALIDA**

Evaluación: Identifica a la Virgen María como madre de Jesús decorando una ficha applicativa con distintos materiales presentados, cumpliendo con el trabajo asignado.

Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Ya conocías a la Virgen María? ¿Te gusta saber más sobre ella? ¿Qué fue lo que más te interesó?

Transferencia: En casa, conversa sobre lo que más le gusto saber de la Virgen María.

ACTIVIDAD – ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + Contenido + Técnica metodológica + ¿Actitud?)

ACTIVIDAD 20 (35 minutos) TRABAJO EN EQUIPO VIRGEN MARÍA

Trabajar en equipo el tema La Virgen María como madre de Jesús a través de un mural, con entusiasmo

INICIO

Iniciamos la sesión cantando la canción “**María mi Mamita**”: Luego responden a las siguientes preguntas: ¿De quién hablaremos el día de hoy? ¿María mamá de quién es? ¿Quién escogió a María para ser la mamá de Jesús?

https://www.youtube.com/watch?v=Q_Jvj8NSE1s

PROCESO

- Comparte información con sus compañeros a través de un cuento que relata la maestra, sobre quién es María y cómo llegó a ser la madre de Jesús, en asamblea.
- Expresa verbalmente con sus propias palabras quién es María y porque Dios la escogió como la mamá de Jesús. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Quién le anunció a María que sería mamá? ¿Qué crees que sintió María al saber que sería mamá? ¿Cómo crees que es María como mamá?
- Respetar las opiniones de sus compañeros al escuchar las respuestas a las preguntas y dialogan entre ellos.
- Participa por equipo en la decoración del manto de María utilizando papel seda.
- Ser asertivo al dialogar con sus compañeros.

SALIDA

Evaluación: Trabaja en equipo al decorar el manto de María, para mostrarlo en el mural del salón, con entusiasmo.

Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Tuviste dificultad para reconocer a María? ¿Qué pasos seguiste para decorar el manto de María?

Transferencia: Comenta sobre María en casa con sus padres.

PROYECTO

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<p>ACTIVIDAD 1 (35 MIN)</p> <p>Identifica las emociones: felicidad y tristeza ¹ mediante la expresión oral, aceptando distintos puntos de vista.</p> <p>INICIO</p> <p>Observa imágenes de niños jugando y expresando sus emociones: tristeza y alegría. Luego responden las siguientes preguntas: ¿Qué emociones están expresando esos niños? ¿Por qué creen que se sienten así? (ANEXO 1)</p> <p>PROCESO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe las paletas de las emociones (cara feliz, cara triste), luego recibe las indicaciones de cómo utilizarlas durante la narración de un cuento o historia. (ANEXO 2) 2. Reconoce y se identifica con distintas escenas del cuento o historia al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué harías tú? ¿Cómo te sentirías si te pasa lo mismo? ¿Cómo lo solucionas? ¿qué paleta mostrarías en esa situación? 3. Relaciona sus emociones al mostrar la paleta que lo identifica en distintas situaciones y comenta con sus compañeros porque mostró la paleta que eligió. 4. Identifica las emociones felicidad y tristeza y cuáles son los momentos en que siente cada emoción. <p>SALIDA</p> <p>Evaluación: Identifica sus emociones: felicidad y tristeza mencionando cómo se siente ante distintas situaciones, ¹ aceptando diferentes puntos de vista.</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué emociones identificaste en las paletas? ¿Fue difícil identificar tus emociones?</p> <p>Transferencia: En casa, menciones sobre sus emociones: felicidad y tristeza con sus familiares.</p>

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 2 (35 MIN)

Identificar emociones: enojo y miedo a través de la expresión gráfica, aceptando diferentes puntos de vista.

INICIO

Los estudiantes, en forma de asamblea, observan la dramatización que realiza la maestra del cuento ¡No sé qué me pasa!, en donde el títere Anita pasaba por distintas situaciones, y en cada una de ellas se sentía distinta y así iba descubriendo nuevas emociones. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué le pasaba a Anita? ¿Cómo se sentía cuando le pasaba eso? ¿Tú te has sentido alguna vez así? (ANEXO 3)

PROCESO

1. Percibe el dado de las emociones, la cual contiene distintas caras representativas de las emociones felicidad, tristeza, enojo, miedo. (ANEXO 4)
2. Reconoce la situación en la que manifiesta aquella emoción que le salió al lanzar el dado. Responde a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que te hace sentir así? ¿Cómo haces para ya no sentirte así?
3. Relaciona distintas situaciones que haya vivido con sus emociones de miedo y enojo.
4. Identifica las emociones miedo y enojo, luego dibuja las situaciones que lo hacen sentir así y comparte con sus compañeros.

