



UNIVERSIDAD  
**MARCELINO CHAMPAGNAT**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

# TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE  
TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DE SURQUILLO.

AUTORES:

CONTRERAS SEMINARIO, Diana Romina  
PAREDES ARTEAGA, Brithany  
PIZA ALVARADO, Gabriela Stephany

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL  
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

## Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de suficiencia profesional a nuestra familia, amigos y profesores por el apoyo y motivación que nos brindaron durante todo este tiempo de esfuerzo y dedicación.

## Agradecimiento

Agradecemos principalmente a nuestra querida universidad Marcelino Champagnat, por brindarnos conocimientos, valores y experiencias que nos enriquecieron para formarnos como futuras maestras de educación inicial, gracias a cada uno de nuestros maestros, los llevaremos siempre en nuestro corazón.

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2019**

**Nombres:**

**Diana Romina**

**Apellidos:**

**Contreras Seminario**

**Ciclo:**

Enero – febrero 2019

**Código UMCH:**

75444503

**N° DNI:**

75444503

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, \_\_ de febrero de 2019

---

Firma

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2019**

**Nombres:**

**Brithany**

**Apellidos:**

**Paredes Arteaga**

**Ciclo:**

Enero – febrero 2019

**Código UMCH:**

70080157

**N° DNI:**

70080157

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, \_\_ de febrero de 2019

---

Firma

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2019**

**Nombres:**

**Gabriela Stephany**

**Apellidos:**

**Piza Alvarado**

**Ciclo:**

**Enero – febrero 2019**

**Código UMCH:**

**47437346**

**N° DNI:**

**47437346**

**CONFIRMO QUE,**

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, \_\_ de febrero de 2019

---

Firma

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolla bajo el paradigma socio-cognitivo humanista, aplicado en las actividades de aprendizaje, presentando una relación lógica para lograr un desarrollo de las competencias y capacidades de los estudiantes.

Es por ello, en el primer capítulo presenta la realidad problemática, los objetivos y justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla las teorías cognitivas y socio contextuales que da fundamento a la acción pedagógica. Por último, en el tercer capítulo se presenta la programación general y específica, además de los materiales de apoyo y evaluaciones de proceso y final de las unidades desarrolladas.

Se presenta así la propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes de 3 años del nivel inicial en el área de matemática.

Palabras claves: Propuesta didáctica y competencias matemáticas.

## ABSTRACT

The present work of professional sufficiency is developed under the socio-cognitive-humanist paradigm, applied in learning activities, presenting a logical relationship to achieve a development of the competences and capacities of the students.

The first chapter presents the problematic reality, the objectives, and the justification or scientific novelty. The second chapter develops the cognitive and socio-contextual theories that give foundation to pedagogical action. Finally, the third chapter presents the general and specific programming, as well as the support materials, process and final evaluations of the units developed.

This presents the concrete and complete proposal to develop the competencies of 3-year olds in the area of mathematics.

Keywords: didactic proposal and mathematical competences

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	II
Agradecimientos.....	III
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	V
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	VI
Resumen.....	VII
Introducción.....	6
<b>Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional.....</b>	<b>7</b>
1.1. Título.....	7
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa.....	7
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	8
1.4. Justificación.....	9
<b>Capítulo II: Marco teórico.....</b>	<b>11</b>
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo.....	11
2.1.1 Paradigma cognitivo.....	11
2.1.1.1 Piaget.....	11
2.1.1.2 Ausbel.....	14
2.1.1.3 Bruner.....	16
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual.....	19
2.1.2.1 Vygostsky.....	19
2.1.2.2 Feurstein.....	22
2.2 Teoría de la inteligencia.....	23
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg.....	23
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia.....	25
2.2.3. Competencias (definición y componentes).....	28
2.3 Paradigma Sociocognitivo-humanista.....	29
2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma.....	28
2.3.2. Metodología.....	30
2.3.3. Evaluación.....	31
2.4 Definición de términos básicos.....	33
<b>Capítulo III: Programación curricular.....</b>	<b>35</b>
3.1. Programación general.....	35
3.1.1. Competencias del área.....	35
3.1.2 Estándares de aprendizaje.....	36
3.1.3. Desempeños del área.....	37



3.1.4. Panel de capacidades y destrezas.....	37
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas.....	38
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas.....	39
3.1.7. Métodos de aprendizaje.....	41
3.1.8. Panel de valores y actitudes.....	42
3.1.9. Definición de valores y actitudes.....	43
3.1.10. Evaluación de diagnóstico.....	44
3.1.11. Programación anual.....	49
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos.....	50
3.2 Programación específica.....	51
3.2.1 Unidad de aprendizaje 1 y actividades.....	51
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad.....	66
3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes.....	67
3.2.1.3 Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.....	74
3.2.1.4 Evaluaciones de proceso y final de unidad.....	80
3.2.2 Unidad de aprendizaje 2 y actividades.....	81
3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad.....	96
3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes.....	97
3.2.2.3 Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.....	104
3.2.2.4 Evaluaciones de proceso y final de unidad.....	107
Conclusiones.....	109
Recomendaciones.....	110
Referencias.....	112
Anexos.....	115

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad se ve influenciada por ciertas conductas negativas, las cuales se generan en un ambiente político, social, cultural, educativo y económico; caracterizado por la dependencia del mal uso de la tecnología desde temprana edad desperdiciando sus avances sin lograr un pensamiento crítico. Teniendo como consecuencia una civilización materialista de la mano con la carencia de valores. Por consecuencia necesitamos que se fortalezca en la educación, el desarrollo de las capacidades, destrezas y habilidades como herramientas para obtener un aprendizaje significativo.

Hoy en día algunos colegios aún siguen poniendo en práctica una metodología tradicional en la cual solo se transmiten contenidos de manera memorística, dejando de lado los procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales. Por ello es importante poner en práctica un paradigma socio-cognitivo humanista que permite desarrollar en los estudiantes una educación integral fortaleciendo el aprendizaje significativo individual y las experiencias grupales de acuerdo a su contexto desarrollando sus habilidades cognitivas y emocionales.

El mundo de hoy propone diversos retos donde el alumno debe responder y dar solución de manera adecuada a las problemáticas, poniendo en práctica sus competencias logradas en los estándares de aprendizaje; desarrollando sus conocimientos, actitudes, valores y destrezas, logrando con ello que les permitan ser útiles en diferentes circunstancias de su vida cotidiana. Para ello se requiere que los docentes se encuentren capacitados constantemente teniendo en cuenta que el estudiante es el personaje principal de su enseñanza.

En el presente trabajo de suficiencia profesional se propone una alternativa para el desarrollo de la competencia construcción de la noción de cantidad y la competencia de resolución de problemas de movimiento, forma y localización, para los niños de 3 años del nivel inicial en el área de matemática aplicando el paradigma socio-cognitivo humanista; por todo ello proponemos generar actividades de exploración e indagación, permitiendo que el niño pueda construir sus conocimientos mediante la resolución de problemas que serán planteados por el docente y por ellos mismos, teniendo como base sus conocimientos previos.

## **CAPÍTULO I**

### **Planificación del trabajo de suficiencia profesional**

#### **1.1. Título y descripción del trabajo**

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de surquillo

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

El segundo capítulo presenta con rigurosidad y minuciosidad científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y sociocontextuales del aprendizaje, dando así una base sólida a lo elaborado en el tercer capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias, estándares y desempeños dados por el Ministerio de Educación para el área de matemáticas en el nivel inicial para la edad de 3 años, los que luego serán disgregados en sus elementos constitutivos y detallados en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

#### **1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa**

La institución educativa se encuentra ubicada en el departamento de Lima en el distrito de Surquillo. Cuenta con recursos a su alrededor para apoyar la labor educativa como el parque

británico, beneficioso para el trabajo de la naturaleza, la estación de bomberos, un mercado y la parroquia Nuestra Señora de la Evangelización. Sin embargo, no cuenta con una biblioteca y un centro médico cerca.

Smiley Kids es una institución privada, atiende al primer y segundo ciclo del nivel inicial, cuenta con 80 estudiantes entre las edades de 0 a 5 años. Maneja un aula de 1 año, un aula de 2 años, dos aulas de 3 años, un aula de 4 años y un aula de 5 años con un promedio de 15 estudiantes por cada una de ellas.

La institución ofrece servicios extracurriculares como clases de inglés, música y una dpto. Psicopedagógico el cual trabaja en conjunto con los padres de familia. A su vez cuenta con recursos para desarrollo de clases: computadoras, proyector, pantalla interactiva, biblioteca, sala de psicomotricidad y materiales concretos de cada área curricular, así mismo carece de un tópico.

Los padres de familia de la institución educativa están comprometidos con los aprendizajes de sus hijos, asisten a las entregas de informes y citas proporcionadas por el departamento psicopedagógico. Dentro se tiene familias disfuncionales que en la gran mayoría de casos trabajan en equipo para beneficio de su hijo o hija.

Los estudiantes que asisten a nuestro centro muestran disposición de aprendizaje, siendo niños activos, curiosos y colaboradores. La edad promedio de ellos son 3 años 3 meses. Muestran habilidades en su psicomotricidad motricidad gruesa y fina, sin embargo, se observa dificultad en su ubicación en el espacio, localización, resolución de problemas y relacionar número – cantidad. Es por ello que se brindarán estrategias como juegos, material concreto, y actividades didácticas para así mejorar las habilidades matemáticas.

### **1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Formular una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 3 años del nivel inicial de Surquillo.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Proponer unidades didácticas para el desarrollo de la construcción de noción de cantidad de los estudiantes de 3 años del nivel inicial de Surquillo.
- Proponer unidades didácticas para el desarrollo de la resolución de problemas de movimiento, forma y localización de los estudiantes de 3 años del nivel inicial de Surquillo.

## 1.4 Justificación

En la Institución Educativa de Surquillo se ha podido observar la carencia de competencias matemáticas en niños de 3 años, ya que no se proporcionó en el primer ciclo una estimulación acorde a su edad, dándole poco énfasis a la creación de situaciones de aprendizaje y el alcance de herramientas necesarias que permitan el desarrollo del razonamiento lógico matemático que se da mediante la interacción con el medio y las personas que los rodea.

Frente a la problemática presentada, la institución educativa ha incrementado las actividades en el área de matemática y psicomotricidad reforzando la aplicación del programa Optimist integral, sin embargo, este proyecto no llega a ser completamente beneficioso dado que le dan mucho vigor al trabajo memorístico, sin llegar a ser beneficioso todos los alumnos. Por todo ello, se debe mejorar la propuesta metodológica en el área de matemática para lograr un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

Por consecuencia a las necesidades mencionadas anteriormente, la propuesta se llevará a cabo a través del Paradigma Socio-cognitivo Humanista, el cual brinda un aporte positivo a la educación, sobre todo a la nueva generación por la que estamos pasando. En este paradigma el estudiante es el personaje activo en el aprendizaje y el docente cumple un rol de mediador, teniendo una función importante ya que por medio del andamiaje el alumno llega a lograr el éxito en su formación.

La presente propuesta didáctica está basada en el desarrollo de competencias en los estudiantes obteniendo así una construcción de conocimientos y adquisición de habilidades a través de una participación activa en el estudiante. De esta manera, se busca clarificar a los demás docentes en la aplicación de una educación basada en competencias que se irá desarrollando paso a paso a través de las sesiones.

Por lo tanto, la propuesta didáctica desea fortalecer en los niños de 3 años de una Institución educativa de Surquillo las competencias matemáticas bajo el enfoque del desarrollo de la competencia de construcción de la noción de cantidad, partiendo del deseo y curiosidad por conocer y explorar el entorno en que se encuentra, lo cual le brindará las estrategias al niño para desarrollar diversas capacidades; así mismo, se desarrollará la competencia de establecer las relaciones espaciales a partir de la estructuración de las nociones espaciales.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **2.1. Bases teóricas del paradigma sociocognitivo**

##### **2.1.1. Paradigma cognitivo**

El paradigma cognitivo explica la forma en la que el ser humano construye sus conocimientos, basándose en las capacidades - destrezas, valores – actitudes y habilidades para poder aprender. Este paradigma está centrado en los procesos de aprendizaje siendo el estudiante quien procesa, da un sentido y significado a la información que ha percibido (Latorre y Seco, 2016, p.27).

##### **2.1.1.1 Piaget**

Jean Piaget (1896 – 1980) fue un biólogo, epistemólogo y psicólogo que se centró en el estudio del desarrollo cognitivo y el proceso de las estructuras mentales de un recién nacido hasta llegar a las formas del pensamiento en la etapa adulta, así mismo, señaló que la adquisición del conocimiento en el niño era construida a través de la interacción con el ambiente empleando los saberes previos con los recién adquiridos (Ramírez y Ramírez, 2018, p.49).

Según Piaget (citado por Latorre, 2016, pp.151 – 153), las estructuras mentales constan de un proceso por el cual se debe atravesar para adquirir un conocimiento. La asimilación, la acomodación y el equilibrio son parte de estas estructuras para que el individuo se adapte, se organice y llegue al aprendizaje.

- La asimilación: Es la recepción de la información que procede del exterior propias de la experiencia a través de los sentidos, uniéndose a los saberes previos.
- La acomodación: Es la adaptación de la información percibida con las estructuras ya existentes, generando un desequilibrio. Implica una ampliación de las estructuras mentales.
- El equilibrio: Es la adaptación de esquemas previos con los nuevos, una vez asimilados y acomodados, siguiendo una jerarquización del esquema. Este equilibrio

llega cuando el conflicto cognitivo ha sido resuelto dando así un estado mental conforme en las estructuras cognitivas.

Estos tres procesos para Piaget son progresivos para adquirir aprendizaje, al resolver el desequilibrio, dado por los nuevos conocimientos topados con los conocimientos ya existentes se construirá un nuevo aprendizaje (Latorre, 2016, p.152).

La equilibración es el motor del aprendizaje, para la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos, cuando no hay equilibrio, no se aprende, cuando existe un equilibrio, hay aprendizaje, por lo tanto, el fin que busca la inteligencia humana es llegar al equilibrio (Latorre, 2016, p. 153).

Piaget (citado por Ramírez, 2018, p.49) manifiesta que la inteligencia comprende de factores fisiológicos del individuo y es a partir de la interacción con el entorno va a ir desarrollando estructuras cognitivas que se van fortaleciendo, dependiendo de los estímulos que se reciban en el contexto.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas secuenciales, donde cada una de ellas representa la construcción de estructuras intelectuales que se irán desarrollando de lo más concreto a lo abstracto.

Tabla 1

<b>Estadios</b>	<b>Características</b>
Etapa sensoriomotriz (0-2 años)	Caracterizado por el desarrollo de los reflejos. Se presenta la adquisición de la función simbólica.
Etapa preoperatoria (2 a 7 años)	Surge la función simbólica. El razonamiento es intuitivo y no posee lógica. Utiliza esquemas representativos como el lenguaje, juego simbólico y el dibujo.
Etapa de	No se dejan guiar por las apariencias perceptivas. Su pensamiento es concreto y puede clasificar, seriar, entiende



operaciones concretas (7 – 12 años)	la noción de número. Establece relaciones cooperativas, toma en cuenta el punto de vista de los demás. Empieza a construir una moral.
Etapa de operaciones formales (12 años en adelante)	Desarrolla la inteligencia formal. El pensamiento es reversible, interno y organizado. Elabora hipótesis y razona sin tener presentes los objetos.

(Basado en Ramírez, 2018, pp.49-50)

Según Piaget (citado por Linares, 2007, p.9) el estadio preoperatorio fortalece las estructuras mentales y va poniendo en práctica ciertas características en los niños, por ejemplo, utilizan su lenguaje, gestos, imágenes o símbolos para poder desarrollarse acorde con las personas los rodean; así mismo, ponen énfasis en ciertas características como el egocentrismo, el estatismo, artificialismo, centralismo, estatismo y el sincretismo.

En este estadio comienza la etapa de la exploración, los niños a partir de los 2 años van descubriendo el mundo mediante la manipulación y experiencias desarrollando así el proceso de enseñanza aprendizaje. Por estar dirigida esta propuesta didáctica al nivel inicial, se profundizará a continuación en las características cognitivas de esta etapa.

### **Pensamiento representacional**

Pone énfasis al juego simbólico, las cuales inician mediante la imitación hacia las personas más cercanas de acuerdo a su contexto, por ejemplo, a la mamá, al papá, etc. Pueden utilizar sus juguetes simulando que son reales para que su imitación sea más vivencial y puedan complementar sus juegos simbólicos. Además, fortalece el desarrollo del lenguaje, comienzan a contar diversas situaciones que pasan en su día a día (Ortega, 1990, p.16).

Entre los 2 a 5 años el niño también comienza a comunicarse a través de imágenes. Sus dibujos en esta etapa manifiestan lo que ellos piensan, sienten y de qué manera miran las cosas.

### **Conceptos numéricos**

Realizan sus primeros conteos en orden de manera espontánea y básica, tal vez omitan algún número en su proceso, pero eso es parte de su edad. En esta etapa reconocerán los números con su cantidad de acuerdo a su edad, ya que en inicial se desarrolla lo básico y de

acuerdo a su capacidad, mientras que en primaria ya es más complejo (Tomas y Almenara, S.F, p.10).

### **Teorías intuitivas (entre 4- 7 años)**

Los niños en esta etapa comienzan a cuestionarse diversas cosas, como, por ejemplo, el origen del sol o de la luna, es en ese momento que comienzan a relacionar ciertos saberes previos y logran responder a su inquietud de manera intuitiva; ponen en práctica su pensamiento subjetivo y aun resalta su lado egocéntrico. Es importante resaltar sus intuiciones son muy primarias aun rígidas e irreversibles (Bermejo, 1998, p.317).

El presente trabajo de suficiencia profesional estará centrado en la etapa preoperatoria, ya que esta está dirigida a niños de 3 años. En dicho periodo la base del aprendizaje se dará a través de la interacción con el medio, la manipulación de objetos, es por ello que en el aula se debe incentivar a la exploración de objetos y del entorno. Esto le ayudará al estudiante a desarrollar una comprensión del espacio, noción del tiempo y movimiento. Así mismo, se brindará recursos y estrategias para que estos estudiantes del distrito de Surquillo pasen a la siguiente etapa con las habilidades matemáticas requeridas.

#### **2.1.1.2 AUSUBEL**

Fue un psicólogo y pedagogo estadounidense (1918- 2008). Siguió los pasos de Piaget pues para él un factor principal para el aprendizaje son las estructuras cognitivas ya existentes. Desarrollo la teoría del aprendizaje significativo y funcional (Paul, 2008, p.181).

#### **Aprendizaje significativo**

Según Ausubel (citado por Latorre, 2016, p. 156), para que el estudiante logre un aprendizaje significativo tienen que volver a organizar sus conocimientos, es decir, que debe relacionar sus saberes previos con sus conocimientos nuevos, brindándole sentido y coherencia. Para aprender se debe comprender, básicamente no se puede hacer uno sin el otro, generando significados mediante la realización de diversas tareas; en consecuencia, para que

un aprendizaje sea significativo desarrollando sus habilidades, los alumnos deben “aprender haciendo”.

Ausubel también menciona dos formas o tipos de producirse el aprendizaje: el memorístico- mecánico y el significativo, el segundo es la secuencia del primero, ya que el memorístico se realiza de manera arbitraria, siguiendo ciertas indicaciones, mientras que el significativo es lo contrario, pero para Ausubel ambos son necesarios para un conocimiento significativo (citado por Latorre, 2016, p. 156).

De acuerdo a Ausubel, deben cumplirse ciertas condiciones:

- a) Significatividad lógica, permite adquirir la significatividad de la información organizándola mediante una estructura lógica y ordenada, esta puede ser a través de diversos organizadores gráficos.
- b) Significatividad Psicológica, el estudiante conecta sus saberes previos con los nuevos, de manera que sus conceptos son comprensibles para él, las cuales deben ser significativas para que ese nuevo conocimiento adquirido sea para toda la vida y no solo para un examen o para el momento (Espinosa, 2000, p. 7).

Implicaciones didácticas según Espinosa (2000)

1. La motivación, para lograr un aprendizaje exitoso es necesario que el alumno sea el autor de su enseñanza- aprendizaje, obviamente con un ayuda del docente, pero para lograrlo nuestros estudiantes tienen que querer aprender, de lo contrario sus conocimientos nuevos serán solo para el momento; por ello es fundamental que el docente los motive mediante sus materiales, sus dinámicas, y metodologías; por tal motivo, el maestro también cumple un papel importante.
2. Recojo de saberes previos, es importante que antes de presentarles un contenido nuevo a los estudiantes, debemos tener como base, qué tanto saben ellos sobre el tema a tratar, sus saberes previos son importantes, ya que, de lo contrario, no se volverá a repetir algo que ellos ya tienen conocimiento, sino fortalecerlos.

3. Material potencialmente significativo, para que los contenidos presentados a los estudiantes sean de gran énfasis, es importante el material que vamos a utilizar y este se debe mostrar de manera ordenada de acuerdo a las necesidades de los alumnos.
4. Organización del contenido, “debe ser potencialmente significativo” (Gómez, 2012, p. 56) los contenidos deben ser presentados de manera que logren hacer pensar a los niños y no solo brindarles todo listo.

Ausubel et al. (citado por Gómez, 2012, p.55) expresa la existencia de tres categorías de aprendizaje significativo: representativa, conceptual y proposicional, lo cual explica que el estudiante primero requiere comprender el significado de los símbolos o palabras, así lograr la adquisición de vocabulario, es decir, debe obtener un conocimiento representativo para luego poder pasar al aprendizaje conceptual que será aprendido por descubrimiento, experiencias concretas o por situaciones de aprendizaje guiadas por el docente. Dicho aprendizaje conceptual le permitirá al estudiante comprender y reconocer los atributos de un concepto determinado. Así mismo, se requiere que el alumno haya desarrollado primero un aprendizaje representativo, luego conceptual, para después lograr obtener el aprendizaje proposicional, puesto que ello es la relación entre los conceptos, símbolos y palabras.

Por lo tanto, esta teoría en el área y edad trabajada es resaltante, ya que va a recopilar sus saberes previos aprendidos en su hogar, con nuevos conocimientos guiados por el docente, mediante la motivación, su metodología y demás actividades; pudiendo así lograr que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo; así todos sus conocimientos perdurarán para un futuro.

### **2.1.1.3 Bruner**

Psicólogo norteamericano (1915 – 2016), dedicó su estudio al desarrollo intelectual de los niños, haciendo surgir así una teoría de aprendizaje, la cual sostiene que cada persona procesa y organiza su información a su manera para obtener nuevos conocimientos. La teoría de Bruner surge a partir de Piaget y Ausubel, llegando a ser relacionada también con el paradigma socio – cultural de Vygotsky (Abarca, 2017, p. 773).

## **Aprendizaje por descubrimiento**

Según Bruner (citado por Latorre 2016), el aprendizaje es “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad”, es decir, promueve al estudiante a adquirir conocimientos que pueda estructurarlos e interiorizarlos, construyendo así su propio aprendizaje.

Se muestra una serie de principios que rigen al aprendizaje por descubrimiento, Bruner propuso una teoría de aprendizaje basada en esos principios siguiendo cuatro aspectos fundamentales.

- Motivación y predisposición para aprender: La activación en el estudiante será un componente que dará inicio al querer explorar alternativas. Esta debe ser el principio para lograr que estudiante quiera descubrir nuevos conocimientos; de lo contrario, no habrá un interés de por medio (Latorre, 2016, p.160).
- Estructura y forma del conocimiento: Los conocimientos deben ser sencillos para así poder ser comprendidos sin dificultad. La forma correcta del modo de presentación del conocimiento depende de tres factores (Latorre, 2016, p.161):
  - ❖ Enactivo.- El aprendizaje debe de estar presente, de forma concreta, evidente, y clara, pudiendo así dar un resultado.
  - ❖ Icónico. - Aprendizaje visual que tiene que ver con imágenes o gráficos estas representaciones nos hacen entender los conocimientos por los conceptos.
  - ❖ Simbólico. - Tiene que ver con representaciones abstractas, como el lenguaje o a través de símbolos

## **Principios para la enseñanza**

1. *Organización de currículo en espiral o secuencia de presentación*; se debe guiar al estudiante de manera secuenciada sobre algún tema de sus intereses, teniendo en cuenta las necesidades que el alumno tenga; de lo contrario, se le dificultará adquirir un conocimiento nuevo (citado por Latorre, 2016, p. 161).

2. *Importancia del refuerzo para lograr el aprendizaje*; se tiene en cuenta lo que puede aprender el niño, quien aprende a través de la práctica; de manera que el estudiante consigue resultados por medio de su esfuerzo, para ello se tiene en cuenta tres aspectos básicos (citado por Latorre, 2016, p. 161):
- a) Momento en que se da la información; aquí es importante el rol del profesor debe tener conocimiento de las condiciones que tenga el estudiante, su estado físico, mental y emocional.
  - b) Condiciones del estudiante; al realizar la retroalimentación, varía dependiendo el estado en el cual se encuentre el estudiante o también utiliza la información para realizar una hipótesis errónea.
  - c) Forma en que se da la información; si el aprendiz se equivoca en una información aprendida, el profesor debe ayudar a corregirla, pero sutilmente, con el objetivo de que el estudiante se autocorrija en un futuro y lograr un auto- aprendizaje con éxito.

### **Metáfora del Andamio: Ayuda ajustada**

Los maestros son los encargados de proveer a los alumnos un andamiaje necesario para sostener la construcción de un nuevo aprendizaje tanto individual como grupal. Señala el proceso en el cual el alumno es guiado por su profesor en la construcción de su conocimiento, eso permite que el alumno cumpla una meta que no lograría si no hubiese recibido ayuda (Latorre, 2006, p.162)..

Estos andamios son muy importantes durante la etapa en el que el alumno adquiere un conocimiento y a medida que este lo vaya logrando, se irá retirando el andamio, hasta que la ayuda del profesor sea innecesaria.

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

Esta teoría brinda un aporte importante en el trabajo sobre la propuesta de habilidades matemáticas en niños de 3 años, ya que, mediante las actividades lúdicas, con la ayuda de la

manipulación de materiales concretos, lograrán descubrir un aprendizaje nuevo; es decir, van a aprender haciendo, por ejemplo, utilizando chapitas, globos, fideos, aros, entre otros elementos. Asimismo, se aplica el principio del reforzamiento, ya que se programará varias sesiones para un mismo contenido y habilidad, con el fin de reforzar los aprendizajes que conformarán las estructuras cognitivas de los niños.

### **2.1.2. Paradigma socio-cultural-contextual**

En este paradigma se estudia la influencia del entorno social en el aprendizaje, siendo la cultura el factor más importante mediante el cual se desarrollan nuevos aprendizajes donde se transmiten diversos contenidos. Generalmente, se le enseña al niño cómo debe hacerlo a través de una interacción social, de lo contrario, muchas personas no tendrían conocimientos de cosas nuevas. Por lo tanto, las personas aprenden mediante un estímulo social. Este paradigma cuenta entre sus representantes a Lev Vygotsky y Reuen Feruerstein, cuyas teorías se explican a continuación (Latorre y Seco, 2016, p. 163).

#### **2.1.2.1 Vigostsky (1896- 1934)**

Fue un psicólogo ruso, realizó grandes aportaciones a la psicología a nivel mundial. También fue pionero de la neuropsicología soviética; así mismo, escribió más de 100 libros dedicados al desarrollo del niño y cuánto influyen las interacciones sociales en él. Fundó la teoría de la psicología histórico- cultural, considerando que el aprendizaje es importante para el desarrollo integral (Sulle, 2014, p.194).

#### **Influencia del entorno/ medio en el aprendizaje**

Según Vygotsky (citado por Latorre, 2016, p. 164), la influencia del contexto es importante para el intercambio de saberes con personas de su entorno. Es fundamental el desarrollo del pensamiento y el lenguaje de la persona, ya que mediante ello se puede interactuar de manera social y para lograrlo influye la cultura, los instrumentos, la educación y la sociabilidad.

Mediante la *cultura* muchas personas pueden transmitir diversos saberes, pero no creados por la naturaleza; se desarrolla la parte intrínseca de la persona, después de haber recopilado

todo lo aprendido por el medio, cada uno busca y decide lo que quiere aprender realmente para sí mismo, lo bueno o lo malo.

Los *instrumentos* son proporcionados por la cultura, permiten que el niño logre enfatizar aún más con su entorno y, para ello, se tiene en cuenta dos clases: las herramientas y los signos. Las primeras permiten realizar transformaciones a la naturaleza, son diversos materiales concretos para elaborar trabajos, tecnología y también el compartir de experiencias personales; los signos son instrumentos no materiales, con la posibilidad de modificar la psicología de la persona, se consideran el lenguaje, la escritura, los números, entre otras cosas. Las herramientas y signos permiten transformar el dialecto y la mente de la persona.

Para finalizar la *sociabilidad* es importante, para que las personas logren un desarrollo integral, por ello es indispensable la comunicación y el lenguaje, de manera que los estudiantes fortalezcan sus habilidades sociales; cabe mencionar que el niño primero debe fortalecer su parte extrínseca con el medio que lo rodean, amigos, familia, etc. Y luego enfocarse en su parte intrínseca, quedarse con conocimientos que él crea que son correctos e importantes. (Latorre y Seco, 2016, pp. 164 – 165)

### **Zona de desarrollo próximo**

En este concepto Vygotsky hace referencia a la transmisión de conocimientos que se producirá mediante la interacción y cooperación social entre el niño y los demás, sea este un adulto u otro compañero, observando en la imitación humana una nueva construcción de aprendizajes con lo que el niño ya cuenta en sus saberes previos y lo que recibe del otro para poder así desarrollarlo y obtener el nivel de desarrollo potencial.

El niño, desde el nacimiento, irá extrayendo información de las diversas actividades y escenarios que percibe, es por ello que se dice que el aprendizaje no inicia en la escuela, ya que viene con saberes previos obtenidos en el ámbito social, cultural y familiar que luego irá escalando a niveles más complejos a través de la interacción.

Por esa razón, es necesario que se inicie el desarrollo del aprendizaje a partir de las habilidades y conocimientos con que el niño o persona ya cuenta y puede resolver sin ayuda



externa, construyendo así sobre el nivel de desarrollo actual (NDA), que es la base ya estructurada en el niño que ha obtenido antes. Luego, se buscará desarrollar el aprendizaje al nivel de desarrollo potencial (NDP) que es todo aquello que el niño podría realizar a futuro, obteniéndolo con ayuda del adulto u otro compañero; esta ayuda dirigida que recibe el niño de otra persona para lograr el aprendizaje se dará en la zona de desarrollo próximo (ZDP). Vygotsky (citado por Universidad Católica Andrés Bello, 1997) afirma:

“Es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (p.43).

Dicho recorrido se da a través de herramientas adecuadas para lograr el aprendizaje.

Luego de superar la zona de desarrollo próximo y obtener el nivel de desarrollo potencial, esta pasará a convertirse en el nivel de desarrollo real ya que ya logró realizar de manera independiente, por consecuencia ahora tendrá nuevas zonas de desarrollo próximo a desarrollar y recorrer.

Por ello, es importante para el docente observar e identificar en qué nivel de desarrollo se encuentran los estudiantes en el área de matemática, siendo esa la partida para poder brindar las herramientas adecuadas y así pasar al siguiente nivel de desarrollo; de lo contrario, los estudiantes correrían el riesgo de aprender algo que ya saben realizarlo de manera independiente o, por lo contrario, enseñarle algo superior que aún no le corresponde. En ninguno de los dos casos sería beneficioso para ellos, puesto que no se estaría respetando su desarrollo; así mismo, es importante resaltar que a la edad de 3 años la interacción y cooperación social es esencial para fortalecer sus aprendizajes mediante el intercambio de sus conocimientos. El objetivo del trabajo es que el niño llegue a dominar y desenvolverse sin ayuda. Abordándolo en el área de matemática, lo que se busca es desarrollar en los estudiantes de 3 años la capacidad de lograr resolver problemas sencillos a través de la interacción con sus pares.

“Lo que el niño puede hacer hoy con ayuda de los adultos lo podrá hacer mañana por sí solo” (Luria, Leontiev, Vygotsky, 2004, p.34)

### **2.1.2.2 Feuerstein (1921- 2014)**

Nació en Rumania bajo una familia judía. Fue un psicólogo, sus campos de estudios más importantes son la psicología del desarrollo, la clínica y la cognoscitiva, todos ellos mediante una perspectiva transcultural. Ocupó cargos importantes como director en el Instituto de Investigación de Hadassah en Canadá y fue miembro del Centro Internacional para el Desarrollo del Potencial del Aprendizaje (Noguez, 2002, p. 134). Realizó sus estudios en Universidad de Ginebra, Suiza, donde conoció a Piaget y lo tomó como base para el desarrollo de la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural.

#### **Inteligencia y deprivación cultural:**

La inteligencia es un elemento mediante el cual se llega al conocimiento, mediante la inteligencia la persona puede fortalecer una riqueza cultural, y para generarla influyen mucho las interacciones entre el organismo, la persona y el contexto, de manera que se puedan modificar sus estructuras mentales (Latorre, 2016).

Por lo tanto, la inteligencia se mantiene abierta ante cualquier respuesta de algún estímulo contextual, con la posibilidad que esta se pueda modificar. Es importante tener en cuenta que estas son regulables y abiertas sobre todo cuando se realizan a edades tempranas, mientras más pequeños sean, es menos tedioso amoldar sus conocimientos.

Según Avendaño (2012) todos los niños no logran desarrollar un desarrollo cognitivo, físico o emocional a la vez y esto suele originarse por diversas circunstancias, eso se conoce como deprivación sociocultural y se genera por diversos factores:

- Factores biológicos: puede generarse en el periodo prenatal, durante el embarazo por alguna mal formación del feto por diversas circunstancias o neonatal por algún inconveniente al momento de parto o por un nacimiento prematuro.
- Factor orgánico: problema cerebral por algún accidente que tuvo e influye a alguna parte del cerebro (lesión).

**Aprendizaje mediado – Rol del docente:**

El aprendizaje mediado se da a través de un mediador que es la persona que se encarga de poner intencionalmente estímulos para los aprendices, de igual manera, el mediador es el principal agente transmisor de su cultura, así como el deber de las instituciones.

El docente, como un mediador, tiene la función de ser flexible y saber las diferentes reacciones para poder lograr que el estímulo penetre los esquemas mentales, conocer acerca de las habilidades específicas que carece cada estudiante para poder potenciarlo con las herramientas adecuadas.

Asimismo, resalta la especial interacción del aprendiz y la persona mediadora que lo ayudará a explorar alrededor, logrando así que sea más asequible para ellos el poder interactuar con el medio que lo rodea. A través de ello se desea elevar el nivel de comprensión y cognición, pero, sobre todo, se busca la funcionalidad de la persona y su incorporación en la sociedad logrando superar las dificultades.

**Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI):**

Es un instrumento para modificar las estructuras cognitivas. Latorre (2016) menciona que el Programa de Enriquecimiento Instrumental, está diseñado para modificar estructuras cognitivas, también a ser un compensador de déficits y carencias de aprendizaje dadas a través del mediador. El PEI está compuesto por catorce instrumentos, teniendo estos ítems que deben ser trabajados individualmente, guiados por el mediador.

**2.2 Teoría de la inteligencia:****2.2.1. Teoría Triárquica de la inteligencia de Sternberg (1949)**

Nació en Nueva York, Estados Unidos. Es un psicólogo, investigador y profesor en temas relacionados como la inteligencia; centró sus investigaciones en la Teoría Triárquica de la inteligencia y de la creatividad, se encuentra nominado como uno de los mejores psicólogos del siglo XX. Actualmente tiene 69 años, es rector y profesor en la Universidad Estatal de Oklahoma (Novelo, 2015).

Sternberg (citado por Woolfolk, 2006, p.112) expresa: “El comportamiento inteligente es el resultado de aplicar estrategias de pensamiento, manejar nuevos problemas de manera creativa y expedita, y adaptarse a los contextos seleccionando y cambiando la forma de nuestro entorno”. Es por ello que difería en lo que anteriormente se creía acerca de la inteligencia, ya que se le daba mucho énfasis al resultado de los test de coeficiencia intelectual, cuando la inteligencia abarcaba mucho más que eso.

### **Teoría Triárquica de la inteligencia**

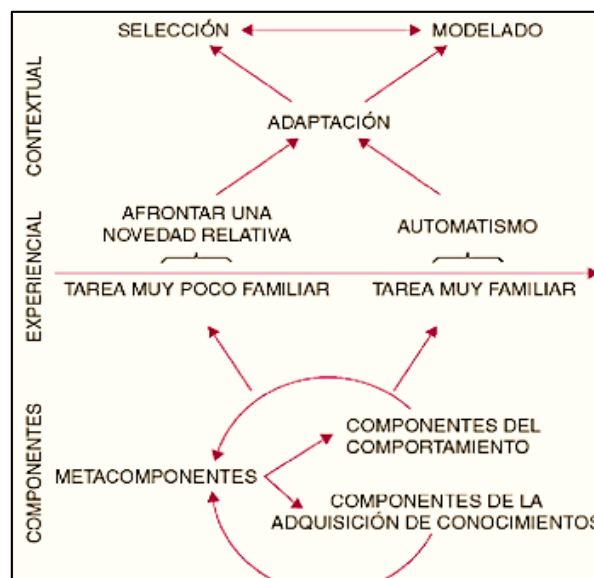
Para Sternberg los instrumentos tradicionales que se usaban para medir la inteligencia no abarcaban la situación real, pues no tomaba en cuenta el contexto, la experiencia, ni al individuo. A partir de allí, desarrolló la teoría Triárquica de la inteligencia, la cual manifiesta que se desarrolla a través de la interacción entre los tres componentes: la inteligencia componencial o el mundo interior del individuo, la inteligencia experiencial o su experiencia a lo largo de su vida y la inteligencia contextual o mundo exterior. Mediante la interrelación de estos tres componentes de la inteligencia, las personas pueden mejorar la funcionalidad intelectual y el razonamiento crítico (Lunney, 2010, p.10).

Así mismo, a través de su teoría, él resalto la importancia de los procesos cognitivos en la solución de problemas, lo cual lo representó en cada componente de la teoría (citado por Gerrig, 2005, p.296):

- La inteligencia componencial, se conforma por los procesos mentales de la persona para la resolución de problemas, estas se definen mediante tres subcomponentes que son: la adquisición de información nueva, los componentes de desempeño que son para poder llevar a cabo las técnicas y estrategias para la solución de problemas, los componentes metacognoscitivos para la selección de estrategias que se requieran.
- La inteligencia experiencial es la capacidad que tiene la persona para resolver problemas en situaciones nuevas y la habilidad para automatizar la situación y ser eficiente al encontrar la solución de manera rápida.
- La inteligencia contextual son las relaciones de la persona con su mundo externo o contexto de manera efectiva en la vida cotidiana, lo cual requiere de la capacidad para adaptarse a

contextos nuevos, seleccionar ambientes mejores y moldear para lograr una mejoría en el ambiente.

Se puede visualizar los subcomponentes de la teoría Triárquica de la inteligencia a través del siguiente esquema:



(Tomado de Lunney, 2010, p.10)

Los niños de 3 años ponen en práctica la teoría del procesamiento de la información en paralelo con las sesiones de clase, exactamente en los procesos mentales complementado con un contexto determinado mediante sus experiencias. En el área de matemática es indispensable esta teoría ya que el niño va a aprender los colores, algunas figuras geométricas, los números y entre otras cosas las cuales van a desarrollarse en base a sus experiencias en sus primeros años y todos van a complementarse con su entorno intercambiando sus ideas con sus compañeros y una metodología adecuada teniendo en cuenta los pasos cognitivos y estrategias.

### 2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez es Doctor de Pedagogía, así mismo es Licenciado en Pedagogía, Psicología y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Ha realizado 18 tesis doctorales, entre las cuales están orientadas al desarrollo de las capacidades, valores y arquitectura del conocimiento. Así mismo, ha desarrollado más de 700 cursos y seminarios en

España, Europa y Latinoamérica acerca del currículo, evaluación, diseños curriculares, sociedad del conocimiento y educación (Román y Díez, 2009, p.268).

Eloísa Díez López es Doctora en Psicología y Licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y el desarrollo de las capacidades (Román y Díez, 2009, p.269).

### La inteligencia

Román y Díez (2009) definen a la inteligencia como un conjunto de capacidades, destrezas, habilidades, valores y actitudes, considerando así que la inteligencia posee tres dimensiones fundamentales: Inteligencia cognitiva que es donde se encuentra los procesos cognitivos, la inteligencia afectiva la cual posee procesos afectivos, valorativos y actitudinales, y la inteligencia arquitectónica o arquitectura mental (p.183).

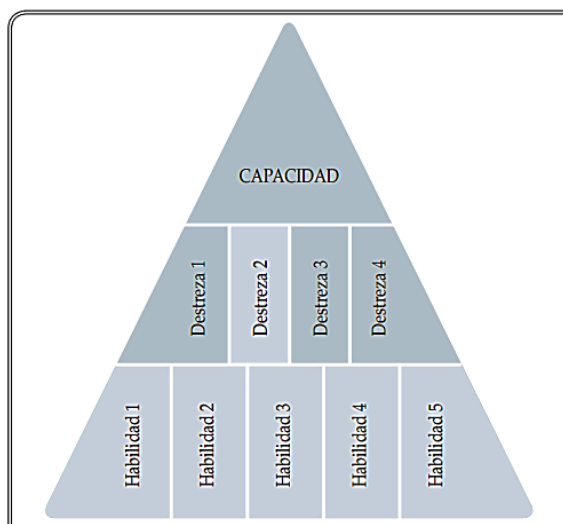
- Inteligencia cognitiva: Es el conjunto de capacidades, destrezas y habilidades que emplea el estudiante para aprender en el aula.

Román y Díez (2009) definen, “la capacidad es una habilidad general que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo (p.184).

Las capacidades se clasifican en tres, las cuales son las capacidades prebásicas, tales como percepción, atención y memoria; capacidades básicas, tales como razonamiento lógico, orientación espacio-temporal, expresión oral y escrita y socialización; por último, las capacidades superiores, tales como pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento resolutivo y pensamiento ejecutivo, siendo estas tres capacidades importantes y esenciales para el aprendizaje, ya que a través de ellas se logrará desarrollar al máximo los procesos cognitivos (Román y Díez, 2009, p.185).

Las destrezas son habilidades específicas que utiliza el estudiante para aprender. De tal forma, se puede decir que un conjunto de habilidades conforma una destreza. Dichas habilidades se van a desarrollar mediante estrategias de aprendizaje. Es por ello que la función del mediador es la de presentar estrategias de aprendizaje para desarrollar las habilidades que

lograrán desarrollar las destrezas y, por ende, se logrará un desarrollo de capacidades, siendo así la inteligencia cognitiva una construcción jerárquica (Román y Díez, 2009, p.185).



(Tomado de Román y Díez, 2009)

- Inteligencia afectiva: Es un conjunto de valores, actitudes y microactitudes. Las actitudes se desarrollan en el aula a través de las normas y contenidos, también se puede desarrollar mediante la imitación de modelos.

Los valores son conjuntos de actitudes que se evalúan mediante la observación sistemática, así mismo, las actitudes se descomponen en microactitudes. De igual manera, la inteligencia afectiva se presenta de manera jerárquica, presentado a los valores como el nivel más elevado, seguidos por las actitudes y microactitudes.

Los valores y actitudes son procesos afectivos que envuelven a las capacidades prebásicas, básicas y superiores y el talento, es por ello que es necesario el desarrollo de ellos para lograr una educación humanista (Román y Díez, 2009, pp.187 - 189).

- Inteligencia arquitectónica o arquitectura mental del conocimiento: Es el conjunto de estructuras, esquemas mentales y conocimientos que se almacenan en la mente, así mismo, es la asimilación adecuada y ordenada de los contenidos para ser almacenados en la memoria y utilizarlos en el momento que sea necesario; de esta manera, se facilita el desarrollo de capacidades (Román y Díez, 2009, p.195).

Como se ha podido observar, el fin de la teoría tridimensional de la inteligencia es poder desarrollar las capacidades, destrezas, valores y actitudes del estudiante mediante las actividades que serán las estrategias de aprendizaje por medio de los contenidos y métodos, para así lograr una inteligencia cognitiva y afectiva de una manera ordenada mediante la arquitectura mental.

De esta manera, se puede afirmar que a través de la teoría tridimensional de la inteligencia se logra mejorar la construcción de las capacidades, destrezas, habilidades, valores y actitudes logrando así una inteligencia integral y humanista.

Es por ello que, mediante la aplicación de esta teoría en la propuesta de desarrollo de habilidades matemáticas, se logrará aplicar una metodología adecuada para el desarrollo de la inteligencia de los niños de 3 años, desarrollando las capacidades prebásicas que corresponden a la edad, partiendo por la inducción que es el descubrimiento a través de la percepción, trabajando con material concreto.

### **2.2.3. Competencias (definición y componentes)**

Este término hace referencia a una adecuada integración de capacidades, destrezas, contenidos, métodos, valores y actitudes que un ser humano debe poseer para poder resolver situaciones que se le presenten en su día a día (Latorre, 2016, p 87).

Las capacidades y destrezas son herramientas mentales para lograr un aprendizaje, los valores y actitudes son tonalidades afectivas, los contenidos son formas de saber los cuales pueden darse sistémicos y sintéticos, los métodos son formas de saber hacer; estos son determinados componentes de las competencias (Latorre, 2016, p 87).



## 2.3 Paradigma Sociocognitivo-Humanista

Latorre (2016) definen que:

Un paradigma pedagógico es un modelo teórico y científico para hacer ciencia educativa e interpretar la teoría y la práctica educativa. El paradigma debe estar en concordancia con el modelo educación y de él emana el diseño curricular, la programación, la intervención pedagógica en el aula y la evaluación de las actividades y del currículum (p. 78).

### 2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma

Debido a que va avanzando la sociedad, la tecnología, los conocimientos y la cultura, se fusionan dos grandes paradigmas el cognitivo (Piaget, Bruner y Ausubel) y el paradigma socio- cultural contextual (Vygotsky y Feuerstein) para formar uno nuevo en base a los nuevos retos que nos pone la posmodernidad y ese es el paradigma socio- cognitivo humanista (citado por Latorre, 2016, p. 177).

El paradigma cognitivo pone énfasis a los procesos del pensamiento, los cuales se centran en la enseñanza- aprendizaje de manera individual, cada niño es el personaje principal de su enseñanza y da significado a su aprendizaje constructivista, haciendo uso de la teoría del andamio con la guía del profesor para lograr el objetivo y luego el andamio irá desapareciendo y el estudiante construirá y fortalecerá su propio aprendizaje (citado por Latorre y Seco, 2016, p. 177).

El paradigma socio- contextual se enfoca en el entorno, para los autores de este paradigma el aprendizaje se obtiene mediante la interacción social, y esta se fortalece en su hogar y en el colegio desde una perspectiva común en la que viven. Mediante este paradigma los estudiantes pueden estructurar sus experiencias, de manera que esta se vuelva significativa y se pueda compartir con sus semejantes (citado por Latorre y Seco, 2016, p. 177).

Ambos paradigmas se juntan y se complementan con los valores y actitudes, convirtiéndose así en un paradigma humanista. Los estudiantes en todo momento durante la sesión deben de poner en práctica estos valores y actitudes diariamente con el objetivo de

propagar a la sociedad una vida justa, humana y forjadora, con el objetivo de un bien común con todas las personas que les rodean (citado por Latorre y Seco, 2016, p. 177).

El paradigma socio- cognitivo humanista no se centra solo en un aprendizaje parametrizado en las enseñanzas fortalecidas por la socialización, sino que estas se fortalecen con las acciones de cada estudiante, ponen en práctica sus valores, con el objetivo del desarrollo de una educación integral.

Debido a este paradigma, Martiano Román diseñó el Modelo T, que “resume el currículo e identifica y desarrolla de una forma práctica y sencilla las tres inteligencias – cognitiva, afectiva y la arquitectura del conocimiento – en un área determinada” (citado por Latorre y Seco, 2016, p.186).

### **2.3.2. Metodología**

Según el Diccionario Pedagógico AMEI- WAECE define:

“Metodología es el conjunto de criterios y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica en el aula, determinando el papel que juega el profesor, los alumnos, la utilización de recursos y materiales educativos, las actividades que se realizan para aprender, la utilización del tiempo y del espacio, los agrupamientos de alumnos, la secuenciación de los contenidos y los tipos de actividades, etc.” (citado por Latorre y Seco, 2016, p.92).

En otras palabras, la metodología es fundamental para una enseñanza- aprendizaje con éxito, ya que esta se logra gracias a las técnicas y métodos que ponen en práctica los docentes (metáfora del andamio) para sus estudiantes ya que ellos son el centro de su aprendizaje. Debe ser activa, participativa y lúdica, no de manera tradicional, como se solía utilizar años atrás, con el objetivo de motivar a los estudiantes, para que ellos mismos muestren interés por aprender, querer descubrir algo nuevo y no solo sientan que es algo repetitivo y aburrido (citado por Latorre y Seco, 2016, p.92).

Se puede realizar de dos maneras diferentes: personal y grupal. Un trabajo personal es indispensable para cada estudiante, hace función de la intra- actividad “actividad intelectual interna del estudiante”, él mismo debe iniciar su interés, su forma de aprender y su motivación, recopilando sus conocimientos previos, después podrá poner en práctica su trabajo grupal mediante dinámicas, aprender a trabajar en equipo, resolver problemas y así aclarar sus dudas. (citado por Latorre y Seco, 2016, p.93).

Así mismo, en las sesiones se utiliza una secuencia didáctica acorde a la edad, contexto e interés del niño. Se empieza con el inicio; momento de motivación mediante juegos, canciones, imágenes, entre otros para motivar a los estudiantes, logrando que expresen sus saberes previos y una pregunta conflictiva para provocar aún más el interés de los niños. Siguiendo con la secuencia se realice los procesos mentales, los cuales van a permitir que los estudiantes logren desarrollar la destreza deseada a través de actividades lúdicas. Para terminar la secuencia didáctica, se pone en práctica la salida que consta de una evaluación, esta se realiza de manera individual para comprobar si el estudiante comprendió el aprendizaje deseado, luego sigue la metacognición, en el cual se busca que el niño reflexione acerca a de lo aprendido y como lo ha aprendido a través de la formulación de preguntas y esta se desarrolla en toda la sesión. Por último, la transferencia, propone diversas actividades que puedan desarrollar en casa al relacionar con el tema de clase que realizaron. Esta actividad no retorna al salón de clase.

### **2.3.3. Evaluación**

Según Stufflebeam (1987):

La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas, con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados (citado por Latorre y Seco, 2010, p. 261),

cuyo fin es para mejorar todos, tanto los estudiantes como los docentes. Mediante las evaluaciones se puede tomar decisiones para modificar las estrategias que se utiliza y así mejorar el proceso educativo de los alumnos, de manera que su aprendizaje se fortalezca; esta

debe ser constante y no solo al final del bimestre, como suele ocurrir en algunas instituciones, por el contrario, se realiza de forma paralela con las actividades didácticas diariamente.

La evaluación es importante para el reforzar el aprendizaje del estudiante y fortalecer su aprendizaje. Se puede y debe evaluar las competencias en diversos procesos y estrategias, como por ejemplo, en sus trabajos en equipo, la manera que se comunican oralmente, en diversos trabajos realizados en el aula, etc. (Latorre y Seco, 2010, p. 261 - 262).

### **Fases de evaluación:**

Las fases de evaluación son cuatro según Mateo (2015):

- Planificación, es esta fase se determina que es lo que se quiere evaluar y los procedimientos e instrumentos que se deben requerir.
- Desarrollo, en esta fase se debe dar una recolección de datos, un análisis, codificación y registro de los mismos.
- Contrastación, en esta fase se debe de dar un análisis de los resultados, para así determinar una decisión.
- Meta – evaluación, en esta fase se debe de dar una evaluación a la evaluación que determine la validez, confiabilidad de los resultados para así general una corrección e informe.

### **Clases de evaluación:**

La evaluación se divide en tres clases (Latorre y Seco, 2016, pp. 265- 266):

- Evaluación inicial o diagnóstica: Es el instrumento que tiene como objetivo proporcionar información acerca de los estudiantes, analizando las necesidades y carencias de cada uno, así mismo, dar a conocer las capacidades básicas con las que cuentan.
- Evaluación formativa o de proceso: Es una actividad que se realiza de manera continua y se encarga de evaluar y seguir de forma permanente los proyectos educativos con la finalidad de perfeccionarlo, mejorando así los resultados a través de la retroalimentación, logrando una mejora en los procesos educativos, tanto para el estudiante como para el profesor.

- Evaluación sumativa o final (valorativa): Se utiliza para determinar los resultados obtenidos de los procesos educativos (recursos, programas, entre otros), demostrando si se logró cumplir con los objetivos propuestos a principio de año. Dicha evaluación se realiza luego que todas las evaluaciones formativas hayan sido completadas.

#### **2.4 Definición de términos básicos**

- a. Competencia: “Se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2016, p.21)
- b. Capacidad: “Es una habilidad general que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender. El carácter principal de la capacidad es cognitivo” (Latorre y Seco, 2016, p. 92).
- c. Destreza: “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad” (Latorre y Seco, 2016, p. 92)
- d. Método de aprendizaje: “Son aquellas formas de hacer que se orienten al desarrollo de capacidades [...] cada uno de los métodos de aprendizaje está asociado a una o más capacidades tales como comprensión, expresión oral, gráfica, simbólica y escrita, pensamiento crítico, orientación espacio temporal” (Román y Díez, 2010, p. 212).
- e. Valor: “Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes” (Latorre y Seco, 2016, p. 135).
- f. Actitud: “Es la predisposición que se tiene para ser motivado en relación con una persona o un objeto. Su componente principal es el afectivo” (Latorre y Seco, 2016, p. 135).

- g. Propuesta didáctica: Modelo de programación que ayuda al alumno desde el plan anual hasta las sesiones de aprendizaje incluyendo evaluaciones y material pedagógico (fichas de trabajo)
- h. Competencia matemática: Es actuar en un contexto particular, que nos permite resolver situaciones problemáticas reales o de contexto matemático. Promueve el desarrollo de capacidades de los estudiantes en la vida cotidiana (MINEDU, 2013, p19).
- i. Evaluación: “Es una oportunidad para que los estudiantes demuestren sus múltiples talentos y habilidades a fin de demostrar la calidad y profundidad de su comprensión de los aprendizajes, ideas, principios, habilidades, etc., que han adquirido” (Latorre y Seco, 2016, p. 225)

**CAPÍTULO III**  
**PROGRAMACIÓN CURRICULAR**

3.1. PROGRAMACIÓN GENERAL

3.1.1. COMPETENCIAS DEL ÁREA

<b>COMPETENCIAS DEL ÁREA</b>	
1. Resuelve problemas de cantidad	<p>[...] Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. [...]</p>
2. Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.	<p>[...] Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. [...]</p>

(Tomado de MINEDU 2016, p. 171 - 177)

## 3.1.2 Estándares De Aprendizaje

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



<b>DESEMPEÑOS – ÁREA MATEMÁTICAS</b>	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Al llegar a su aula, un niño elige ir al sector del hogar y busca entre los objetos lo que le servirá para cocinar y servir la comida a sus hijitos. Selecciona las verduras, frutas, platos, cubiertos y ollas; sin embargo, deja de lado un peluche y un peine, que no le son de utilidad para su juego.</li> <li>• Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño trata de cargar una caja grande llena de juguetes y dice: “Uhhh... no puedo, pesa mucho”.</li> <li>• Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”.</li> </ul>
Resuelve problemas de movimiento forma y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.</li> <li>• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</li> <li>• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Un niño quiere alcanzar un juguete que está fuera de su alcance Intenta primero alcanzarlo por sus propios medios y se da cuenta de que no puede. Luego, jala una silla, se sube y puede coger el juguete.</li> </ul>

## 3.1.4. Panel De Capacidades Y Destrezas

<b>PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS</b>		
<b>ÁREA: Matemáticas</b>		
<b>CAPACIDADES</b>	Resuelve problemas de cantidad (COMPENSIÓN)	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización. (ORIENTACIÓN ESPACIO- TEMPORAL)
<b>DESTREZAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Agrupar</li> <li>• Ordenar / secuenciar</li> <li>• Comparar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medir</li> <li>• Graficar</li> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>

(Basado en Latorre 2016, p. 108)

## 3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

<b>ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS</b>	
<b>COMPRIENDIENDO LAS CAPACIDADES</b>	<b>COMPRIENDIENDO LAS DESTREZAS</b>
<b>1. COMPRENSIÓN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Identificar:</b> Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc., que hacen que sean lo que son. Identificar = reconocer Para identificar hay que conocer previamente.</li> <li><b>2. Agrupar:</b> Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</li> <li><b>3. Ordenar / Secuenciar:</b> Colocar objetos de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. En función de algún criterio organizador, de acuerdo con una progresión y sucesión lógica.</li> <li><b>4. Relacionar:</b> Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, con base en algún criterio lógico.</li> </ol>
<b>2. ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Graficar:</b> Representar información utilizando imágenes.</li> <li><b>2. Medir:</b> Calcular la distancia, extensión, peso, volumen de algo comparándolo con una unidad de referencia.</li> <li><b>3. Mostrar sentido de orientación:</b> Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</li> </ol>

## 3.1.6. Procesos Cognitivos De Las Destrezas

<b>DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES</b>		
<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>PROCESOS MENTALES</b>
<b>1. COMPRENSIÓN</b>	<b>1. Identificar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara</li> <li>2. Reconocer las características.</li> <li>3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto.</li> <li>4. Señalar, nombrar, etc.</li> </ol>
	<b>2. Agrupar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir de forma clara y distinta</li> <li>2. Identificar los elementos u objetos y sus características</li> <li>3. Seleccionar el criterio/s de clasificación</li> <li>4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s elegido/s</li> <li>5. Agrupar por clases.</li> </ol>
	<b>3. Ordenar / secuenciar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara</li> <li>2. Identificar el/los criterio/s de ordenación.</li> <li>3. Aplicar el criterio elegido utilizando algún ordenador gráfico.</li> </ol>
	<b>4. Comparar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Identificar las características de los objetos.</li> <li>3. Establecer-identificar los criterios/ variables de comparación.</li> </ol>

		4. Realizar la comparar, utilizando un organizador gráfico adecuado.
2. ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	1. Medir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar lo que hay que medir</li> <li>2. Seleccionar el instrumento de evaluación</li> <li>3. Realizar la medida utilizando el instrumento de forma adecuada.</li> </ol>
	2. Graficar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el objeto que se va a identificar</li> <li>2. Determinar el código en el que se va a graficar.</li> <li>3. Elaborar la representación utilizando el código.</li> </ol>
	3. Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información claramente</li> <li>2. Identificar elementos de orientación</li> <li>3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido</li> </ol>

(Tomado en Latorre 2016, pp.327 - 338)

## 3.1.7. Métodos De Aprendizaje

**MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE**

- Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.
- Identificación y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otros mediante diversos criterios de comparación.
- Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento.
- Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado.
- Agrupación de objetos según su diferencia o semejanza verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.
- Agrupación de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de clasificación adecuada.
- Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante el uso de material estructurado.
- Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.
- Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.
- Comparación de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.
- Comparación de cantidades mediante el uso de material gráfico.
- Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” – “es más pequeño que”, “es más alto que” – “es más bajo que”, “pesa menos que” – “pesa más que”
- Medición de objetos teniendo en cuenta criterios como: peso, talla y tiempo utilizando instrumentos de medición.
- Medición de diversos elementos comunicando su comprensión de los resultados mediante ejercicios gráficos.
- Medición de los objetos de su aula: mesa, silla, pizarra a través de medidas arbitrarias usando observación y material no estructurado.
- Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba- abajo, dentro – fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto.
- Muestra del sentido de orientación en el espacio a través de acciones como: caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar mediante el desplazamiento en juegos libres.
- Muestra del sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca- lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio físico.

(Basado en Latorre 2016, pp. 341 - 355 )

## 3.1.8. Panel De Valores Y Actitudes

<b>PANEL DE VALORES Y ACTITUDES</b>			
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Smiley Kids</b>			
<b>VALORES</b>	<b>1. Responsabilidad</b>	<b>2. Respeto</b>	<b>3. Solidaridad</b>
<b>ACTITUDES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>• Ser puntual.</li> <li>• Asumir las consecuencias de los propios actos.</li> <li>• Cumplir con los trabajos asignados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceptar a la persona tal como es.</li> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> <li>• Escuchar con atención.</li> <li>• Aceptar los distintos puntos de vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar valoración de uno mismo.</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> <li>• Mostrar aprecio e interés por los demás.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equidad</li> <li>• Libertad</li> <li>• Búsqueda de la excelencia</li> <li>• Justicia</li> <li>• Diálogo</li> <li>• Derechos</li> <li>• Empatía</li> <li>• Interculturalidad</li> <li>• Orientación al bien común</li> </ul>		

(Tomado de Latorre, M., Challco, M. y Bringas, V. S.f, p.4)

## 3.1.9. Definición de valores y actitudes

<b>ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES</b>	
<b>COMPRENDIENDO LOS VALORES</b>	<b>COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES</b>
<p><b>1. RESPONSABILIDAD</b></p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos. Es un valor mediante el cual la persona se compromete a hacer lo que tiene que hacer libremente. Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Mostrar constancia en el trabajo:</b> Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.</li> <li>2. <b>Ser puntual:</b> Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado</li> <li>3. <b>Cumplir con los trabajos asignados:</b> Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</li> <li>4. <b>Asumir las consecuencias de los propios actos:</b> Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</li> </ol>
<p><b>2. RESPETO</b></p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Asumir las normas de convivencia:</b> Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</li> <li>2. <b>Aceptar distintos puntos de vista:</b> Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.</li> <li>3. <b>Aceptar a la persona tal como es:</b> Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</li> <li>4. <b>Escuchar con atención:</b> Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</li> </ol>
<p><b>3. SOLIDARIDAD</b></p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás. Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Mostrar valoración de uno mismo:</b> Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</li> <li>2. <b>Ayudar a sus compañeros:</b> Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.</li> <li>3. <b>Compartir lo que tiene con los compañeros:</b> Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</li> <li>4. <b>Mostrar aprecio e interés por los demás:</b> Sentir las necesidades de los demás e Involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.</li> </ol>



# EVALUACIÓN INICIAL

## 3.1.10. Evaluación de diagnóstico

### IMAGEN VISUAL - NIVEL INICIAL (3 AÑOS) ÁREA MATEMÁTICAS

Agrupación  
Libre

Noción  
Temporal  
día - noche

Nociones  
Espaciales  
arriba - abajo  
dentro - fuera

#### Comprensión

- Identificar
- Agrupar

#### Orientación espacio – temporal

- Mostrar sentido de orientación

### Valores y actitudes:

#### Responsabilidad:

- Mostrar constancia en el trabajo

#### Respeto:

- Asumir las normas de convivencia

#### Solidaridad:

- Ayudar a sus compañeros

## Lista De Cotejo De Evaluación De 3 Años

ITEMS	Lo logra	No lo logra
<b>Comprensión</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el día y la noche al pegar la imagen donde corresponde en la ficha de aplicación.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Agrupar de manera libre diversos objetos (frutas, prendas de vestir, útiles de aseo) y menciona el criterio que utilizó.</li> </ul>		
<b>Orientación Espacio – Temporal</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra sentido de orientación arriba y abajo siguiendo las indicaciones de la canción.</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra sentido de orientación al ubicarse dentro y fuera mediante un circuito psicomotor.</li> </ul>		

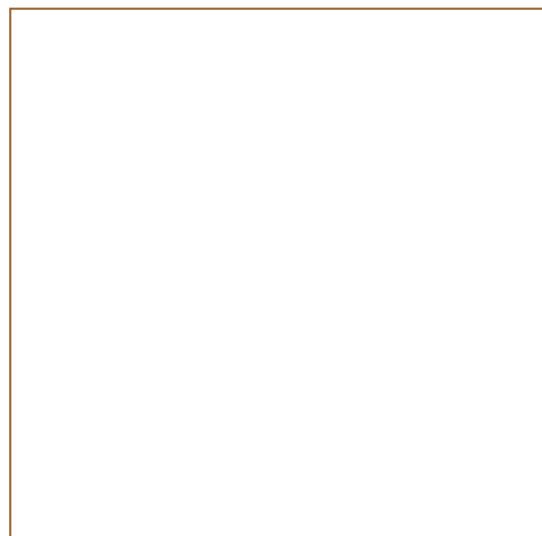
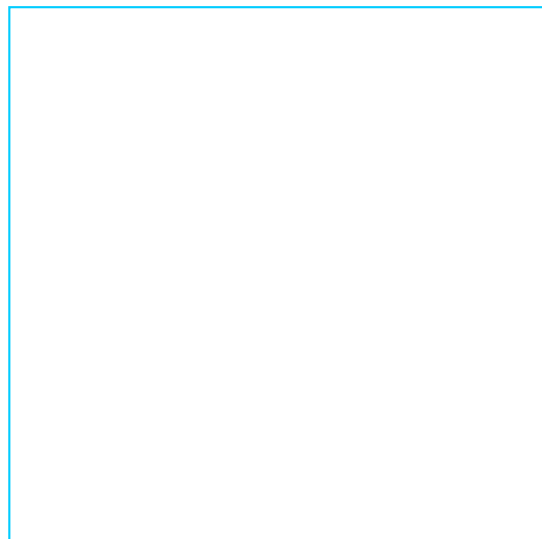
## Evaluación Diagnóstica – 1

**Capacidad:**  
Comprensión

**Destreza:**  
Identificar

ITEMS	Lo logra	No lo logra
Identifica el día y la noche relacionando las actividades que realiza con las imágenes.		

1. **Identifica el día y la noche al pegar la imagen donde corresponde.**



Despega las imágenes.



**Capacidad:**  
Comprensión

**Destreza:**  
Agrupar

ITEMS	Lo logra	No lo logra
Agrupar de manera libre diversos objetos (frutas, prendas de vestir, útiles de aseo).		

**2. Actividad de evaluación:**

- Los estudiantes estarán ubicados en gran grupo.
- Recibirán diversos objetos (útiles de aseo, prendas de vestir, frutas, etc)
- Libremente agruparán según sus intereses.
- Se les irá haciendo el seguimiento, con preguntas interrogantes. ¿Qué objetos escogiste? ¿Por qué?

**Capacidad:**  
Orientación espacio - temporal

**Destreza:**  
Sentido de orientación

ITEMS	Lo logra	No lo logra
Muestra sentido de orientación arriba y abajo siguiendo las indicaciones de la canción.		

**3. Actividad de evolución:**

- Los estudiantes recibirán un pañuelo
- Escucharán una canción en la cual se de las indicaciones de arriba y abajo.
- Se parará la canción y se les hará la interrogante. ¿Tú pañuelo está arriba o abajo?

**Capacidad:**  
Orientación espacio - temporal

**Destreza:**  
Sentido de orientación

ITEMS	Lo logra	No lo logra
Muestra sentido de orientación al ubicarse dentro y fuera mediante un circuito psicomotor.		

**4. Actividad de evolución:**

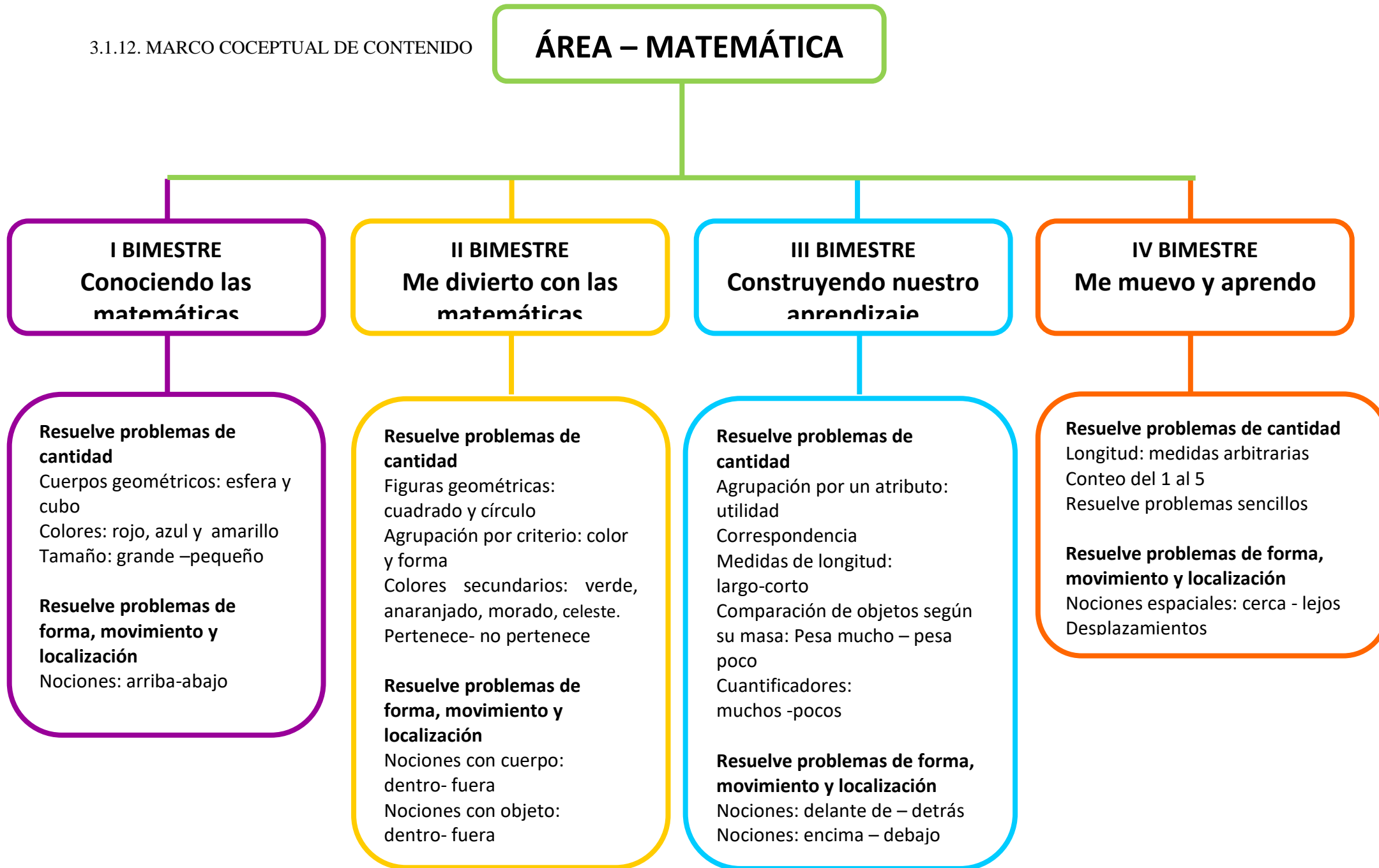
- Los estudiantes seguirán un camino de cajas intercaladas.
- Escucharán el sonido de la pandereta mientras pasan por el circuito.
- Cuando el sonido de la pandereta se detenga, Se le hará la pregunta interrogante ¿Estas dentro o fuera de la caja?