SALIDA

-Evaluación: Identificar emociones: enojo y miedo al mencionar en qué situaciones siente alguna de esas emociones, y dibuja la situación, aceptando distintos puntos de vista.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil identificar las emociones enojo y miedo? ¿Te gusta sentir esas emociones?

-Transferencia: En casa, comenta con sus familiares sobre las emociones enojo y miedo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 3 (35 MIN)

Relacionar las emociones felicidad, tristeza, miedo y enojo con situaciones de la vida cotidiana a través de la expresión gráfica, escuchando con mucha atención.

INICIO

Dentro del aula encuentran 4 canastas (amarilla, roja, negra y azul) al sonar la música <https://www.youtube.com/watch?v=tvmlpNcppo> los estudiantes guardan las pelotas que están regadas por el salón dentro de la canasta que corresponde. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Habían muchas pelotas? ¿Colocaron las pelotas en la canasta que corresponde? ¿Por qué habrán estos colores? ¿Qué color te gusta más?

PROCESO

1. Percibe el cuento “El monstruo de colores “ <https://www.youtube.com/watch?v=oq3TcqUvEts> y escucha con atención. (ANEXO 5)
2. Identifica las emociones trabajadas en el aula con las mencionadas en el cuento. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Tenemos solo una emoción? ¿Qué debemos hacer si no podemos controlarlas? ¿Qué es lo que más te gustó del cuento?
3. Establece la relación entre las emociones y los colores que las identifican, para luego colorear su ficha de trabajo según los colores que corresponde a las emociones. Finalmente comentan con sus compañeros distintas situaciones que los identifican con las emociones trabajadas.

SALIDA

-Evaluación: Relaciona las emociones felicidad, tristeza, miedo y enojo con colores significativos observados en el cuento a través de la expresión gráfica, aceptando distintos puntos de vista.

-Metacognición: ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Cuál fue tu parte favorita del cuento?
 ¿Qué emoción te gustó más? ¿Podemos controlarlas todas?

-Transferencia: En casa pone en práctica el control de sus emociones con apoyo de sus familiares.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 4 (35 MIN)

Trabajar en equipo las emociones a través de un cartel creado por ellos mismos, aceptando diferentes puntos de vista.

INICIO

En el patio, realizan el juego de las sillas. Consiste en que camina por todos lados y para la música todos se sientan, quien queda sin silla lanza el dado de las emociones y debe interpretar la emoción (con el rostro). Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Te gustó el juego? ¿Qué emociones imitaste? ¿Cual es la emociones que más te gusta imitar? ¿Por qué? (ANEXO 6)

PROCESO

- Comparte tiempo con sus compañeros mientras revisan las revistas entregadas por la maestra.
- Expresa con tus propias palabras las siguientes preguntas: ¿Qué ves en las revistas? ¿Todas las personas de las revistas se sentirán igual? ¿Cómo crees que se sienten?
- Respeta las opiniones de sus compañeros sobre las imágenes de personas que ve en la revista, interpretando las emociones.
- Participa en la creación del cartel, cortando las imágenes de personas que observa en las revistas y pegandolas en el orden que desea exponer su trabajo.
- Ser asertivo al dialogar con sus compañeros.

SALIDA

Evaluación: Trabajar en equipo las emociones a través de un cartel creado por ellos mismos y expresar con sus propias palabras sus interpretaciones de lo que realizó, aceptando diferentes puntos de vista.

Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Las personas de las imágenes expresan las mismas emociones? ¿Fue difícil identificar las emociones de las personas que recortaste?

Transferencia: En casa, reconoce e interpreta las emociones de sus familiares.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 5 (35 MIN)

Identificar a los miembros de su familia mediante un cartel visual ¹ mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

Los niños observarán un guante ¹ que la miss se pondrá en la mano con los miembros de “La familia” el cual ¹ observarán con atención, seguidamente cantarán una canción referente a la familia: https://www.youtube.com/watch?v=Je_k0mwxDlo (ANEXO 7)

Luego responderán a las siguientes preguntas: ¿Quiénes integran la familia del guante? ¿Cuántas personas son? ¿Cuántas integran tu familia?

Luego se les indicará que se dirijan a sus mesas.

PROCESO

-Percibe en su mesa tijera, goma e imágenes de personas, las cuales son: mamá, papá, niños, abuelitos, mascotas. Los estudiantes tendrán que recortar las figuras y luego seleccionar según cuántas personas conforman su familia. (ANEXO 8)

-Reconoce a los miembros de la familia y los menciona. Luego pega en la silueta de una casa a todos los miembros de su familia según corresponda. Responde a las siguientes preguntas: ¿Cuántas personas integran tú familia? Cuando están juntos los fines de semana ¿Que hacen? ¿Qué música escuchan? ¿Cocinan juntos? ¿Qué te gusta de tu familia? (ANEXO 9)

1 -Relaciona a los miembros de la familia mediante un cartel visual. ¿Cómo se llaman tus padres? ¿Cuántos hermanos tienes?¿Tienes mascotas? ¿Cómo es tu mamá y papá? ¿Alegres o renegones?