## 3.1.11. PROGRAMACIÓN ANUAL

PROGRAMACIÓN ANUAL DE MATEMÁTICA		
1. Institución educativa: Smile Kids 4. Área: Matemática	2. Nivel: Inicial 5. Profesoras: Contreras / Paredes / Pizá	3. Grado: 3 años
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>I Bimestre</b>  <b>Resuelve problemas de cantidad</b>            Cuerpos geométricos esfera y cubo            Colores rojo, azul y amarillo            Tamaño: grande - pequeño  <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b>            Nociones: arriba-abajo</p> <p><b>II Bimestre</b>  <b>Resuelve problemas de cantidad</b>            Figuras geométricas: cuadrado y círculo.            Agrupación libre.            Colores secundarios: verde, anaranjado, morado y celeste            Pertenece y no pertenece  <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b>            Noción espacial con cuerpo: dentro - fuera            Noción espacial con objeto: dentro – fuera</p> <p><b>III Bimestre</b>  <b>Resuelve problemas de cantidad</b>            Agrupación por uno o dos criterios: tamaño, forma o color.            Correspondencia univoca            Cuantificadores: muchos – pocos  <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b>            Nociones espaciales: delante de – detrás de            Nociones espaciales: encima - debajo</p> <p><b>IV Bimestre</b>  <b>Resuelve problemas de cantidad</b>            Longitud: medidas arbitrarias            Conteo del 1 al 5            Resuelve problemas sencillos  <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>            Noción espacial: cerca – lejos            Desplazamientos</p>		<p>Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado.</p> <p>Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante el uso de material estructurado.</p> <p>Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.</p> <p>Comparación de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.</p> <p>Medición de objetos teniendo en cuenta criterios como: peso, talla y tiempo utilizando instrumentos de medición.</p> <p>Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba- abajo, dentro – fuera a través de las posiciones que toman el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Agrupar</li> <li>• Ordenar / secuenciar</li> <li>• Comparar</li> </ul> <p>Orientación espacio temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medir</li> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>		<p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>• Ser puntual.</li> <li>• Asumir las consecuencias de los propios actos.</li> <li>• Cumplir con los trabajos asignados Respeto</li> </ul> <p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceptar a la persona tal como es.</li> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> <li>• Escuchar con atención.</li> <li>• Aceptar los distintos puntos de vista.</li> </ul> <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar valoración de uno mismo.</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> <li>• Mostrar aprecio e interés por los demás.</li> </ul>

## 3.1.12. MARCO COCEPTUAL DE CONTENIDO

# ÁREA – MATEMÁTICA



## 3.2 PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

## 3.2.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 Y ACTIVIDADES

<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº1</b>		
1. Institución educativas: Smiley Kids	2. Nivel: Inicial	3. Grado: 3 años
4. Sección/es: A .	5. Área: Matemáticas	6. Título Unidad: Jugando con las matemáticas
7. Temporización: 20 sesiones	8. Profesor(a): Contreras / Paredes / Pizá	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>MEDIOS</b>	<b>MÉTODOS DE APRENDIZAJE</b>
<p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p> <p>I. Colores Secundarios:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verde</li> <li>2. Anaranjado</li> <li>3. Morado</li> <li>4. Celeste</li> </ol> <p>II. Agrupación: Libre</p> <p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b></p> <p>I. Noción espacial con cuerpo: Dentro - fuera</p>		<p>Identificación del color verde mediante la manipulación de material concreto y gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Identificación del color anaranjado mediante la manipulación de material concreto y gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Identificación del color morado mediante la manipulación de material concreto y gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Identificación del color celeste mediante la manipulación de material concreto y gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Agrupación de diversos objetos de manera libre a través de la manipulación de material concreto.</p> <p>Demostración del sentido de orientación en las relaciones espaciales, dentro – fuera a través de actividades lúdicas y posiciones que toma el cuerpo.</p>
<b>CAPACIDADES-DESTREZAS</b>	<b>FINES</b>	<b>VALORES-ACTITUDES</b>
<p>Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Agrupar</li> </ul> <p>Orientación espacio temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>		<p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplir con los trabajos asignados</li> </ul> <p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención</li> </ul> <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar aprecio e interés por los demás</li> </ul>



**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**  
**(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

**Actividad 1**

**Identificar el color verde mediante manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.**

**Inicio**

- Recibe dos pañuelos de color verde para bailar la canción “el baile de la ranita” (Anexo 1). Responde las siguientes preguntas: ¿De qué animal trata la canción? ¿Qué color son las ranitas? ¿Qué tenían en la mano cuando bailaba? ¿De qué color eran los pañuelos? ¿Qué ocurre si mezclan el color amarillo y azul?

**Proceso**

- Percibe observando dos potes de témperas de colores: amarillo y azul. Se colocará un color en cada palma de la mano.
- Reconoce el color verde a través del resultado de la mezcla del color amarillo y azul al frotar las manos.
- Relaciona el color verde que resulta de la mezcla de los colores amarillo y azul, comparando con el color verde de los pañuelos que utilizaron en el baile de la ranita.
- Identifica el color verde mediante el juego “veo veo” donde tienen que señalar y mencionar una prenda o accesorio de vestir del compañero (previa coordinación con los padres).

**Salida**

- Evaluación: Identifica el color verde a través del juego “los mostritos hambrientos” eligiendo solo los bloques de color verde entre los diversos colores presentes y colocarlos dentro de la boca de los mostritos. (Anexo 2)
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna complicación en las actividades? ¿Fue difícil reconocer el verde entre los demás colores? ¿Encontraste de manera rápida prendas o accesorios de vestir de color verde?
- Transferencia: Camino a casa observa a personas que tengan prendas de vestir de color verde.

**Actividad 2**

Identifica el color verde a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

**Inicio**

- Conoce el títere de la tortuga “Speddy” escuchando su canción (Anexo 3) , luego ella les contará lo mucho que le gustan las cosas de color verde. Responden: ¿Qué animalito es Speddy? ¿Qué come? ¿Speddy camina rápido o lento? ¿Las tortugas como Speddy serán solo de color verde? ¿Qué otras cosas pueden encontrar de color verde?

**Proceso**

- Percibe visualmente una tortuguita verde de plástico.

- Reconoce sus características de la tortuga, que comen, donde viven, que color tienen y las mencionan.
- Relaciona distintos objetos de color verde dispersos en el piso (lechuga, pasto, hojas) con la tortuga.
- Identifica el color verde, eligiendo solo los objetos de dicho color entre la variedad de objetos: lechuga, zapato marrón, pasto, hojas, rastrillo rojo, balde verde, cartuchera, un peluche de sapo. Luego lo colocan en la tina verde.

### **Salida**

- Evaluación: Identifica los objetos de color verde encerrándolos en la hoja de aplicación (Ficha 1)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste al buscar los objetos favoritos de Speddy? ¿Si, tuviste alguna dificultad, como lo lograste?
- Transferencia: Cuando llegues a casa busca juguetes de color verde, mañana le contarás a Speddy lo que encontraste.

### **Actividad 3**

**Identificar el color verde mediante actividades lúdicas mostrando aprecio e interés por los demás.**

#### **Inicio**

- Observa una batea transparente con agua y un cucharón. Se pide que todos juntos digan las palabras mágicas “abracadabra” (sin que se den cuenta se coloca tinte vegetal de color verde en el cucharón para teñir el agua) para que ocurra un acto de magia y el agua cambie de color, se les pregunta: ¿Qué ocurrió con el agua? ¿De qué color es?

#### **Proceso**

- Percibe visualizando los materiales que se encuentran pegados en la pared: 3 imágenes de sapitos con sus respectivos tachitos, así mismo observa un saco negro que contiene en su interior pelotas de colores
- Reconoce el color característico de la imagen de los sapos a través de un diálogo grupal.
- Relaciona el color verde de las pelotas que se encuentran dispersas en el suelo comparándola con el color verde de las imágenes de los sapos que se encuentran ubicados alrededor del aula (Anexo 4).
- Identifica el color verde a través de la actividad grupal “pelotas al sapo” al seleccionar solo las pelotas de color verde y colocarlas dentro de los tachitos que cada sapo tiene.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica el color verde mediante el juego “que ricas uvas” donde se ubicara una bandeja de uvas (rojas y verdes) en cada mesa, se entrega un vaso a cada niño donde colocaran solo uvas de color verde.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿De qué color cambio el agua? ¿Qué color de pelotas colocaste en la bolsa de los sapitos? ¿Qué color de uvas pusiste en tu vaso? ¿Fue complicado identificar las uvas de color verde?
- Transferencia: Al acompañar a un familiar al supermercado observa frutas de color verde.

#### **Actividad 4**

##### **Agrupar de forma libre mediante material concreto escuchando con atención.**

##### **Inicio**

- Baila de manera libre la canción “El baile del gorila”, cada vez que pare la canción debe agruparse como quiera, (puede ser por niñas y niños, por zapatillas con pasadores o pega- pega, por cabellos largos o cortos, etc.) luego sigue bailando con el grupo que formaron hasta que se acabe la canción. Responde: ¿Te gusto el baile? ¿Qué parte del baile te gusto más? ¿Por qué? ¿Por qué te agrupaste con tus compañeros?

##### **Proceso**

- Percibe visualmente muchos juguetes de animales en el suelo: dinosaurios, insectos (moscas, cucarachas, libélulas, escorpiones y gusanos), acuáticos (ballenas, delfines, peces, cangrejos y pulpos), de la selva (monos, leones, tigres, serpientes y pumas).
- Identifica los animales que se encuentran dispersos en el suelo al mencionar sus nombres (dinosaurios, insectos, animales acuáticos y de la selva).
- Selecciona el criterio para agrupar libremente los animales en diversas cajas que se encuentran dispersos en el suelo.
- Relaciona las características de los animales (son grandes, pequeños, donde viven, que comen, tienen patas, pelos o plumas al compararlos).
- Agrupa de forma libre los animales dentro de las cajas y los mencionan.

##### **Salida**

- Evaluación: Agrupa de forma libre el sector del hogar que se encuentra desordenado.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué actividad te gusto más? ¿Tuviste dificultad en alguna actividad? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cómo ordenaste los animales? ¿Por qué?
- Transferencia: En casa coloca tus juguetes donde corresponda, luego de jugar con ellos.

### **Actividad 5**

**Mostrar sentido de orientación dentro – fuera con el cuerpo a través de actividades lúdicas cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa cajas vacías alrededor del patio, al escuchar la canción bailaran alrededor de las cajas, cuando paren la música ingresaran dentro de las cajas. Responde las preguntas: ¿Qué hacía cuando paraba la música? ¿Bailaban dentro de la caja? ¿Dónde se escondían? ¿En que otro lugar podrían esconderse?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente dos caminos juntos, ubicados en el patio (primer camino con túnel, segundo camino sin túnel, junto al otro) (Anexo 5).
- Identifica el camino que debe elegir relacionando la consigna que salió al girar el dado, señalándolo (Primer camino dentro del túnel, segundo camino fuera del túnel).
- Muestra sentido de orientación al desplazarse a través del camino que salió al girar el dado.

#### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera al jugar “el tesoro escondido”, cada uno recibe un sobre que indica la ubicación del tesoro (dentro o fuera de la piscina), luego de buscar. Responde las preguntas: ¿Dónde encontraste el tesoro? ¿Dentro o fuera de la piscina?
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue complicado encontrar el tesoro? ¿Lo encontraste dentro o fuera de la piscina?
- Transferencia: Jugar en la hora de recreo a Simón dice, utilizando las cajas para ubicar dentro o fuera de él, según lo indiquen.

### **Actividad 6**

**Identificar el color anaranjado mediante material gráfico escuchando con atención.**

#### **Inicio**

- Observa un gorro mágico en el centro del salón, debe adivinar lo que hay dentro del gorro (témperas de color rojo y amarillo) (Anexo 6), luego de descubrir y observar los materiales responde algunas preguntas: ¿Qué había adentro del gorro mágico? ¿Qué colores son las témperas? ¿Qué puedes hacer con las témperas? ¿Qué color saldrá si mezclas el color rojo con el color amarillo?

#### **Proceso**

- Percibe observando las témperas de color rojo y amarillo que se encuentran en vasitos sobre las mesas.

- Reconoce el color anaranjado al mezclar ambos colores con sus dedos hasta descubrir el nuevo color (anaranjado).
- Relaciona con sus conocimientos previos dibujando con t mpera anaranjada cosas que sean de color anaranjado en los craft que se encuentran pegados en las paredes, por ejemplo: zanahorias, naranjas, mandarinas, prendas de vestir, entre otros.
- Se ala y menciona objetos de color anaranjado que se encuentren dentro del aula.

### **Salida**

- Evaluaci n: Identifica el color anaranjado encerrando con un c rculo solo las im genes que sean de color anaranjado que se encuentran en la hoja aplicativa. (Ficha 2).
- Metacognici n:  Qu  aprendiste hoy?  Tuviste dificultad en alguna actividad?  C mo lo solucionaste?  Qu  color sali  luego de mezclar tempera roja y amarilla?  Cu l fue la actividad que m s les gusto?  Qu  frutas de color anaranjado conoces?
- Transferencia: Busca en casa objetos que son de color anaranjado.

### **Actividad 7**

**Identificar el color anaranjado a trav s de material gr fico y concreto, cumpliendo con los trabajos signados.**

#### **Inicio**

- Baila la canci n “sacud a” (Anexo 7) con pa uelos de color rojo y amarillo, luego responden:  De qu  color son los pa uelos?  Tendremos pa uelos de color azul?  Qu  pasar a si juntamos los colores rojo y amarillo?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente una mancha de color anaranjado y objetos de color anaranjado (mandarina, naranja, un colador, una sandalia, un polo).
- Reconoce las caracter sticas de los objetos mostrados. (mandarina, naranja, un colador, una sandalia, un polo) y las mencionan.
- Compara los objetos mostrados de color anaranjados con otros de color rojo y amarillo. (manzana, pl tano, bolso, lonchera, pa uelo)
- Identifica el color anaranjado al mezclar tempera de color rojo y amarillo sobre su mesa de trabajo.

#### **Salida**

- Evaluaci n: Identifica el color anaranjado al coger entre varios objetos los de ese color y ponerlos en la casa anaranjada.
- Metacognici n:  Qu  he aprendiste hoy?  Qu  dificultades encontraste?  Qu  colores temperas utilizaste para obtener el color anaranjado?  Te pareci  f cil obtener el color anaranjado?

- Transferencia: Cuando vayas al mercado con algún familiar observa que frutas hay de color anaranjado.

### **Actividad 8**

**Identificar el color anaranjado a través de la manipulación de material concreto, mostrando responsabilidad en su trabajo.**

#### **Inicio**

- Baila con las luces apagadas al compás de una canción mientras está reflejada la luz de una linterna forrada con celofán anaranjado. Luego responde las siguientes preguntas: ¿De qué color es la luz de la linterna? ¿Al prender la luz del aula que objetos observaste de color anaranjado? ¿Qué colores mezclados podemos utilizar para obtener el color anaranjado?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente objetos (taper, tijera, pincel, repisa, mesa) encontrados en el aula.
- Reconoce el color anaranjado en los objetos encontrados en el aula.
- Compara los objetos de color anaranjado con frutas proporcionadas por la maestra. (naranja, mandarina, pera, manzana, plátano, papaya) al manipularlos.
- Identifica el color anaranjado al encerrar los objetos de ese color en la pantalla interactiva.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica el color anaranjado al seleccionar solo las frutas que son de color anaranjado para preparar una “ensalada anaranjada”
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al buscar objetos de color anaranjado en el salón? ¿Todas las frutas eran de color anaranjado, pudiste encontrar las que si eran? ¿Tuviste alguna dificultad al hacerlo?
- Transferencia: Camino a casa observa si hay autos anaranjados por la calle, mañana nos compartes si lograste ver uno.

### **Actividad 9**

**Agrupar en forma libre los objetos a través de la manipulación de material concreto escuchando con atención.**

#### **Inicio**

- Observa la narración del cuento “La mona Ramona” (Anexo 8). Responde las preguntas: ¿Qué ocurría cuando la mona Ramona se iba de compras? ¿Qué hacían los monitos antes que llegue a casa la mona Ramona? ¿Cómo puedes ayudar a los monitos a ordenar las cosas?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente diversos objetos (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes) desordenados en el aula.

- Identifica los diversos objetos (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes) que se encuentran desordenados en el aula mencionando el nombre de cada uno y para qué sirve a través de un dialogo dirigido.
- Selecciona libremente los objetos que desean agrupar (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes).
- Compara las características del objeto elegido con otro objeto de su compañero mencionando de manera libre (color, forma, para que sirve, tamaño, etc.).
- Agrupa los objetos (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes) de manera libre, ordenándolas en los cajones y tinas.

### **Salida**

- Evaluación: Agrupa en forma libre los juguetes y objetos del salón de teatro.
- Metacognición: ¿Qué actividad realizaste hoy? ¿Cómo agrupaste los objetos? ¿Por qué guardaron esos objetos juntos? ¿Fue complicado comprar las características de los objetos?
- Transferencia: Al llegar del colegio ayuda a tu familiar a poner las cosas en su lugar (mochila, lonchera, uniforme, platos, cubiertos)

## **Actividad 10**

**Mostrar sentido de orientación dentro - fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo utilizando objetos en el espacio escuchando con atención.**

### **Inicio**

- Observa una caja grande, cada vez que escuche su nombre se coloca dentro de la caja y cuando escuchen el nombre de otro compañero saldrá fuera de ella (Anexo 9), luego responde algunas preguntas: ¿Cuándo escuchaban su nombre se colocaban dentro o fuera de la caja? ¿Qué había dentro de la caja? ¿En este momento están dentro o fuera de la caja?

### **Proceso**

- Percibe observando diversos materiales dispersos en el suelo: aros y un túnel
- Identifica mencionando cada uno si se encuentra dentro o fuera del túnel.
- Muestra sentido de orientación jugando con el túnel al compás de la pandereta, cuando deje de sonar todos se quedan inmóviles, algunos dentro del túnel y otros fuera y responden ¿Te quedaste fuera o dentro? así sucesivamente; de igual forma jugaran con los aros saltando fuera y dentro.

### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro- fuera al bailar la canción “Chu chu wa” (Anexo 10), cuando deje de sonar todos se colocarán dentro de los ula- ula que se encontraran dispersos en el suelo y cuando escuchen nuevamente la canción bailaran fuera de los ula- ula.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue complicado alguna actividad? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gusto estar dentro o fuera del túnel? ¿Por qué? ¿Estas dentro o fuera del salón?

- Transferencia: En casa dentro de cuarto salta con un pie y fuera de tu cuarto salta con los dos pies.

### **Actividad 11**

#### **Identificar el color morado a través de material gráfico y concreto, mostrando iniciativa.**

##### **Inicio**

- Observa un acto de magia “Botellas de colores” (Anexo 11), luego responde a las siguientes preguntas: ¿Qué colores observaste en las botellas? ¿Puedes hacer magia para sacar más colores de estas botellas? ¿Con los colores que ya conoces podrías obtener el color morado?

##### **Proceso**

- Percibe visualmente una tela de color morado y objetos de color morado (pelota, sandalia, colador, matamoscas, espejo)
- Reconoce las características de los objetos (pelota, sandalia, colador, matamoscas, espejo), luego responde: ¿De qué color son estos objetos?
- Compara el color morado con el rojo y azul en tres tinas con agua de cada color.
- Identifica el color morado al mezclar dos de las tinas de agua, la tina con agua azul con la roja.

##### **Salida**

- Identifica el color morado al encerrar los objetos que estén de ese color en la ficha de aplicación. (Ficha 2)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste al identificar el color morado? Si tuviste dificultades ¿Cómo pudiste resolverlas?
- Transferencias: Cuando llegues a casa busca entre tus juguetes cuales son de color morado, mañana les compartirán a sus compañeros que encontraron.

### **Actividad 12**

#### **Identificar el color morado a través manipulación de objetos escuchando con atención.**

##### **Inicio**

- Recibe masas de harina blanca, luego le añade gotitas mágicas (colorante vegetal de color morado), responde las siguientes preguntas: ¿Qué ocurrió al mezclar las gotitas mágicas con la masa? ¿Qué color se convirtió la masa? ¿Qué pasa si mezclan el color azul con amarillo?

##### **Proceso**

- Percibe visualmente en las mesas una bandeja con diversos pompones de colores (morado, rojo, amarillo, azul), así mismo visualizaran un tubo de color morado ubicado en la pared.
- Reconoce los colores de los pompones (morado, rojo, amarillo, azul) mencionándolas a través de un intercambio de ideas.
- Relaciona el color morado comparando los pompones de dicho color con los tubos morados que se encuentra ubicado en la pared.



- Identifica el color morado introduciendo a través del tubo solo los pompones de color morado.

### **Salida**

- Evaluación: Identifica el color morado a través de la manipulación de plastilina (morada, rojo, verde, amarilla) que se encuentra ubicado en cada mesa, escogiendo solo la plastilina de color morado para moldear de manera libre.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué ocurrió al mezclar ambas masas? ¿Qué color se convirtió? ¿Fue complicado? ¿Fue difícil identificar los pompones de color morado? ¿Encontraste de manera rápida?
- Transferencia: Pinta o realiza un dibujo utilizando una crayola de color morado, luego coméntalo con tus compañeros lo que pintaste.

### **Actividad 13**

#### **Identificar el color morado mediante la manipulación de objetos escuchando con atención.**

#### **Inicio**

- Recibe la visita del títere Doña Moradin que les trae una sorpresa para cada uno, pero primero necesita que la ayuden a buscar la canasta que se le perdió. Escucha: Es una canasta especial porque contiene muchas cosas de mi color favorito (vestimenta de color morado). Responde las preguntas: ¿Cuál crees que será mi color favorito? ¿Has visto que traje en la canasta sorpresa? ¿Qué creen que hay en la canasta?

#### **Proceso**

- Percibe visualizando en la pizarra una cortina de crepe morada que al abrirla hay un sobre con la ubicación de la canasta perdida, luego de encontrarlo observan lo que hay dentro de ella: Uvas, moras, arándanos, higos, fresas, plátanos y mangos.
- Reconoce los colores de las frutas (uvas, moras, arándanos, higos, fresas, plátanos y mangos) mencionándolas de manera grupal.
- Relaciona el color morado comparando el color de la ropa y accesorios de Doña Moradin con las frutas (uvas, moras, arándanos e higos) que se encuentran en la canasta mencionando la característica que tiene en común todas esas frutas (color morado).
- Identifica el color morado escogiendo solo las frutas de dicho color (uvas, moras, arándanos e higos) para agruparlas cada uno en el plato que fue entregado.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica el color morado a través de la ficha “ponle el tentáculo al pulpo”, se entrega varios tentáculos de diferentes colores (morado, azul, verde y rojo) para que coloquen al pulpo solo los tentáculos de color morado (Ficha 3).
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue difícil reconocer las frutas de color morado? ¿Encontraste de manera rápida? ¿Cuál era el color favorito de Doña Moradin?

- Transferencia: Observa las frutas de color morado cuando acompañes a un familiar al mercado y comentas en clase cuales viste.

### **Actividad 14**

**Agrupar en forma libre a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

#### **Inicio**

- Observa el títere de Pedro, él les cuenta que está a punto de irse de viaje, pero no ha podido hacer sus maletas. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Deseas ayudar a Pedro a ordenar su maleta? ¿Creen que puedas lograrlo? ¿Cómo lo puedes hacer?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente una caja grande con muchas prendas de vestir. (Vestido, shorts, polos, pantalones y blusas)
- Identifica las características de los objetos que están dispersos en la caja (Vestido, shorts, polos, pantalones y blusas) mencionándolos.
- Selecciona libremente las prendas de vestir que están en la caja que cree que son de Pedro.
- Relaciona las prendas de vestir (Vestido, shorts, polos, pantalones y blusas) al compararlos.
- Agrupa de forma libre las prendas de vestir y las guarda en la maleta de Pedro.

#### **Salida**

- Evaluación: Agrupa libremente distintas prendas de vestir que están distribuidos en su mesa.
- Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué prendas guardaste en la maleta de Pedro? ¿Tuviste dificultades al agrupar las prendas de vestir? ¿Cómo resolviste esas dificultades?
- Transferencia: Cuando llegues a casa, ayuda a tu mamá a agrupar las prendas de vestir para luego guardarlas donde corresponde.

### **Actividad 15**

**Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales, dentro – fuera a través de su propio cuerpo y material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

#### **Inicio**

- Escucha el cuento “Los tres chanchitos” (Anexo 12), luego responde: ¿Dónde se escondieron los chanchitos? ¿Cuándo el lobo derrumbó la casita que hicieron los chanchitos? ¿Podemos estar dentro o fuera a la misma vez?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente escenas del cuento “los tres chanchitos”, señala que chanchito está dentro y fuera de la casa.
- Identifica en la pantalla interactiva a los niños que están dentro de la casa encerrándolos y garabateando a los que están fuera.

- Orientarse dentro – fuera siguiendo un camino con obstáculos de cajas al compás de la música, deben estar dentro o fuera de la caja según vayan avanzando, cuando se detenga la música responden la siguiente pregunta: ¿Ahora estas dentro o fuera de la caja?

### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera al jugar “El capitán manda”, se coloca dentro o fuera del barco de cartón según se vaya dando la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al orientarte dentro o fuera de las cajas? Si tuviste dificultades, ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Cuando llegues a casa observa quienes están dentro de la casa y quienes aún están afuera.

### **Actividad 16**

**Identificar el color celeste mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.**

#### **Inicio**

- Recibe plastilinas de color blanco y color azul, mezcla ambas plastilinas para que descubra el nuevo color, luego responde: ¿Qué ocurrió con las plastilinas al mezclarlas? ¿El cielo será del mismo color que el color que descubrieron? ¿Qué objetos encuentras en el aula de color celeste?

#### **Proceso**

- Percibe observando un tiburón hecho de cartón y muchos peces de colores: rojos, amarillos, verdes, y celestes dispersos en el suelo (Anexo 13).
- Reconoce los colores de los peces al mencionarlos.
- Relaciona el color celeste de las plastilinas con los peces celestes que se encuentran dispersos en el suelo al compararlos.
- Identifica el color celeste colocando dentro de la boca del tiburón solo los peces que sean de color celeste.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica el color celeste al sacar solo las chapas de dicho color entre los diversos colores que se encuentran en el arenero.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué ocurrió con la plastilina al mezclarla? ¿De qué color son los pescados que come el tiburón? ¿Fue complicado identificar los peces de color celeste? ¿Lo encontraste de manera rápida?
- Transferencia: En casa busca objetos de color celeste y muéstrale a algún familiar.

### **Actividad 17**

**Identificar el color celeste a través de manipulación de objetos mostrando aprecio e interés por los demás.**

**Inicio**

- Recibe un casco de submarino (caja con abertura forrada con celofán celeste) que se coloca para simular que se encuentra debajo del mar, dando el efecto de observar las cosas de color celeste. Responde las preguntas: ¿Qué ocurrió cuando se pusieron el casco de submarino? ¿Cómo se veía las cosas de alrededor? ¿Qué color es el mar?

**Proceso**

- Percibe visualizando una piscina con globos de agua de diversos colores (celeste, verde, rojo, amarillo) ubicado en el patio.
- Reconoce los colores de los globos de agua (verde, rojo, amarillo) mencionándolas de manera grupal.
- Relaciona el color celeste comparando los globos de dicho color con los vasos celestes que utiliza para trasladar el globo de la batea a la piscina.
- Identifica el color celeste trasladando solo los globos de ese color en el vaso celeste desplazándose por el camino desde la batea a la piscina.

**Salida**

- Evaluación: Identifica el color celeste a través del juego “vamos a tender la ropa”, recibe polos de diferentes colores (celeste, verde, rojo, amarillo) para que coloque solo los de color celeste (Anexo 14).
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué actividad te pareció más complicada? ¿Fue difícil reconocer el color celeste entre los demás colores? ¿Encontraste de manera rápida los globos de color celeste?
- Transferencia: Camino a casa observa las casas de color celeste.

**Actividad 18**

**(Evaluación) Identificar los colores secundarios mediante la manipulación de objetos concretos cumpliendo con los trabajos asignados.**

**Inicio**

- Observa cuatro manchas grandes de diferentes colores (anaranjado, verde, celeste y morado) que se encuentran pegadas en las paredes del salón y junto a cada una ellas se encuentra un recipiente del mismo color que la mancha, luego responde algunas preguntas: ¿De qué color son las manchas? ¿Qué colores son los recipientes? ¿Alguno tiene ropa del mismo color que las manchas?

**Proceso**

- Percibe visualizando un recipiente grande con diferentes cosas (cuadernos, ganchos, chapitas, crayolas y plumones), cada objeto tendrá un color diferente (anaranjado, verde, celeste, morado, amarillo, rojo y azul).

- Reconoce las características de los objetos que se encuentran dentro del recipiente al mencionar su nombre y color.
- Relaciona los colores de los objetos (cuadernos, ganchos, chapitas, crayolas y plumones) con las manchas de color (anaranjado, verde, celeste y morado), al colocarla alrededor de ella.
- Identifica señalando los colores secundarios (anaranjado, verde, celeste y morado) en los objetos utilizados anteriormente según se dé en la indicación.

### **Salida**

- Evaluación: Identifica los colores secundarios (anaranjado, verde, celeste y morado) al tomar un pañuelo del color según la indicación. (Ficha)
- Metacognición: ¿Qué colores has visto hoy? ¿Te fue complicado identificar todos los colores? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué hiciste para reconocer los colores? ¿Qué actividad te gustaría repetirla? ¿Por qué?
- Transferencia: En casa busca juguetes que sean de color anaranjado, verde, celeste o morado y muéstrale a algún familiar.

### **Actividad 19**

**Agrupar de forma libre a través de material concreto, mostrando responsabilidad en su trabajo.**

#### **Inicio**

- Se desplaza por el nido libremente, coge dos objetos de su preferencia y los lleva al aula. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Por qué escogiste esos objetos? ¿Dónde los encontraste? ¿Se parecen a los que escogieron tus compañeros? ¿Cómo se podrían agrupar todos objetos en una sola canasta?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente los objetos que trajeron al aula.
- Identifica las características de los objetos que escogieron de los distintos sectores del nido mencionándolas.
- Selecciona libremente los objetos que quiere agrupar al manipularlos.
- Relaciona las características de los objetos que escogió con los de sus compañeros.
- Agrupa de forma libre los objetos que escogió de los distintos sectores del nido con los de sus compañeros.

#### **Salida**

- Evaluación: Agrupa de forma libre que objetos (frutas, dulces, verduras) distribuidos en su mesa pueden ir en una lonchera.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al escoger tus dos objetos del nido? ¿Te pareció difícil agrupar tus objetos con el de tus compañeros? ¿Si tuviste dificultades, como hiciste para lograrlo?

- Transferencia: Ayuda a tu hermano o primo (a) a agrupar sus juguetes para poder guardarlos.

## **Actividad 20**

### **Evaluación**

**Mostrar sentido de orientación dentro – fuera con el cuerpo a través de actividades lúdicas cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa cajas grandes forradas de amarillo en el patio. Se realiza el juego “atrapa al ratón”, al compás de la música se desplazan alrededor del patio y al escuchar el maullido del gato se esconderá dentro de las cajas amarillas que representa a los quesos. ¿Qué hiciste cuando el gato maullaba? ¿Dónde te escondiste? ¿En que otro lugar podrías esconderte?

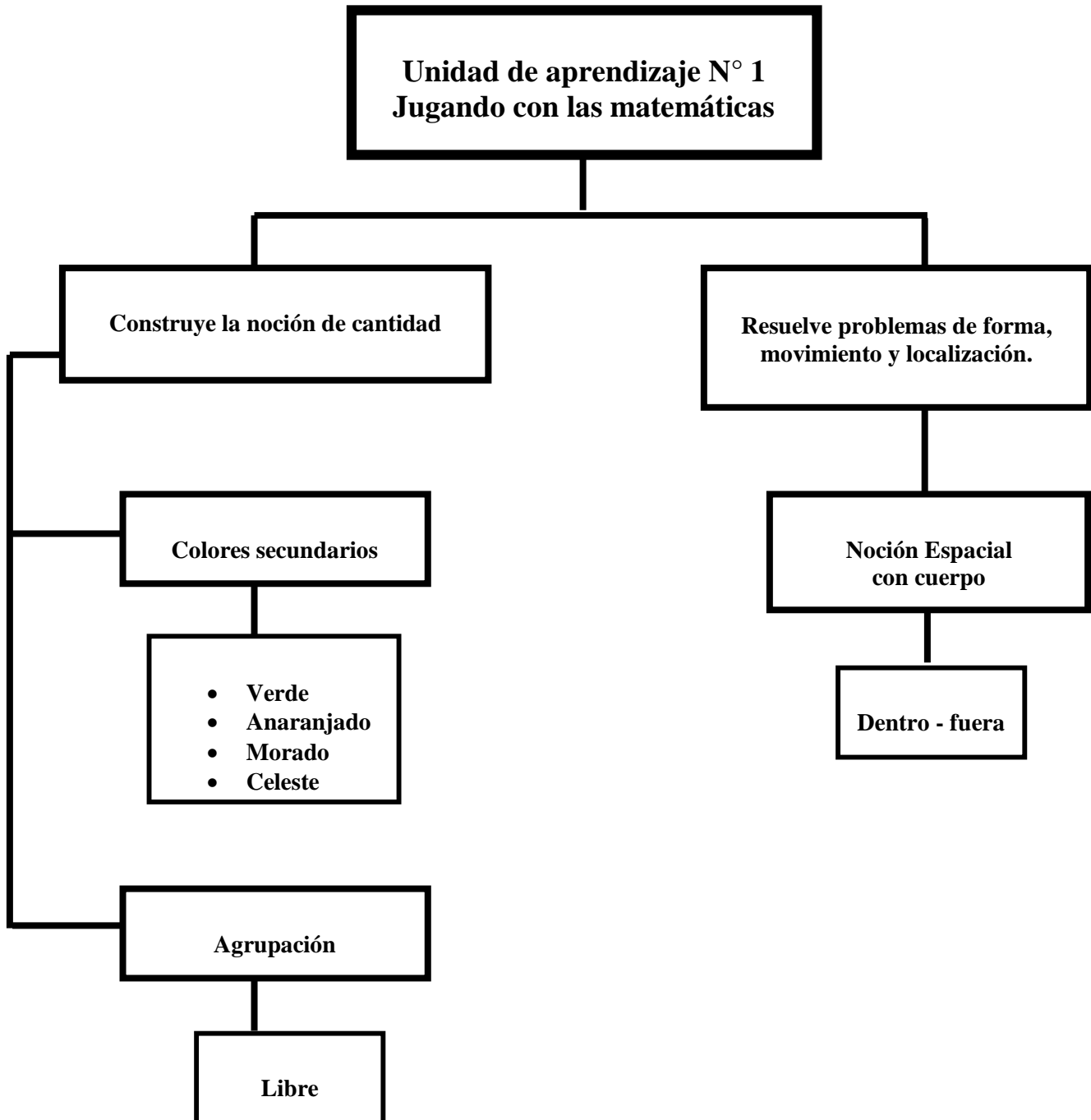
#### **Proceso**

- Percibe visualmente carros de cartón y una pista de carrera ubicados en el patio (Anexo 15).
- Identifica su ubicación al mencionar si se encuentra dentro o fuera del carro.
- Muestra sentido de orientación al ubicarse dentro del carro al escuchar su nombre, luego al llegar a la meta tienen que ubicarse fuera del carro para tocar la campana.

#### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera al jugar “ranitas al agua”, colocándose dentro o fuera de la piscina (sin agua) al escuchar su nombre, luego responde la pregunta ¿Estas dentro o fuera del barco?
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué debiste hacer para que el gato no te atrape? ¿Qué sucedería si ya no hubiera espacio para que ingreses dentro del queso para esconderte? ¿Dónde te hubieras escondido? ¿Fue fácil jugar el capitán manda? ¿Qué tenías que hacer en el juego?
- Transferencia: Camino a casa observa quienes van dentro del auto.

## 3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad



## 3.2.1.2. GUÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES – UNIDAD 1

GUIA DE ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 1		
Nombre y apellido: _____		Fecha: _____
Profesores: Contreras Seminario, Diana	Área: Matemáticas	Grado: 3 años
Paredes Arteaga, Brithany		
Pizá Alvarado, Gabriela		

**Actividad 1**

**Identificar** el color verde mediante manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** observando dos potes de témperas de colores: amarillo y azul. Se colocará un color en cada palma de la mano.
- **Reconoce** el color verde a través del resultado de la mezcla del color amarillo y azul al frotar las manos.
- **Relaciona** el color verde que resulto de la mezcla de los colores amarillo y azul, comparando con el color verde de los pañuelos que utilizaron en el baile de la ranita.
- **Identifica** el color verde mediante el juego “veo veo” donde tienen que señalar y mencionar una prenda o accesorio de vestir del compañero (previa coordinación con los padres).

**Actividad 2**

**Identifica** el color verde a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente una tortuguita verde de plástico.
- **Reconoce** sus características de la tortuga, que comen, donde viven, que color tienen y las mencionan.
- **Relaciona** distintos objetos de color verde dispersos en el piso (lechuga, pasto, hojas) con la tortuga.
- **Identifica** el color verde, eligiendo solo los objetos de dicho color entre la variedad de objetos: lechuga, zapato marrón, pasto, hojas, rastrillo rojo, balde verde, cartuchera, un peluche de sapo. Luego lo colocan en la tina verde.

**Actividad 3**

**Identificar** el color verde mediante actividades lúdicas mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualizando los materiales que se encuentran pegados en la pared: 3 imágenes de sapitos con sus respectivos tachitos, así mismo observa un saco negro que contiene en su interior pelotas de colores
- **Reconoce** el color característico de la imagen de los sapos a través de un diálogo grupal.



- **Relaciona** el color verde de las pelotas que se encuentran dispersas en el suelo comparándola con el color verde de las imágenes de los sapos que se encuentran ubicados alrededor del aula (Anexo 5).
- **Identifica** el color verde a través de la actividad grupal “pelotas al sapo” al seleccionar solo las pelotas de color verde y colocarlas dentro de los tachitos que cada sapo tiene.

#### **Actividad 4**

**Agrupar** de forma libre mediante material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** visualmente muchos juguetes de animales en el suelo: dinosaurios, insectos (moscas, cucarachas, libélulas, escorpiones y gusanos), acuáticos (ballenas, delfines, peces, cangrejos y pulpos), de la selva (monos, leones, tigres, serpientes y pumas).
- **Identifica** los animales que se encuentran dispersos en el suelo al mencionar sus nombres (dinosaurios, insectos, animales acuáticos y de la selva).
- **Selecciona** el criterio para agrupar libremente los animales en diversas cajas que se encuentran dispersos en el suelo.
- **Relaciona** las características de los animales (son grandes, pequeños, donde viven, que comen, tienen patas, pelos o plumas al compararlos).
- **Agrupar** de forma libre los animales dentro de las cajas y los mencionan.

#### **Actividad 5**

**Mostrar sentido de orientación** dentro – fuera con el cuerpo a través de actividades lúdicas cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente dos caminos juntos, ubicados en el patio (primer camino con túnel, segundo camino sin túnel, junto al otro).
- **Identifica** el camino que debe elegir relacionando la consigna que salió al girar el dado, señalándolo (Primer camino dentro del túnel, segundo camino fuera del túnel).
- **Muestra sentido de orientación** al desplazarse a través del camino que salió al girar el dado.

#### **Actividad 6**

**Identificar** el color anaranjado mediante material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** observando las témperas de color rojo y amarillo que se encuentran en vasitos sobre las mesas.
- **Reconoce** el color anaranjado al mezclar ambos colores con sus dedos hasta descubrir el nuevo color (anaranjado).
- **Relaciona** con sus conocimientos previos dibujando con témpera anaranjada cosas que sean de color anaranjado en los craft que se encuentran pegados en las paredes, por ejemplo: zanahorias, naranjas, mandarinas, prendas de vestir, entre otros.

- Identifica señalando objetos de color anaranjado que se encuentren dentro del aula.

### **Actividad 7**

**Identifica** el color anaranjado a través de material gráfico y concreto, cumpliendo con los trabajos signados.

- **Percibe** visualmente una mancha de color anaranjado y objetos de color anaranjado (mandarina, naranja, un colador, una sandalia, un polo).
- **Reconoce** las características de los objetos mostrados. (mandarina, naranja, un colador, una sandalia, un polo) y las mencionan.
- **Compara** los objetos mostrados de color anaranjados con otros de color rojo y amarillo. (manzana, plátano, bolso, lonchera, pañuelo)
- **Identifica** el color anaranjado al mezclar tempera de color rojo y amarillo sobre su mesa de trabajo.

### **Actividad 8**

**Identificar** el color anaranjado a través de la manipulación de material concreto, mostrando responsabilidad en su trabajo.

- **Percibe** visualmente objetos (taper, tijera, pincel, repisa, mesa) encontrados en el aula.
- **Reconoce** el color anaranjado en los objetos encontrados en el aula.
- **Compara** los objetos de color anaranjado con frutas proporcionadas por la maestra. (naranja, mandarina, pera, manzana, plátano, papaya) al manipularlos.
- **Identifica** el color anaranjado al encerrar los objetos de ese color en la pantalla interactiva.

### **Actividad 9**

**Agrupar** en forma libre los objetos a través de la manipulación de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** visualmente diversos objetos (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes) desordenados en el aula.
- **Identifica** los diversos objetos (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes) que se encuentran desordenados en el aula mencionando el nombre de cada uno y para qué sirve a través de un dialogo dirigido.
- **Selecciona** libremente los objetos que desean agrupar (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes).
- **Compara** las características del objeto elegido con otro objeto de su compañero mencionando de manera libre (color, forma, para que sirve, tamaño, etc.).
- **Agrupar** los objetos (pañuelos de colores, zapatos, ropa, juguetes) de manera libre, ordenándolas en los cajones y tinas.

### **Actividad 10**

**Mostrar sentido de orientación** dentro - fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo utilizando objetos en el espacio escuchando con atención.

- **Percibe** observando diversos materiales dispersos en el suelo: aros y un túnel
- **Identifica** mencionando cada uno si se encuentra dentro o fuera del túnel.
- **Muestra sentido de orientación** jugando con el túnel al compás de la pandereta, cuando deje de sonar todos se quedan inmóviles, algunos dentro del túnel y otros fuera y responden ¿Te quedaste fuera o dentro? así sucesivamente; de igual forma jugaran con los aros saltando fuera y dentro.

### **Actividad 11**

**Identificar** el color morado a través de material gráfico y concreto, mostrando iniciativa.

- **Percibe** visualmente una tela de color morado y objetos de color morado (pelota, sandalia, colador, matamoscas, espejo)
- **Reconoce** las características de los objetos (pelota, sandalia, colador, matamoscas, espejo), luego responde: ¿De qué color son estos objetos?
- **Compara** el color morado con el rojo y azul en tres tinas con agua de cada color.
- **Identifica** el color morado al mezclar dos de las tinas de agua, la tina con agua azul con la roja.

### **Actividad 12**

**Identificar** el color morado a través manipulación de objetos escuchando con atención.

- **Percibe** visualizando en las mesas una bandeja con diversos pompones de colores (morado, rojo, amarillo, azul), así mismo visualizaran un tubo de color morado ubicado en la pared.
- **Reconoce** los colores de los pompones (morado, rojo, amarillo, azul) mencionándolas a través de un intercambio de ideas.
- **Relaciona** el color morado comparando los pompones de dicho color con los tubos morados que se encuentra ubicado en la pared.
- **Identifica** el color morado introduciendo a través del tubo solo los pompones de color morado.

### **Actividad 13**

**Identificar** el color morado mediante la manipulación de objetos escuchando con atención.

- **Percibe** visualizando en la pizarra una cortina de crepe morada que al abrirla hay un sobre con la ubicación de la canasta perdida, luego de encontrarlo observan lo que hay dentro de ella: Uvas, moras, arándanos, higos, fresas, plátanos y mangos.

- **Reconoce** los colores de las frutas (uvas, moras, arándanos, higos, fresas, plátanos y mangos) mencionándolas de manera grupal.
- **Relaciona** el color morado comparando el color de la ropa y accesorios de Doña Moradin con las frutas (uvas, moras, arándanos e higos) que se encuentran en la canasta mencionando la característica que tiene en común todas esas frutas (color morado).
- **Identifica** el color morado escogiendo solo las frutas de dicho color (uvas, moras, arándanos e higos) para agruparlas cada uno en el plato que fue entregado.

### **Actividad 14**

**Agrupar** en forma libre a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualmente una caja grande con muchas prendas de vestir. (Vestido, shorts, polos, pantalones y blusas)
- **Identifica** las características de los objetos que están dispersos en la caja (Vestido, shorts, polos, pantalones y blusas) mencionándolos.
- **Selecciona** libremente las prendas de vestir que están en la caja que cree que son de Pedro.
- **Relaciona** las prendas de vestir (Vestido, shorts, polos, pantalones y blusas) al compararlos.
- **Agrupar** de forma libre las prendas de vestir y las guarda en la maleta de Pedro.

### **Actividad 15**

**Mostrar sentido de orientación** en las relaciones espaciales, dentro – fuera a través de su propio cuerpo y material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualmente escenas del cuento “los tres chanchitos”, señala que chanchito está dentro y fuera de la casa.
- **Identifica** en la pantalla interactiva a los niños que están dentro de la casa encerrándolos y garabateando a los que están fuera.
- **Muestra sentido de orientación** dentro – fuera siguiendo un camino con obstáculos de cajas al compás de la música, deben estar dentro o fuera de la caja según vayan avanzando, cuando se detenga la música responden la siguiente pregunta: ¿Ahora estas dentro o fuera de la caja?

### **Actividad 16**

**Identificar** el color celeste mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** observando un tiburón hecho de cartón y muchos peces de colores: rojos, amarillos, verdes, y celestes dispersos en el suelo.
- **Reconoce** los colores de los peces al mencionarlos.
- **Relaciona** el color celeste de las plastilinas con los peces celestes que se encuentran dispersos en el suelo al compararlos.

- **Identifica** el color celeste colocando dentro de la boca del tiburón solo los peces que sean de color celeste.

### **Actividad 17**

**Identificar** el color celeste a través de manipulación de objetos mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualizando una piscina con globos de agua de diversos colores (celeste, verde, rojo, amarillo) ubicado en el patio.
- **Reconoce** los colores de los globos de agua (verde, rojo, amarillo) mencionándolas de manera grupal.
- **Relaciona** el color celeste comparando los globos de dicho color con los vasos celestes que utiliza para trasladar el globo de la batea a la piscina.
- **Identifica** el color celeste trasladando solo los globos de ese color en el vaso celeste desplazándose por el camino desde la batea a la piscina.

### **Actividad 18**

**Identificar** los colores secundarios mediante la manipulación de objetos concretos cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualizando un recipiente grande con diferentes cosas (cuadernos, ganchos, chapitas, crayolas y plumones), cada objeto tendrá un color diferente (anaranjado, verde, celeste, morado, amarillo, rojo y azul).
- **Reconoce** las características de los objetos que se encuentran dentro del recipiente al mencionar su nombre y color.
- **Relaciona** los colores de los objetos (cuadernos, ganchos, chapitas, crayolas y plumones) con las manchas de color (anaranjado, verde, celeste y morado), al colocarla alrededor de ella.
- **Identifica** señalando los colores secundarios (anaranjado, verde, celeste y morado) en los objetos utilizados anteriormente según se dé en la indicación.

### **Actividad 19**

**Agrupar** de forma libre a través de material concreto, mostrando responsabilidad en su trabajo.


- **Percibe** visualmente los objetos que trajeron al aula.
- **Identifica** las características de los objetos que escogieron de los distintos sectores del nido mencionándolas.
- **Selecciona** libremente los objetos que quiere agrupar al manipularlos.
- **Relaciona** las características de los objetos que escogió con los de sus compañeros.
- **Agrupar** de forma libre los objetos que escogió de los distintos sectores del nido con los de sus compañeros.

**Actividad 20**

**Mostrar sentido de orientación** dentro – fuera con el cuerpo a través de actividades lúdicas cumpliendo con los trabajos asignados.

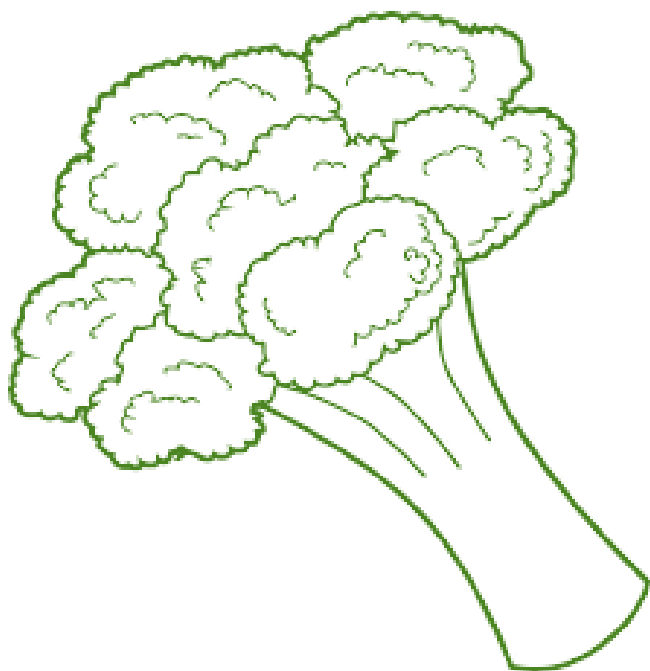
- **Percibe** visualmente carros de cartón y una pista de carrera ubicados en el patio
- **Identifica** su ubicación al mencionar si se encuentra dentro o fuera del carro.
- **Muestra sentido de orientación** al ubicarse dentro del carro al escuchar su nombre, luego al llegar a la meta tienen que ubicarse fuera del carro para tocar la campana.

## 3.2.1.3 MATERIALES DE APOYO: FICHAS, LECTURAS, ETC


	Ficha de aplicación N° 1	
	Nombre:	
Capacidad	Competencia	
Comprensión	Identifica	

**Matemática:** Color verde

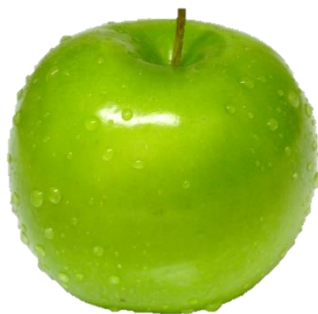
- ✓ Identifica el color verde al seleccionar la plastilina de dicho color y colocarla solo en los objetos de color verde.



**Matemática: Color anaranjado**


<p>Centro para el Desarrollo del Potencial Infantil</p> <p><b>Smiley Kids</b></p> 	Ficha de aplicación N°2	
Capacidad	Nombre:	
Comprensión	Competencia	
	Identifica	

- ✓ Identifica el color anaranjado encerrando con un círculo las imágenes que sean de dicho color.






**Matemática: Color morado**

	Ficha de aplicación N°3	
	Nombre:	
Capacidad	Competencia	
Comprensión	Identifica	

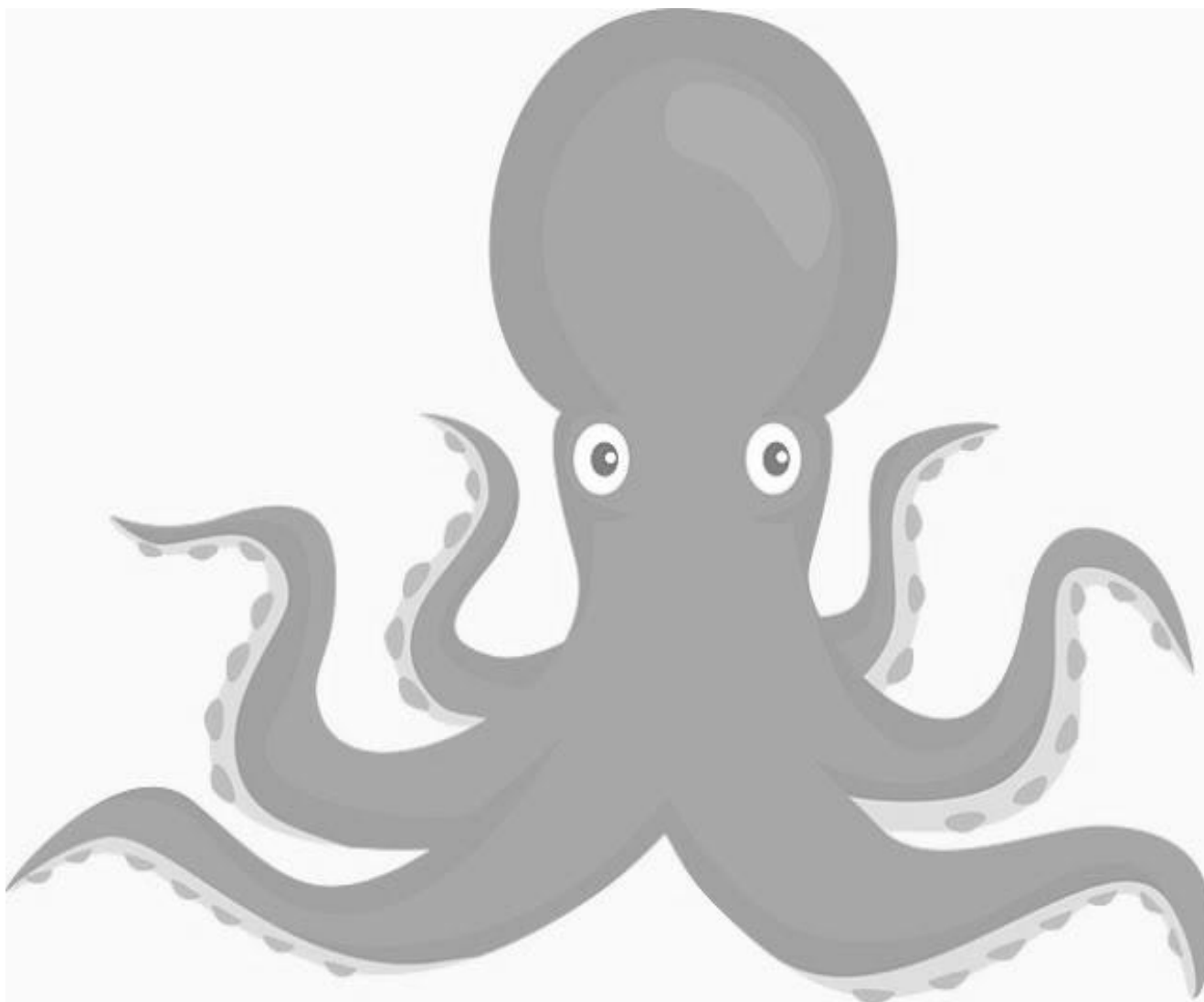
- ✓ Identifica el color morado al encerrar los objetos de ese color.

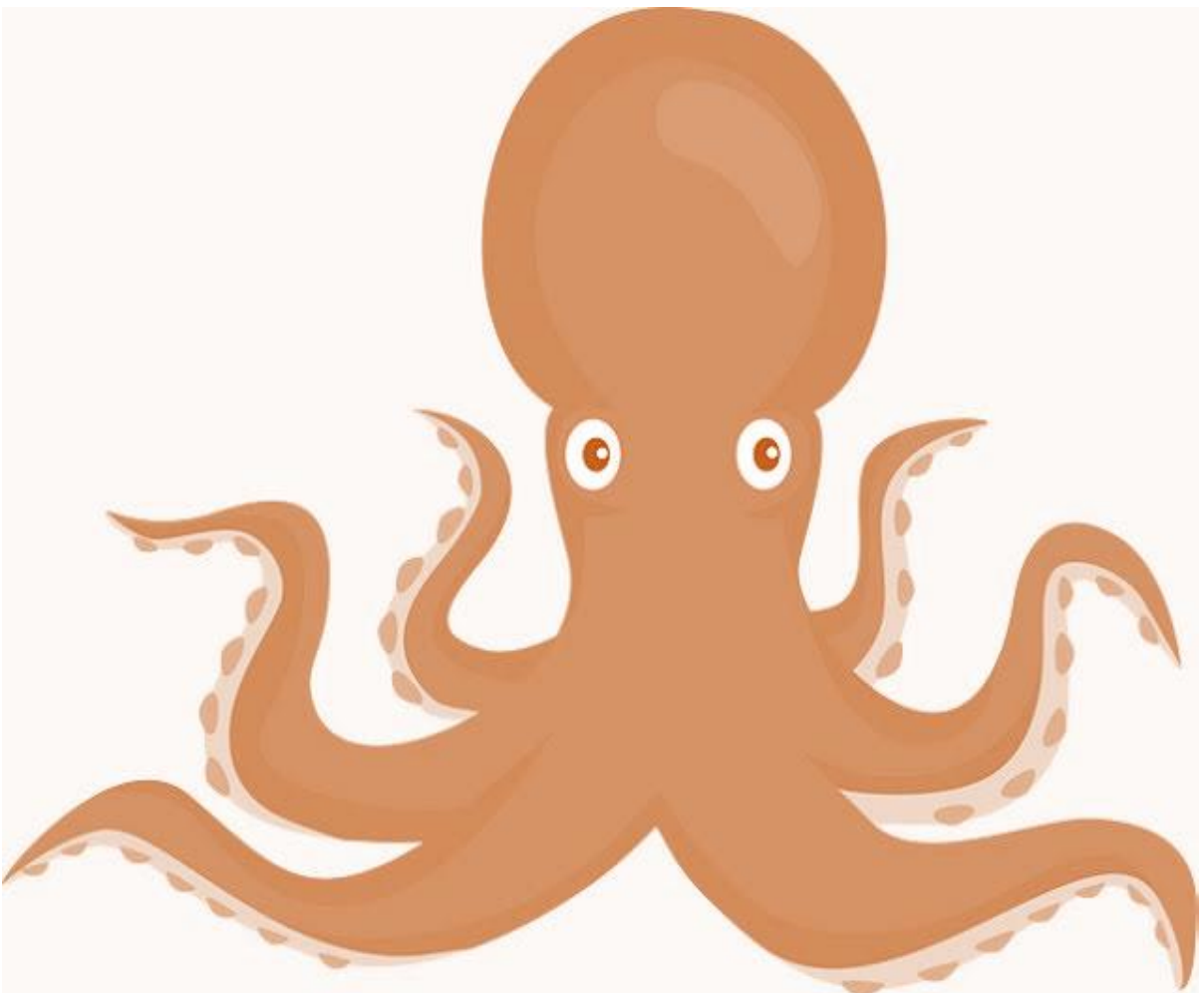
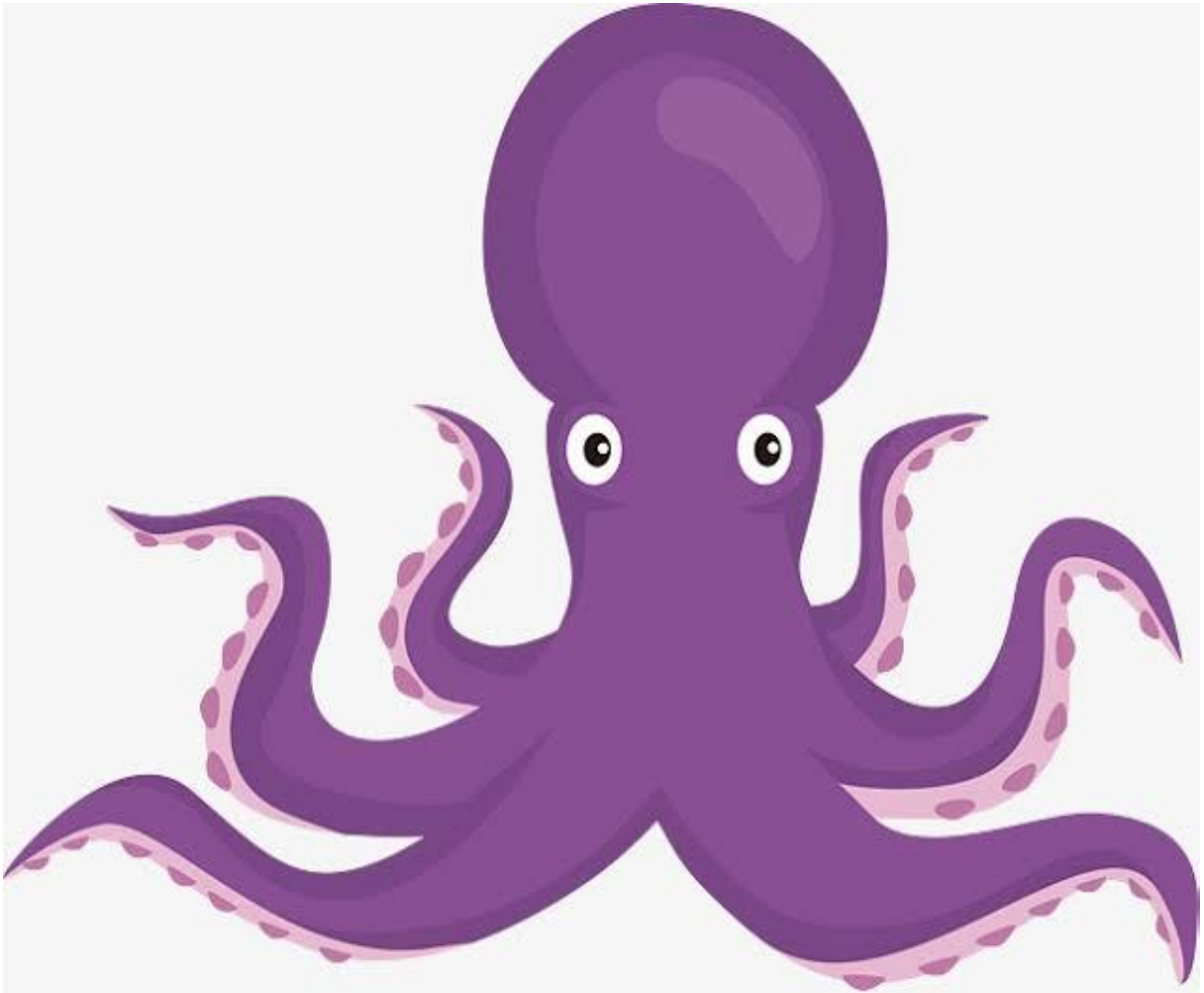


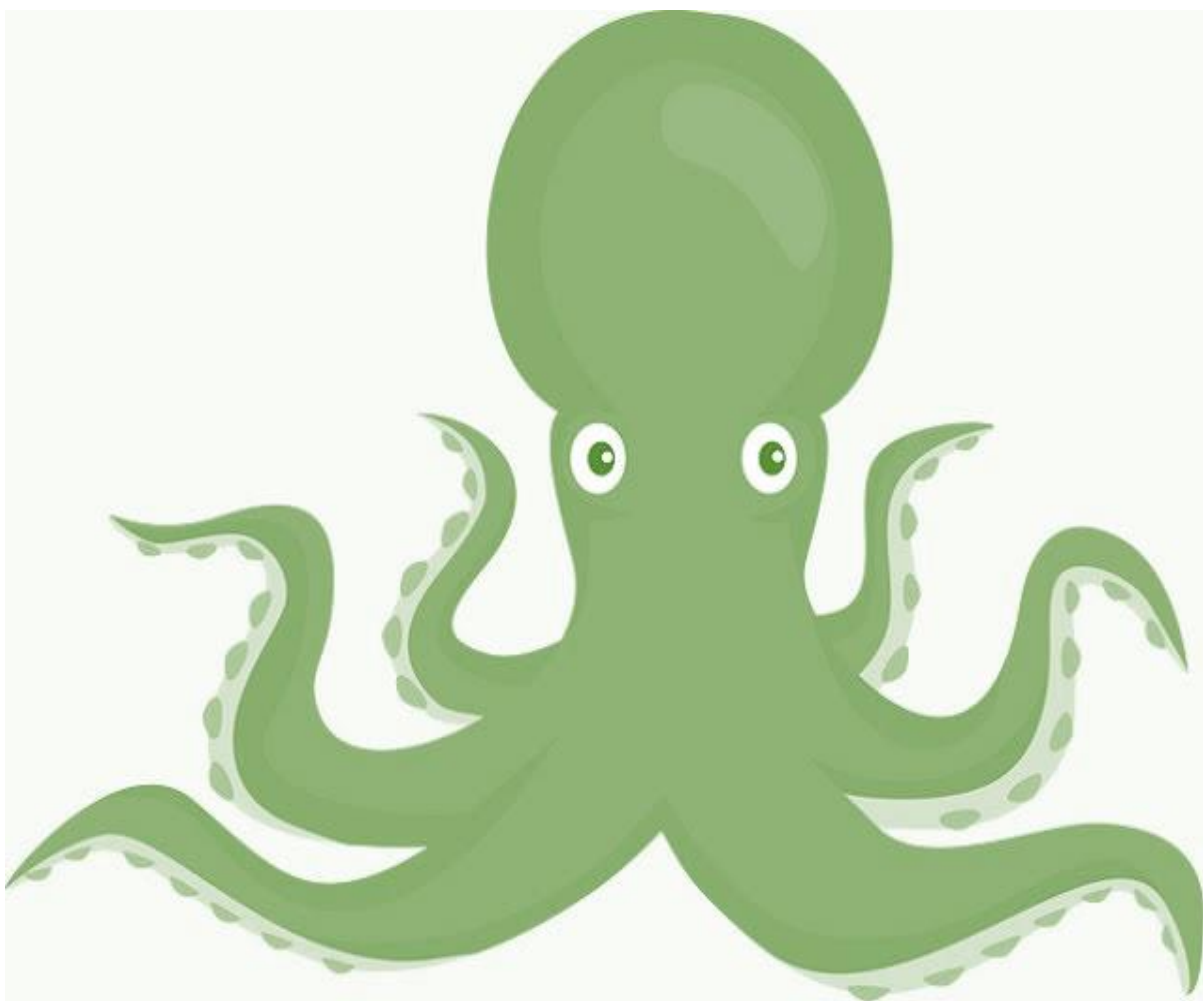
## Matemáticas: Color morado

	Ficha de aplicación N° 4	
	Nombre:	
Capacidad	Competencia	
Comprensión	Identifica	


- ✓ Identifica el color morado al pegar el pulpo morado.








## 3.2.1.4 EVALUACIONES DE PROCESO Y FINAL DE UNIDAD

	Evaluación Proceso	
	Nombre:	
Capacidad	Competencia	
Orientación espacio temporal	Identifica	

Rúbrica: “Identifica colores secundarios”	Nivel del logro
Identifica todos los colores secundarios: anaranjado, verde, celeste y morado al elegir los pañuelos según la indicación.	A
Identifica algunos de los colores secundarios: anaranjado, verde, celeste y morado al elegir con dificultad los pañuelos según la indicación.	B
Identifica uno o ningún color secundario: anaranjado, verde, celeste y morado al elegir con mucha dificultad los pañuelos según la indicación.	C

	Evaluación de proceso	
	Nombre:	
Capacidad	Competencia	
Orientación espacio temporal	Mostrar sentido de orientación	

Rúbrica : “Noción espacial con cuerpo: dentro – fuera”	Nivel de logro
Muestra sentido de orientación dentro – fuera al ubicarse de manera correcta en la piscina según la posición indicada; responde de manera adecuada la posición que se encuentra.	A
Muestra sentido de orientación dentro – fuera escasas veces al ubicarse algunas veces de manera correcta en la piscina según la posición indicada.	B
Muestra sentido de orientación dentro – fuera de manera inadecuada al ubicarse de manera incorrecta en la piscina según la posición indicada; responde de manera equivocada la posición que se encuentra.	C

## 3.2.2 UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 Y ACTIVIDADES

<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE N°2</b>		
1. Institución educativas: Smiley Kids      2. Nivel: Inicial      3. Grado: 3 años		
4. Sección/es: A .      5. Área: Matemáticas      6. Título Unidad: Me divierto y aprendo		
7. Temporización: 20 sesiones      8. Profesor(a): Contreras / Paredes / Pizá		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>MEDIOS</b>	<b>MÉTODOS DE APRENDIZAJE</b>
<p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p> <p>I. Figuras geométricas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuadrado</li> <li>2. Círculo</li> </ol> <p>II. Agrupación por criterio:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Libre</li> </ol> <p>III. Pertenece – no pertenece</p> <p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b></p> <p>IV. Nociones espaciales con objetos: Dentro – fuera</p>		<p>Identificación de la figura geométrica: cuadrado mediante la manipulación de material concreto y gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Identificación de la figura geométrica: círculo mediante la manipulación de material concreto y gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Agrupación de diversos objetos de manera libre a través de la manipulación de material concreto.</p> <p>Identificación de la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos mediante y la percepción atenta, utilizando material concreto.</p> <p>Demostración del sentido de orientación en las relaciones espaciales, dentro – fuera a través de las posiciones que toma los objetos, utilizando material concreto.</p>
<b>CAPACIDADES-DESTREZAS</b>	<b>FINES</b>	<b>VALORES-ACTITUDES</b>
<p>Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Agrupar</li> </ul> <p>Orientación espacio temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar sentido de orientación</li> </ul>	<p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplir con los trabajos asignados</li> </ul> <p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención</li> </ul> <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar aprecio e interés por los demás</li> </ul>	

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**  
**(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

**Actividad 1**

**Identificar la figura geométrica: el cuadrado a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.**

**Inicio**

- Descubre del interior de la caja sorpresa: el cubo magnético, luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué observas?, ¿Sabes cómo se llama?, ¿Qué forma tienen las piezas del cubo al separarse?

**Proceso**

- Percibe visualmente un cuadrado grande de cartulina y objetos que tengan forma de cuadrado (portarretrato, plato, agenda, servilleta, etc.).
- Reconoce las características (cuatro lados iguales) manipulando objetos que tengan forma de cuadrado portarretrato, plato, agenda, servilleta, etc.
- Relaciona la imagen del cuadrado que fue repartida a cada niño (a) con los objetos que están en su mesa (pelota, portarretrato, cd, agenda, cuchara, servilleta), mencionando si tienen la misma forma.
- Identifica donde hay un objeto con forma de cuadrado en el aula al señalarlo.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado al elegirlo entre las diversas figuras geométricas que se encuentran en la piscina, colocándolo en su balde.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste al identificar el cuadrado? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Cuando vayas a casa busca tres objetos que tengan forma de cuadrado para compartir con tus compañeros lo que encontraste.

**Actividad 2**

**Identificar la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material lúdico cumpliendo con los trabajos asignados.**

**Inicio**

- Observa una canasta con muchas bolsitas de colores en el centro del salón. Cada niño coge una bolsita cerrada y palpa con sus manos el objeto que se encuentra dentro, luego responden algunas preguntas: ¿Qué habrá dentro de las bolsitas? ¿Qué forma creen que tiene lo que se encuentra dentro de las bolsitas?

**Proceso**

- Percibe lo que se encuentra al interior de la bolsita al abrirlo todos juntos a la cuenta de tres y descubren el cuadrado que se encontraba adentro. (Anexo 16)
- Reconoce la figura geométrica “el cuadrado” que tiene el bloque lógico mencionando sus características a través de la lluvia de ideas. (Anexo 17)
- Compara el cuadrado con el de los demás niños intercambiándolo entre ellos y observan si son iguales o diferentes.
- Identifica las diversas figuras texturas (cuadrados y círculos) que se encuentran pegadas en la pared tocándolas y señalando solo las figuras cuadradas. (Anexo 18)

### **Salida**

- Evaluación: Identifica el cuadrado al colocar las figuras de pega- pega encima de las siluetas cuadradas que se encuentran en un tablero. (Anexo 19)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad en alguna actividad? Si tuviste dificultad ¿Cómo lo lograste? ¿Qué había dentro del bolso? ¿Los lados del cuadrado son iguales o diferentes? ¿Qué actividad te gusto más?
- Transferencia: Entre tus juguetes encuentra cuales tienen forma de cuadrado.

### **Actividad 3**

#### **Identificar la relación de pertenencia mediante la manipulación de material concreto al escuchar con atención.**

#### **Inicio**

- Observa del cofre mágico diversos títeres de animales (oso, gato, perro y conejo) y un zapato, menciona los sonidos onomatopéyicos que realiza cada animal, luego responde: ¿Qué animales hay? ¿Todos son animales? ¿El zapato es un animal? ¿El zapato pertenece al grupo de animal?

#### **Proceso**

- Percibe observando sobre la mesa bandejas con imágenes de frutas (plátanos, manzanas, mandarinas, fresas, naranjas, granaditas) y entre ellas dos imágenes de objetos (reloj y una linterna).
- Reconoce las características de las imágenes (plátanos, manzanas, mandarinas, fresas, naranjas, granadillas, reloj y la linterna) al describirlas.
- Relaciona los alimentos que traen en su lonchera con las imágenes que tienen en sus bandejas y las menciona.
- Identifica la relación de pertenencia al sacar las imágenes que no pertenecen a la bandeja de frutas.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica la relación de pertenencia al colocar los ganchos y los bloques que se encuentran en la mesa en los recipientes que pertenecen.



- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te pareció difícil alguna actividad? ¿Cómo lo resolviste? ¿Qué actividad te gustó más? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué imagen no pertenecía a la bandeja? ¿Por qué?
- Transferencia: Cuando veas un juguete del salón que no esté en su sitio colócalo en el lugar que pertenece.

#### **Actividad 4**

**Agrupar en forma libre los objetos a través de la manipulación de material concreto escuchando con atención.**

##### **Inicio**

- Observa una caja grande cerrada y tinas vacías ubicadas en el patio. Responde las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Por qué habrá cuatro tinas vacías? ¿Qué se puede hacer con las tinas vacías?

##### **Proceso**

- Percibe lo que se encuentra dentro de la caja: prendas de vestir de mujer, hombre, niño y niña, como polos, pantalón, vestidos, casacas, etc.
- Identifica las prendas de vestir de mujer, hombre, niño y niña; mencionando el nombre de cada uno a través del dialogo grupal.
- Selecciona las prendas de vestir sacándola de la caja.
- Compara las características de las prendas de vestir una con otras (polos de manga larga, manga corta, pantalones, faldas, short, prendas grandes, prendas pequeñas, ropa de niño, ropa de niña, etc.) de manera libre.
- Agrupa las prendas de vestir de manera libre, ordenándolas en las tinas.

##### **Salida**

- Evaluación: Agrupa en forma libre diversos objetos (muñecos de medios de transporte, animales, personas) dentro del plato según el criterio elegido por cada uno.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al agrupar? ¿Qué había dentro de la caja? ¿Cómo ordenaron las prendas de vestir? ¿Por qué guardaron esas prendas de vestir juntas?
- Transferencia: Ayuda a mamá, papá o familiar a guardar la ropa donde corresponda

#### **Actividad 5**

**Mostrar sentido de orientación dentro - fuera a través de las posiciones que toman los objetos escuchando con atención.**

##### **Inicio**

- Observa que la coneja Rabita y sus crías (las mascotas del aula) no se encuentran en su casa, por tal motivo deben buscarlos por todo el salón hasta encontrarlos (los encuentran dentro de una caja),

luego de hallarlos los colocan dentro de su casa (Anexo 20) y responde algunas preguntas ¿Dónde encontraste a Rabita y a sus crías? ¿Estaba dentro o fuera de la caja? ¿Qué objetos se encuentran dentro del salón?

### **Proceso**

- Percibe visualmente en sus mesas tomates partidos por la mitad y pollo deshilachado dentro de un plato.
- Identifica que alimento se encuentra fuera del plato (tomates) y que alimento se encuentra dentro del plato (pollo) al mencionarlos.
- Muestra sentido de orientación dentro- fuera preparando un rico “tomate relleno” colocando todo el pollo deshilachado con un poco mayonesa dentro de los tomates. (Anexo 21)

### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro- fuera colocando dentro de recipientes ganchos de color amarillo y fuera de los recipientes ganchos de color azul.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue complicado realizar alguna actividad? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Dónde encontraste a Rabita? ¿Qué actividad te gusto más? ¿Dónde colocaste el pollo deshilachado? ¿Qué color de ganchos quedo dentro de los recipientes y que color quedo fuera?
- Transferencia: Camino a casa observa todas las cosas que hay fuera y al llegar a ella observa las cosas que hay dentro.

## **Actividad 6**

**Identificar la figura geométrica: el círculo a través de material concreto, mostrando responsabilidad en su trabajo.**

### **Inicio**

- Descubre del interior del bolso viajero a: Gus (un gusano de círculos de cartulina). Gus cuenta que está muy triste porque ha perdido su colita con forma de círculo, luego responden algunas preguntas: ¿Quieren ayudar a Gus?, ¿Saben que forma tendrá su colita?, ¿Cómo podemos hacer para encontrar la colita de Gus? ¿Su colita de figura geométrica círculo tendrá lados?

### **Proceso**

- Percibe visualmente al gusano de cartulina e imágenes de objetos que tengan forma de círculo (plato, tambor, reloj, cd).
- Reconoce las características manipulando objetos que tengan forma de círculo, (plato, tambor, reloj, cd), respondiendo la siguiente pregunta: ¿Estos objetos tendrán lados?
- Relaciona los objetos entregados plato, círculo de cartulina, tambor, reloj y cd con la colita de Gus.
- Identifica cuál de todos los objetos (plato, tambor, reloj, cd, círculo de cartulina) en forma de círculo es la cola de Gus.

**Salida**

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo al elegirlo entre las diversas figuras que se encuentran puestas en el piso, luego lo coloca en la casa de Gus.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué objetos conocimos que tenían forma de círculo? ¿Qué dificultades encontraste al buscar las figuras geométricas en forma de círculo? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Cuando vayas a casa busca entre tus juguetes que otros objetos hay de forma de círculo para contarle mañana a Gus y a tus compañeros.

**Actividad 7**

**(Evaluación) Identificar la figura geométrica: el círculo a través de material concreto y actividades grupales cumpliendo con los trabajos asignados.**

**Inicio**

- Observa varios mantos de forma circular y camina alrededor de ella al compás de la pandereta. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿En qué se parecen los mantos? ¿Son todos iguales? ¿Qué forma tiene el manto?

**Proceso**

- Percibe observando la visita de Doña Panchita (títere), que trae una maleta con diversos objetos (Temperas, cartulinas blancas, sellos de esponja, conos de papel higiénico, globos de diferente tamaño) de su lindo viaje. Se le pregunta: ¿Qué se puede hacer con los objetos que trajo Doña Panchita? Se escucha las opiniones.
- Reconoce la característica principal de la forma de los sellos a través del moteado libre con diversos objetos (sellos de esponja, conos de papel higiénico, globos) en la cartulina que está pegada en la pared.
- Relaciona la forma circular de los sellos con los diversos objetos (tapas, platos, reloj, bloques lógicos, monedas) que se encuentran en la mesa.
- Identifica el círculo a través del juego “el camino de las formas” al pararse en él según la indicación. (Anexo 22).

**Salida**

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo al seleccionarlo entre bloques lógicos e insertarlo en el buzón (Anexo 23) (Ficha).
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al identificar el círculo en el camino de las formas? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Al salir de paseo con tus padres, señala las imágenes con forma circular que observas por la calle.

### **Actividad 8**

**Identificar la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa diferentes materiales que no pertenecen a su ambiente escolar como un flotador, secadora de cabello, una toalla de playa, etc. luego responde algunas preguntas: ¿Dónde se utilizan esos objetos? ¿Pertenecen al salón de clases? ¿A qué lugar pertenecen?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente que el sector de la cocina y del dormitorio están desordenados y mezclados entre ellos, cada sector tiene objetos que no les pertenece.
- Reconoce pertenece- no pertenece los objetos que deben pertenecer a la cocina (cucharones, ollas, platos y cucharas) y los objetos que deben pertenecer al dormitorio (almohadas, sábanas, peluches y colchitas) al describirlos.
- Relaciona sacando todos los objetos que no pertenecen a cada sector y los colocaran dentro de un cesto grande.
- Identifica la relación de pertenencia sacando todos los objetos que colocaron dentro del cesto y guardaran cada objeto de acuerdo al sector que pertenezca, al ritmo de la canción “A guardar cada cosa en su lugar” (Anexo 24)

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica la relación de pertenencia al abrir sus loncheras y sacar el objeto que no pertenece a sus alimentos y lo debe colocar dentro de una cartuchera que se encuentra sobre una silla (previamente se colocara adentro de sus loncheras plumones y crayolas).
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te pareció difícil alguna actividad? ¿Qué actividad te gusto más? ¿Qué objetos no pertenecían a tu lonchera? ¿Qué objetos pertenecen a la cocina?
- Transferencia: En casa observa si hay algún objeto que no pertenece a tu cuarto y guárdalo en el lugar que permanezca.

### **Actividad 9**

**Agrupar en forma libre los objetos a través de la manipulación de material concreto escuchando con atención.**

#### **Inicio**

- Recibe la visita de Doña Panchita, les pide que la ayuden a ordenar los útiles escolares de su nueva tienda que está ubicado en el patio. Responde las siguientes preguntas: ¿Qué útiles escolares venderá Doña Panchita? ¿Puedes ayudar a Doña Panchita a ordenar los útiles de la tienda? ¿De qué manera puedes ordenar los útiles?

**Proceso**

- Percibe cajas vacías y útiles escolares que se encuentran desordenados en el aula (Colores, plumones, borradores, lápices, temperas, pinceles, cuadernos, cartucheras, crayolas).
- Identifica los útiles escolares que se encuentra dispersos en el suelo, mencionando el nombre de cada uno de ellos y para qué sirve.
- Selecciona libremente los objetos que desean agrupar (Colores, plumones, borradores, lápices, temperas, pinceles, cuadernos, cartucheras, crayolas).
- Relaciona las características que tiene cada útil escolar (Colores, plumones, borradores, lápices, temperas, pinceles, cuadernos, cartucheras, crayolas) con los criterios mencionados en la lluvia de ideas.
- Agrupa de forma libre los útiles escolares ubicándolo en las cajas vacías y mencionando porque los agrupa de esa manera a través del dialogo.

**Salida**

- Evaluación: Agrupa en forma libre los muñecos (integrantes de la familia y animales) (Anexo 25) ubicándolos dentro del aro según el criterio elegido por cada uno.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al ordenar los útiles escolares? ¿Cómo lo lograste? ¿Por qué guardaron esos útiles escolares juntos?
- Transferencia: Luego de ir de compras ayuda a ordenar los productos donde corresponda.

**Actividad 10**

**Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales dentro – fuera a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

**Inicio**

- Juega al gato y al ratón. Luego responde: ¿El gato estaba dentro o fuera de la ronda? ¿Qué debía de hacer el ratón para que no lo agarre el gato? ¿Los objetos también pueden estar adentro y afuera, cómo?

**Proceso**

- Percibe visualmente una caja de regalo con objetos dentro (peluche, pelota y máscara) y fuera (piano, carro y mochila).
- Identifica señalando los objetos que están dentro de la caja y cuales están fuera de caja según la indicación.
- Orienta un objeto (de su preferencia) según el juego rey manda “dentro – fuera”.

**Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera colocando las manzanas dentro de la canasta y las peras fuera de la canasta.

- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste al poner dentro y fuera los objetos? ¿Cómo resolviste el conflicto que te surgió?
- Transferencia: Cuando vayas a casa ayuda a tu mamá a guardar la ropa dentro de los cajones.

### **Actividad 11**

**Identificar la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa en el suelo la imagen de un cuadrado y al compás de las maracas camina de puntitas por el borde del cuadrado sin zapatos, luego responden: ¿sobre qué figura geométrica caminaron de puntitas? ¿En casa tienen objetos que tengan forma de cuadrado? ¿Los lados del cuadrado son iguales o diferente?

#### **Proceso**

- Percibe observando en sus mesas cajas de arena que contienen escondidos diversos objetos: calculadora, borrador, post-it, tapas de tapers, otros.
- Reconoce los objetos de forma cuadrada, al buscar en la caja de arena y luego colocarlos adentro de los tachitos que se encuentra en cada mesa.
- Relaciona los objetos que colocaron en los envases colocándolos dentro del cuadrado dibujado en el suelo.
- Identifica los cuadrados dibujados con Masking tape en las mesas colocando chapitas de colores al borde.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el cuadrado al moldear plastilina al contorno de las imágenes que tengan forma cuadrada en una ficha aplicativa (Ficha 1).
- Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Qué objetos encontraste en las cajas de arena? ¿Qué objetos adentro del salón tienen forma de cuadrado? ¿Qué actividad te gusto más? ¿Tuviste dificultad en alguna actividad?
- Transferencia: Camino a casa observa objetos de forma cuadrada y cuéntale a algún familiar

### **Actividad 12**

**Identificar la figura geométrica: el círculo mediante la manipulación de objetos concretos cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa en la pared la imagen de un círculo y entonan juntos la canción “la ruedita” (Anexo 26) mientras van dibujando en el aire con su dedo índice al círculo, luego responden algunas preguntas:

dentro del aula ¿observas cosas o imágenes que tengan forma circular? ¿Las llantas de los carros que forma tienen? ¿Alguna parte del cuerpo tiene forma de circular?

### **Proceso**

- Percibe visualmente un recipiente grande de plástico al centro del salón con diversos objetos: cinta de embalaje, tapas de ollas, tapas de juego de bloques, chapitas y CD. Cada uno debe sacar un objeto del recipiente con los ojos vendados y tendrá que adivinar que objeto es.
- Reconoce las características de los objetos (cinta de embalaje, tapas de ollas, tapas de juego de bloques, chapitas y CD) que van sacando del taper al mencionarlas.
- Compara los objetos que sacaron del taper (cinta de embalaje, tapas de ollas, tapas de juego de bloques, chapitas y CD) con la imagen (círculo) que se encuentra pegada en la pared.
- Señala los círculos que se encuentran dibujados en el suelo con tiza (junto a ella esta dibujado un cuadrado), luego debe gatear alrededor de los círculos al compás de las maracas.

### **Salida**

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el círculo buscando cada una de las fichas de forma circular que se encuentran escondidas dentro del salón de psicomotricidad. (Anexo 27)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue difícil alguna actividad? ¿Cómo lo solucionaste? ¿En qué se parecían todos los objetos que estaban en el taper? ¿Qué objetos de forma circular que no has visto hoy conoces?
- Transferencia: En casa busca juguetes que tengan forma de círculo y juega con ellos.

## **Actividad 13**

**Identificar la relación de pertenencia a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

### **Inicio**

- Observa tres baúles, entonan la canción ¿Qué será?, luego adivinan que podría haber adentro. Responden las siguientes preguntas: ¿Qué habrá en los baúles? ¿Todos los objetos son iguales? ¿Cómo podemos saber que objetos le pertenecen a cada baúl?

### **Proceso**

- Percibe visualmente la imagen de un niño, un tazón de alimentos y un estante de juguetes, cada imagen en un baúl con objetos variados dentro de él (5 prendas de vestir, 5 frutas o verduras y 5 juguetes).
- Reconoce las características de los objetos dentro de los baúles. (Vestido, short, pantalón, polo, camisa / pera, fresa, plátano, papa, tomate / pelota, carrito, cubo de encaje, dinosaurio de plástico, peluche) al manipularlos.

- Compara los objetos (Vestido, short, pantalón, polo, camisa / pera, fresa, plátano, papa, tomate / pelota, carrito, cubo de encaje, dinosaurio de plástico, peluche) entre sí, responde las siguientes preguntas ¿En qué baúl podrían guardar cada objeto?
- Identifica que objetos le pertenecen al niño, que objetos le pertenecen al tazón de alimentos y cuales le pertenecen al estante de juguetes.

### **Salida**

- Evaluación: Identifican la relación de pertenencia al pegar los stickers de objetos en donde corresponden de la hoja de aplicación. (Ficha 2)
- Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades encontraste al poner que objetos pertenecen y no pertenecen a cada baúl? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Al ordenar los juguetes del aula, observa cuales pertenecen al estante y cuales no pertenecen a él.

### **Actividad 14**

**Agrupar de forma libre a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa dos círculos dibujados en el piso, en un círculo está una imagen de un león y en otro círculo la de un elefante. Se coloca dentro del grupo de leones o elefantes según su preferencia. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Por qué elegiste ese grupo? ¿Estás solo ese grupo? ¿Por qué crees que tus compañeros escogieron ese grupo también? ¿Cómo podrías agrupar objetos?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente distintos objetos (accesorios de playa, cocina y baño).
- Identifica las características de los objetos observados (pala, balde, rastrillo, flotador, bloqueador / tenedor, cuchara, vaso, jarra, tasa / jabonera, shampoo, toalla, jabón, acondicionador) al mencionarlos.
- Selecciona libremente los objetos que quiere agrupar al manipularlos.
- Relaciona las características de los objetos al compararlos.
- Agrupa de forma libre los objetos que escogió y menciona porque lo hizo.

#### **Salida**

- Evaluación: Agrupa de forma libre las imágenes de objetos distribuidos en su mesa de trabajo en una canasta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultades al agrupar los objetos? ¿Cómo lograste hacerlo? ¿Por qué los agrupaste de esa manera?



- Transferencia: Cuando vayas a casa agrupa tus juguetes favoritos, mañana nos cuentas que juguetes agrupaste.

### **Actividad 15**

**Mostrar sentido de orientación dentro – fuera con objetos utilizando material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa un globo transparente inflado, luego se cubre el globo con un pañuelo y menciona las palabras mágicas “abracadabra” para el acto de magia, al destapar el globo observa que dentro del globo hay pelotas pequeñas de plástico. Responde las preguntas: ¿Qué ocurrió luego de mencionar las palabras mágicas? ¿Qué sucedió con el globo? ¿Dónde apareció las pelotas pequeñas de plásticos?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente los objetos que se encuentran ubicados en el patio: Caja grande y pelotas de tela de colores
- Identifica el lugar que debe ubicarse (detrás de la línea roja) para poder lanzar y encestar las pelotas de colores dentro de la caja
- Muestra sentido de orientación al mencionar la posición que quedo la pelota, respondiendo a la pregunta ¿Dónde está la pelota? ¿Dentro o fuera de la caja?

#### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera colocando dentro de la pecera los pulpos y peces, fuera de la pecera a los cangrejos. (Anexo 28)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Lograste identificar el lugar donde cayó la pelota, luego que lo lanzaste? ¿Dónde cayó la pelota de tela? ¿Fue fácil o complicado mencionarlo? ¿Cuál actividad te gusto más? ¿Dónde colocaron las monedas rojas?
- Transferencia: Al finalizar la hora de recreo, guardar las pelotas dentro de la casa de juegos y los bloques de lego fuera de la casa.

### **Actividad 16**

Evaluación figuras geométricas

**Identificar las figuras geométricas: cuadrado y círculo a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Recibe un paraguas y observa una lluvia de figuras geométricas: cuadrados y círculos, luego responde las siguientes preguntas: ¿De qué figuras geométricas será la lluvia? ¿Las figuras son iguales?

**Proceso**

- Percibe visualmente las figuras geométricas: círculo y cuadrado en cartulina pegadas en la pared.
- Reconoce las características de las figuras geométricas: círculo y cuadrado al mencionarlas.
- Relaciona las figuras geométricas círculo y cuadrado con distintos objetos (reloj, plato, tapa, cuadrado, servilleta, agenda, etc).
- Identifica las figuras geométricas: cuadrado y círculo al señalarlas en un grupo de bloques lógicos según se dé en la indicación.

**Salida**

- Evaluación: Identifica las figuras geométricas círculo y cuadrado, al colorear de rojo los círculos y de amarillo los cuadrados en la ficha de aplicación. (Evaluación 1)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultades al identificar el círculo y el cuadrado? ¿Si tuviste dificultades, como lograste hacerlo?
- Transferencia: En casa busca objetos hay con forma círculo o cuadrado, mañana nos comentas lo que encuentre.

**Actividad 17**

**Identificar la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.**

**Inicio**

- Se ubica en media luna y juegan “Ritmo a go go” mencionando uno por uno nombre de animales acuáticos. Responden las preguntas: ¿Conoces a esos animales? ¿Dónde viven los animales que mencionaste? ¿Podría vivir un león en el mar? ¿Por qué?

**Proceso**

- Percibe visualmente las imágenes (animales y mesa) que se encuentran dispersos en el suelo.
- Reconoce las características de las imágenes (animales y mesa) que está ubicado en fila en el franelero a través del dialogo dirigido. (Anexo29)
- Relaciona las imágenes de los animales a través de la lluvia de ideas y mencionan cuales son.
- Identifica la imagen que no pertenece a los animales (imagen de mesa) sacándolo de la franela

**Salida**

- Evaluación: Identifica los objetos que no pertenecen (pelota, carro, muñecas, frutas) al sacarlos del grupo de animales marinos (delfín, tiburón, ballena, peces, foca, pulpo) que están adentro de la piscina.
- Metacognición: Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué forma tiene los sellos que utilizaste? ¿Tuviste dificultad al identificar el círculo en el camino de las formas? ¿Cómo lo lograste? ¿Qué objetos tienen forma circular?

- Transferencia: Ordena tus juguetes colocando en una caja, cajón o bolsa solo los juguetes que pertenecen al grupo de carros o muñecas.

### **Actividad 18**

**(Evaluación) Identificar la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.**

#### **Inicio**

- Observa en el suelo tres ula- ulas, cada una tiene diferentes objetos (una de pañuelos, otra de cuadernos y otra de plumones) (Anexo 30), luego responde ¿Qué observas? ¿Para qué sirven? ¿Todos son iguales? Se apaga la luz y al encenderla cada ula- ula tendrá otros objetos que no pertenecen a cada una (ganchos y peines) (Anexo 31) ¿Qué paso? ¿Qué objetos aparecieron?

#### **Proceso**

- Percibe visualizando que cada ula- ula tendrá un objeto que no pertenece a cada una.
- Reconoce las características de cada objeto (cuadernos, pelotas de trapo, plumones, ganchos y peines) al manipularlos.
- Compara describiendo que funciones tienen los objetos que se encuentran en cada ula- ula.
- Identifica la relación de pertenencia sacando de los ula- ulas los objetos que no pertenecen (ganchos peines) y lo colocara dentro de una canasta.

#### **Salida**

- Evaluación: Identifica la relación de pertenencia colocando cada uno en el lugar que pertenece los objetos (ganchos y peines) que se encuentran en la canasta.
- Metacognición ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultad encontraste al escoger el objeto que no pertenecía al ula- ula? ¿Cómo lo resolviste? ¿Disfrutaste de la actividad?
- Transferencia: En casa observa que objetos de la cocina no pertenecen a tu cuarto.

### **Actividad 19**

**Agrupar en forma libre a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.**

#### **Inicio**

- Entra al aula y observa muchos objetos tirados en el piso, luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué habrá pasado? ¿Creen que puedan ordenar estos objetos? ¿Cómo lo pueden hacer?

#### **Proceso**

- Percibe visualmente objetos tirados en el piso (zapatos, pantalón, camisa, cuchara, tenedor, 5 pelotas de colores, 6 tipos de dinosaurios de juguete, cubos, un balde playa, una pala, una toalla) y 4 cajas medianas para guardar los objetos en ellas.
- Identifica las características de los objetos que están dispersos en el piso. (que son, donde los encontramos, para que utilizan esos objetos)

- Selecciona los objetos que deseen del piso para agruparlos libremente.
- Relaciona las características de los objetos al compararlos.
- Agrupa los objetos guardándolos en las cajas libremente.

### **Salida**

- Evaluación: Agrupa libremente en su canastita los objetos que están distribuidos en su mesa.
- Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿En qué caja guardaron el pantalón, por qué? ¿Tuviste dificultades al agrupar los objetos? ¿Cómo resolviste esas dificultades?
- Transferencia: Cuando llegues a casa, agrupa tus juguetes libremente, mañana compartiremos con tus amigos que objetos agruparon.

### **Actividad 20**

**Mostrar sentido de orientación dentro – fuera con objetos utilizando material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.**

### **Inicio**

- Escucha el cuento “La habitación de Pepito” (Anexo 32). Responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo dejaba Pepito los juguetes luego de jugar con ellos? ¿Qué juguetes estaban dentro del baúl? ¿Dónde estaba ubicado los carritos? ¿Cómo puede ordenar los juguetes? ¿Podrías ayudar a Pepito a poner los juguetes en su lugar?

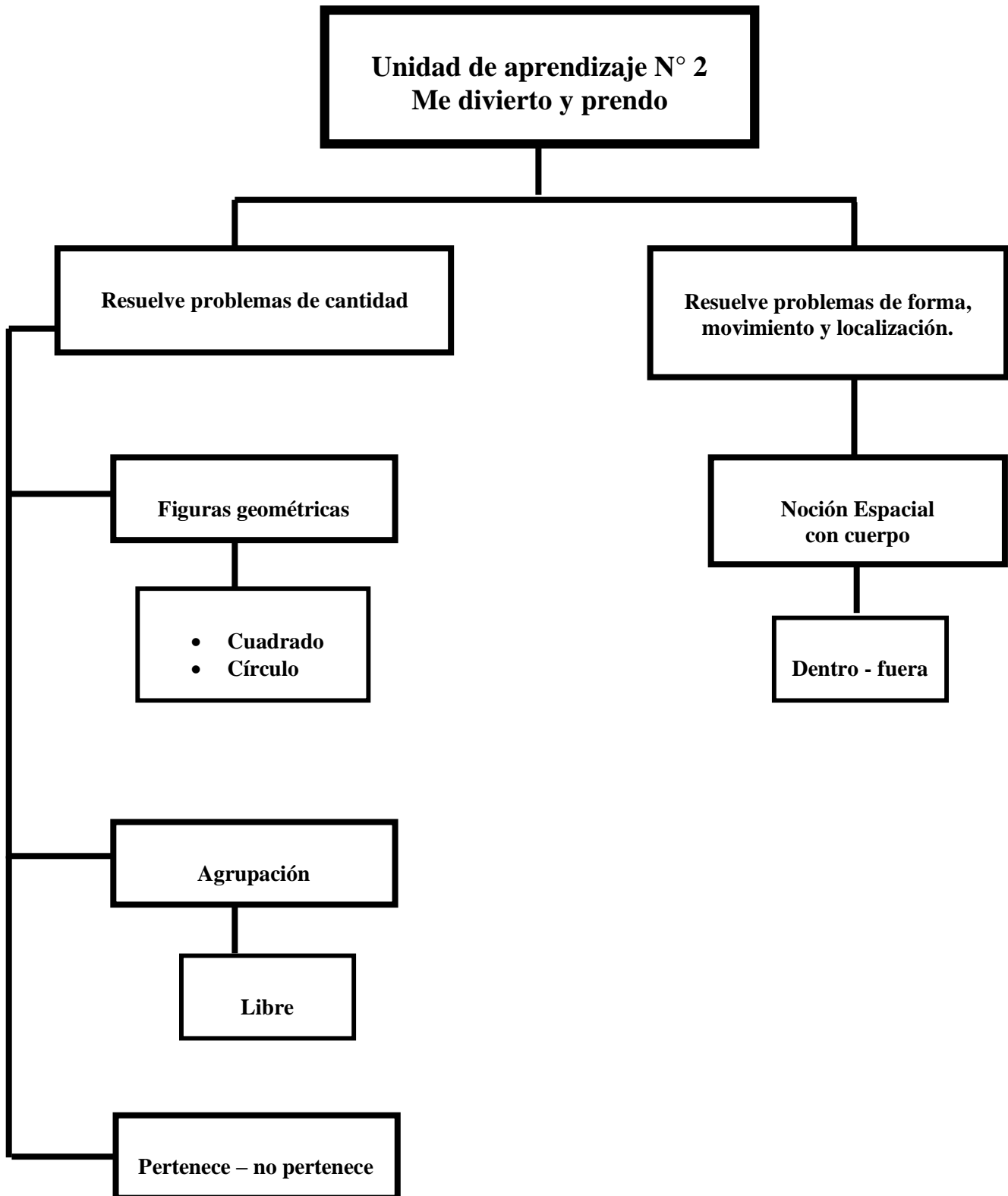
### **Proceso**

- Percibe visualmente el baúl y los juguetes (muñeco, pelotas y bloques) que se encuentran desordenados en el cuarto de Pepito (otro salón ambientado).
- Identifica la ubicación de cada juguete (muñeco, pelotas, bloques y carros) relacionándolo con el cuento narrado “La habitación de Pepito” a través de un dialogo grupal
- Muestra sentido de orientación al ubicar los muñecos, pelotas, bloques dentro del baúl y los carritos dejarlos fuera del baúl, luego mencionan la ubicación de cada juguete de manera individual.

### **Salida**

- Evaluación: Muestra sentido de orientación dentro – fuera a través del juego “Simón dice” al ubicar las monedas de color rojo y azul dentro o fuera del cofre, según lo indique Simón. Responden las preguntas: ¿Dónde están ubicados las monedas rojas? ¿Dónde están ubicadas las monedas azules?
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al ubicar los muecos, bloques entro del baúl y los carritos fuera del baúl? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Al terminar la lonchera, guarda el tomatodo dentro de la mochila.

## 3.2.2.1. RED CONCEPTUAL DEL CONTENIDO DE LA UNIDAD



### 3.2.2.2. GUÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES

#### **Actividad 1**

**Identificar** la figura geométrica: el cuadrado a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente un cuadrado grande de cartulina y objetos que tengan forma de cuadrado (portarretrato, plato, agenda, servilleta, etc.).
- **Reconoce** las características (cuatro lados iguales) manipulando objetos que tengan forma de cuadrado portarretrato, plato, agenda, servilleta, etc.
- **Relaciona** la imagen del cuadrado que fue repartida a cada niño (a) con los objetos que están en su mesa (pelota, portarretrato, cd, agenda, cuchara, servilleta), mencionando si tienen la misma forma.
- **Identifica** donde hay un objeto con forma de cuadrado en el aula al señalarlo.

#### **Actividad 2**

**Identificar** la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material lúdico cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** lo que se encuentra al interior de la bolsita al abrirlo todos juntos a la cuenta de tres y descubren el cuadrado que se encontraba adentro.
- **Reconoce** la figura geométrica “el cuadrado” que tiene el bloque lógico mencionando sus características a través de la lluvia de ideas.
- **Compara** el cuadrado con el de los demás niños intercambiándolo entre ellos y observan si son iguales o diferentes.
- **Identifica** las diversas figuras texturas (cuadrados y círculos) que se encuentran pegadas en la pared tocándolas y señalando solo las figuras cuadradas.

#### **Actividad 3**

**Identificar** la relación de pertenencia mediante la manipulación de material concreto al escuchar con atención.

- **Percibe** observando sobre la mesa bandejas con imágenes de frutas (plátanos, manzanas, mandarinas, fresas, naranjas, granaditas) y entre ellas dos imágenes de objetos (reloj y una linterna).
- **Reconoce** las características de las imágenes (plátanos, manzanas, mandarinas, fresas, naranjas, granadillas, reloj y la linterna) al describirlas.
- **Relaciona** los alimentos que traen en su lonchera con las imágenes que tienen en sus bandejas y las menciona.

- **Identifica** la relación de pertenencia al sacar las imágenes que no pertenecen a la bandeja de frutas.

#### **Actividad 4**

**Agrupar** en forma libre los objetos a través de la manipulación de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** lo que se encuentra dentro de la caja: prendas de vestir de mujer, hombre, niño y niña, como polos, pantalón, vestidos, casacas, etc.
- **Identifica** las prendas de vestir de mujer, hombre, niño y niña; mencionando el nombre de cada uno a través del dialogo grupal.
- **Selecciona** las prendas de vestir sacándola de la caja.
- **Compara** las características de las prendas de vestir una con otras (polos de manga larga, manga corta, pantalones, faldas, short, prendas grandes, prendas pequeñas, ropa de niño, ropa de niña, etc.) de manera libre.
- **Agrupar** las prendas de vestir de manera libre, ordenándolas en las tinas.

#### **Actividad 5**

**Mostrar sentido de orientación** dentro - fuera a través de las posiciones que toman los objetos escuchando con atención.

- **Percibe** visualmente en sus mesas tomates partidos por la mitad y pollo deshilachado dentro de un plato.
- **Identifica** que alimento se encuentra fuera del plato (tomates) y que alimento se encuentra dentro del plato (pollo) al mencionarlos.
- **Muestra sentido de orientación** dentro- fuera preparando un rico “tomate relleno” colocando todo el pollo deshilachado con un poco mayonesa dentro de los tomates.

#### **Actividad 6**

**Identificar** la figura geométrica: el círculo a través de material concreto, mostrando responsabilidad en su trabajo.

- **Percibe** visualmente al gusano de cartulina e imágenes de objetos que tengan forma de círculo (plato, tambor, reloj, cd).
- **Reconoce** las características manipulando objetos que tengan forma de círculo, (plato, tambor, reloj, cd), respondiendo la siguiente pregunta: ¿Estos objetos tendrán lados?
- **Relaciona** los objetos entregados plato, círculo de cartulina, tambor, reloj y cd con la colita de Gus.
- **Identifica** cuál de todos los objetos (plato, tambor, reloj, cd, círculo de cartulina) en forma de círculo es la cola de Gus.

### **Actividad 7**

**Identificar** la figura geométrica: el círculo a través de material concreto y actividades grupales cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** observando la visita de Doña Panchita (títere), que trae una maleta con diversos objetos (Temperas, cartulinas blancas, sellos de esponja, conos de papel higiénico, globos de diferente tamaño) de su lindo viaje. Se le pregunta: ¿Qué se puede hacer con los objetos que trajo Doña Panchita? Se escucha las opiniones.
- **Reconoce** la característica principal de la forma de los sellos a través del moteado libre con diversos objetos (sellos de esponja, conos de papel higiénico, globos) en la cartulina que está pegada en la pared.
- **Relaciona** la forma circular de los sellos con los diversos objetos (tapas, platos, reloj, bloques lógicos, monedas) que se encuentran en la mesa.
- **Identifica** el círculo a través del juego “el camino de las formas” al pararse en él según la indicación.

### **Actividad 8**

**Identificar** la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente que el sector de la cocina y del dormitorio están desordenados y mezclados entre ellos, cada sector tiene objetos que no les pertenece.
- **Reconoce** pertenece- no pertenece los objetos que deben pertenecer a la cocina (cucharones, ollas, platos y cucharas) y los objetos que deben pertenecer al dormitorio (almohadas, sábanas, peluches y colchitas) al describirlos.
- **Relaciona** sacando todos los objetos que no pertenecen a cada sector y los colocaran dentro de un cesto grande.
- **Identifica** la relación de pertenencia sacando todos los objetos que colocaron dentro del cesto y guardaran cada objeto de acuerdo al sector que pertenezca, al ritmo de la canción “A guardar cada cosa en su lugar”

### **Actividad 9**

**Agrupar** en forma libre los objetos a través de la manipulación de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** cajas vacías y útiles escolares que se encuentran desordenados en el aula (Colores, plumones, borradores, lápices, temperas, pinceles, cuadernos, cartucheras, crayolas).
- **Identifica** los útiles escolares que se encuentra dispersos en el suelo, mencionando el nombre de cada uno de ellos y para qué sirve.



- **Selecciona** libremente los objetos que desean agrupar (Colores, plumones, borradores, lápices, temperas, pinceles, cuadernos, cartucheras, crayolas).
- **Relaciona** las características que tiene cada útil escolar (Colores, plumones, borradores, lápices, temperas, pinceles, cuadernos, cartucheras, crayolas) con los criterios mencionados en la lluvia de ideas.
- **Agrupar** de forma libre los útiles escolares ubicándolo en las cajas vacías y mencionando porque los agrupa de esa manera a través del dialogo.

### **Actividad 10**

**Mostrar sentido de orientación** en las relaciones espaciales dentro – fuera a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualmente una caja de regalo con objetos dentro (peluche, pelota y máscara) y fuera (piano, carro y mochila).
- **Identifica** señalando los objetos que están dentro de la caja y cuales están fuera de caja según la indicación.
- **Orienta** un objeto (de su preferencia) según el juego rey manda “dentro – fuera”.

### **Actividad 11**

**Identificar** la figura geométrica: el cuadrado mediante la manipulación de material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** observando en sus mesas cajas de arena que contienen escondidos diversos objetos: calculadora, borrador, post-it, tapas de tapers, otros.
- **Reconoce** los objetos de forma cuadrada, al buscar en la caja de arena y luego colocarlos adentro de los tachitos que se encuentran en cada mesa.
- **Relaciona** los objetos que colocaron en los envases colocándolos dentro del cuadrado dibujado en el suelo.
- **Identifica** los cuadrados dibujados con Masking tape en las mesas colocando chapitas de colores al borde.

### **Actividad 12**

**Identificar** la figura geométrica: el círculo mediante la manipulación de objetos concretos cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualizando un recipiente grande de plástico al centro del salón con diversos objetos: cinta de embalaje, tapas de ollas, tapas de juego de bloques, chapitas y CD. Cada uno debe sacar un objeto del recipiente con los ojos vendados y tendrá que adivinar que objeto es.
- **Reconoce** las características de los objetos (cinta de embalaje, tapas de ollas, tapas de juego de bloques, chapitas y CD) que van sacando del taper al mencionarlas.

- **Compara** los objetos que sacaron del taper (cinta de embalaje, tapas de ollas, tapas de juego de bloques, chapitas y CD) con la imagen (círculo) que se encuentra pegada en la pared.
- **Señala** los círculos que se encuentran dibujados en el suelo con tiza (junto a ella esta dibujado un cuadrado), luego debe gatear alrededor de los círculos al compás de las maracas.

### **Actividad 13**

**Identificar** la relación de pertenencia a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualmente la imagen de un niño, un tazón de alimentos y un estante de juguetes, cada imagen en un baúl con objetos variados dentro de él (5 prendas de vestir, 5 frutas o verduras y 5 juguetes).
- **Reconoce** las características de los objetos dentro de los baúles. (Vestido, short, pantalón, polo, camisa / pera, fresa, plátano, papa, tomate / pelota, carrito, cubo de encaje, dinosaurio de plástico, peluche) al manipularlos.
- **Compara** los objetos (Vestido, short, pantalón, polo, camisa / pera, fresa, plátano, papa, tomate / pelota, carrito, cubo de encaje, dinosaurio de plástico, peluche) entre sí, responde las siguientes preguntas ¿En qué baúl podrían guardar cada objeto?
- **Identifica** que objetos le pertenecen al niño, que objetos le pertenecer al tazón de alimentos y cuales le pertenece al estante de juguetes.

### **Actividad 14**

**Agrupar** de forma libre a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente distintos objetos (accesorios de playa, cocina y baño).
- **Identifica** las características de los objetos observados (pala, balde, rastrillo, flotador, bloqueador / tenedor, cuchara, vaso, jarra, tasa / jabonera, shampoo, toalla, jabón, acondicionador) al mencionarlos.
- **Selecciona** libremente los objetos que quiere agrupar al manipularlos.
- **Relaciona** las características de los objetos al compararlos.
- **Agrupar** de forma libre los objetos que escogió y menciona porque lo hizo.

### **Actividad 15**

**Mostrar sentido de orientación** dentro – fuera con objetos utilizando material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente los objetos que se encuentran ubicados en el patio: Caja grande y pelotas de tela de colores
- **Identifica** el lugar que debe ubicarse (detrás de la línea roja) para poder lanzar y encestar las pelotas de colores dentro de la caja
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar la posición que quedo la pelota, respondiendo a la pregunta ¿Dónde está la pelota? ¿Dentro o fuera de la caja?

### **Actividad 16**

**Identificar** las figuras geométricas: cuadrado y círculo a través de material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente las figuras geométricas: círculo y cuadrado en cartulina pegadas en la pared.
- **Reconoce** las características de las figuras geométricas: círculo y cuadrado al mencionarlas.
- **Relaciona** las figuras geométricas círculo y cuadrado con distintos objetos (reloj, plato, tapa, cuadrado, servilleta, agenda, etc).
- **Identifica** las figuras geométricas: cuadrado y círculo al señalarlas en un grupo de bloques lógicos según se dé en la indicación.

### **Actividad 17**

**Identificar** la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualmente las imágenes (animales y mesa) que se encuentran dispersos en el suelo.
- **Reconoce** las características de las imágenes (animales y mesa) que está ubicado en fila en el franelero a través del dialogo dirigido.
- **Relaciona** las imágenes de los animales a través de la lluvia de ideas y mencionan cuales son.
- **Identifica** la imagen que no pertenece a los animales (imagen de mesa) sacándolo de la franela

### **Actividad 18**

**Identificar** la relación de pertenencia mediante la manipulación de objetos cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** visualizando que cada ula- ula tendrá un objeto que no pertenece a cada una.
- **Reconoce** las características de cada objeto (cuadernos, pelotas de trapo, plumones, ganchos y peines) al manipularlos.
- **Compara** describiendo que funciones tienen los objetos que se encuentran en cada ula- ula.
- **Identifica** la relación de perenencia sacando de los ula- ulas los objetos que no pertenecen (ganchos peines) y lo colocara dentro de una canasta.

### **Actividad 19**

**Agrupar** en forma libre a través de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** visualmente objetos tirados en el piso (zapatos, pantalón, camisa, cuchara, tenedor, 5 pelotas de colores, 6 tipos de dinosaurios de juguete, cubos, un balde playa, una pala, una toalla) y 4 cajas medianas para guardar los objetos en ellas.
- **Identifica** las características de los objetos que están dispersos en el piso. (que son, donde los encontramos, para que utilizan esos objetos)
- **Selecciona** los objetos que deseen del piso para agruparlos libremente.
- **Relaciona** las características de los objetos al compararlos.
- **Agrupar** los objetos guardándolos en las cajas libremente.

### **Actividad 20**

**Mostrar sentido de orientación** dentro – fuera con objetos utilizando material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