- Identifica a los miembros de su familia a través de un dibujo que realizará en una ficha de aplicación con forma de casita.

SALIDA

Evaluación: Identifica a los miembros de su familia mediante imágenes mostrando constancia en el trabajo.

Metacognición: ¿Lograste identificar a los miembros de tu familia? ¿Fue fácil o difícil identificarlos? ¿Cómo son los integrantes de tu familia?

1 Transferencia: En casa con ayuda de mamá y papá recolectarán todo lo que pueda servir para construir un sector hogar con material reciclable en el aula, en el cual puedan jugar a la familia. Utensilios como: ollas, platos, cubiertos, mantel. Envases vacíos como de: leche, yogurt, aceite, etc. Prendas de vestir como: polos, vestidos, sacos, correas, zapatos, camisas, etc.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 6 (35 MIN)

Identificar los roles de la familia mediante la manipulación de material concreto y el juego imaginativo mostrando iniciativa.

INICIO

Los niños ingresan al aula y encuentran un taper con accesorios como: Sombreros, corbatas, pañuelos, gafas, bastón, faldas, abrigos, etc. Responden a las siguientes preguntas: ¿Quién usa vestido/ falda/ mandil de cocina en casa? ¿Quienes usan lentes,

bastón y mantas para abrigarse? ¿Has visto algún miembro de tu familia que use corbata y saco para ir a trabajar? Luego de responder las preguntas los niños jugarán a disfrazarse de los miembros de la familia. Responden: ¿De quien te disfrazaste? ¿Porque elegiste a ese miembro de la familia? ¿Qué es lo que más te gusta de él/ella? ¿Qué rol realiza el/ella en casa? (ANEXO 10)

PROCESO

-Percibe utensilios y accesorios en cajas los cuales servirán para jugar a los roles de la familia y crear el sector del hogar en el aula, con la intención de motivar a los niños a interactuar.

-Reconoce algunos objetos que se usan en casa como: jabas de huevo, frutas, verduras, huevos y pan de juguete, envases vacíos de productos lácteos, ollas, platos, cubiertos, cucharones, mantel. Y algunos materiales no estructurados para incentivar la imaginación de los niños como: Cintas, corchos, tapas, yaces, etc. (ANEXO 11)

-Relaciona los roles de la familia mediante el juego imaginativo. Estrategia clave para que los niños se puedan relacionar entre sí. Responde las siguientes preguntas: ¿Quién se encarga de preparar los alimentos en casa? ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cómo ayudan ustedes en casa?

- Identifica los roles de la familia y los menciona en una asamblea. Crea un mural en el salón con fotos de cada familia. Responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos ayudar en casa? ¿Te gustaría participar? ¿Qué actividades podrías realizar?

SALIDA

Evaluación: Identificar los roles de la familia mediante la manipulación de material concreto y el juego imaginativo mostrando iniciativa.

Metacognición: ¿Lograste identificar los roles de tu familia? ¿Fue fácil o difícil identificar los roles de una familia? ¿Te agrada jugar en el sector hogar? ¿Con qué amiguitos jugaste?

Transferencia: Con ayuda de mamá y papá crear un cartel sobre **“Los roles de mi familia”** con imágenes o fotos en las que están realizando los roles establecidos en casa.

--

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 7 (35 MIN)

Demostrar independencia familiar a través del trabajo colaborativo solucionando problemas y tomando sus propias decisiones.

INICIO

La maestra se muestra preocupada porque observa el sector hogar desordenado y pregunta a los niños ¿Que podemos hacer para que nuestro espacio se vea limpio y bonito? ¿Cómo solucionamos este problema? ¿Cómo nos organizamos para ordenar? ¿Puedes hacerlo solo? ¿Qué tareas te gustaría realizar?

PROCESO

-Identifica alternativas de solución al problema del desorden en el sector hogar en una asamblea.

-Reúne información acerca de las alternativas de solución para la organización del sector hogar, según lo que cada niño exprese, organizándose en grupos. Responden a las preguntas: ¿Que podemos utilizar para organizar el sector? ¿Nos dividimos en grupos? ¿Quiénes conformarán el primer grupo?

- Escribe en la pizarra con la ayuda de la maestra un cuadro con los ítems: ¿Que haremos? ¿Cómo lo haremos? Escribiendo las ventajas y desventajas: Responden a las siguientes preguntas: ¿A qué grupo le gustaría organizar los platos? ¿O doblar la ropa? ¿Quiénes se encargaran de guardar los juguetes? (ANEXO 12)

- Toma la decisión por sí mismos de ayudar y trabajar de manera colaborativa en el orden del sector hogar, solucionando problemas que se presenten en el momento.

SALIDA

Evaluación: Demostrar independencia familiar a través del trabajo colaborativo solucionando problemas y tomando sus propias decisiones.

Metacognición: ¿Lograste comunicarte adecuadamente con tu grupo? ¿Fue fácil o difícil organizar el sector hogar? ¿Te agrada ayudar? ¿Realizarías la actividad en casa?

1
Transferencia: En casa con ayuda de mamá y papá escribe una lista de las actividades que te gustaría realizar solo para ayudar a tu familia.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 8 (35 MIN)

Relacionar la familia a través de material visual cumpliendo con los trabajos asignados.

.INICIO

-Los niños realizarán una asamblea y la maestra hará una pequeña dramatización con elmo mencionando unas costumbres sobre ellos realizadas en casa. (ANEXO 13)

-Los niños responden: ¿De quienes hablo Elmo? ¿Sobre qué hablo?

-Los niños responden: ¿Que dijo sobre ellos ? ¿Ustedes pueden mencionar alguna costumbre de su familia?

DESARROLLO

- Percibe imágenes de familias realizando acciones (quehaceres de casa, trabajo en equipo, momentos de enojo, felicidad,etc. (ANEXO 14)

1
- Identifica algún suceso en casa eligiendo alguna de las imágenes mostradas en la pizarra y los niños responden: ¿Porque elegiste esa imagen? ¿En algún momento sucedió algo igual con tu familia? Cuéntanos.

- Establece relaciones con su familia al recordar algún episodio y relacionarlo con las imágenes mostradas, luego lo dibuja en un cartel con diversos materiales.

SALIDA

Evaluación: Relaciona a su familia en trabajos colaborativos dentro de su hogar.

Metacognición: Los niños responden: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Encontraron alguna situación igual? ¿Podríamos mencionar algún momento diferente que hayamos tenido con nuestra familia ?

Transferencia: Los niños en casa con ayuda de papa y mama realizarán carteles de cosas que podrían realizar juntos como equipo en sus hogares.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 9 (35 MIN)

Identifica las reglas del juegos a través de una dramatización escuchando con atención.

INICIO

-Los niños y la maestra realizarán el juego “zona de mar, zona de tierra”, se explicará cómo serán las reglas y cómo se deben respetar.

-Los niños responden: ¿De qué se trataba el juego? ¿Había reglas? ¿Cuáles eran?

-Los niños responden: ¿Porque habrá reglas en los juegos? ¿Será importante? ¿Por qué?

DESARROLLO

-Percibe la información a través de una dramatización de la maestra con un títere Gabriel, en la cual explica la importancia de las reglas dentro de un juego. (ANEXO 15)

- Reconoce diversos objetos como botellas, latas, sogas, etc. Los niños responden: ¿Cómo podemos usar eso? ¿Podemos hacer juegos con estos materiales? ¿Como cuales? (ANEXO 16)

- Relaciona los objetos con actividades y juegos que puedan realizar planteando reglas creadas por ellos mismos junto a la maestra.

-Identifica la regla de los juegos creados por ellos y la respetan al ser realizada.

SALIDA

Evaluación: Identifica las reglas dentro de un juego.

Metacognición: Los niños responden: ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue difícil plantear reglas? ¿Podemos crear otros juego con diferentes reglas ?

Transferencia: Los niños en casa con ayuda de sus padres crean juegos con sus respectivas reglas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**ACTIVIDAD 10 (35 MIN)**

Trabaja en equipo las reglas del juego a través de actividades manuales mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

-Los niños juegan con la maestra “Simon dice” e indicará que se agrupen entre ellos según una cantidad, esto se dará al ritmo de la música.

Los niños responden: ¿Que hicieron en el juego? ¿Lo hicieron solos o en grupo ?
¿Había reglas en el juego? ¿Cuáles eran?

PROCESO

- Comparte materiales reciclados que hace entrega la maestra por grupos y enseña imágenes de juegos lúdicos creados con esos materiales, de esta manera da ideas a los niños. (ANEXO 17)

- Expresa y comenta el juego lúdico que quiere realizar, conversa con su grupo sobre los materiales que van a emplear y responde: ¿Porque escogieron ese juego? ¿Qué materiales usarán?

- Respeta las reglas al realizar el trabajo en equipo.

-Participa en una exposición grupal, describiendo su juego lúdico y usándolo con sus compañeros en el patio del centro educativo.

SALIDA

Evaluación: Trabaja en equipo al realizar un juego lúdico con material reciclable respetando reglas.

Metacognición: Los niños responden: ¿Que logramos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusta trabajar en equipo? ¿Por qué?

Transferencia: Los niños en casa con ayuda de sus padres pueden crear otros juegos lúdicos.

TSP INICIAL GRUPO 2

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

13%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado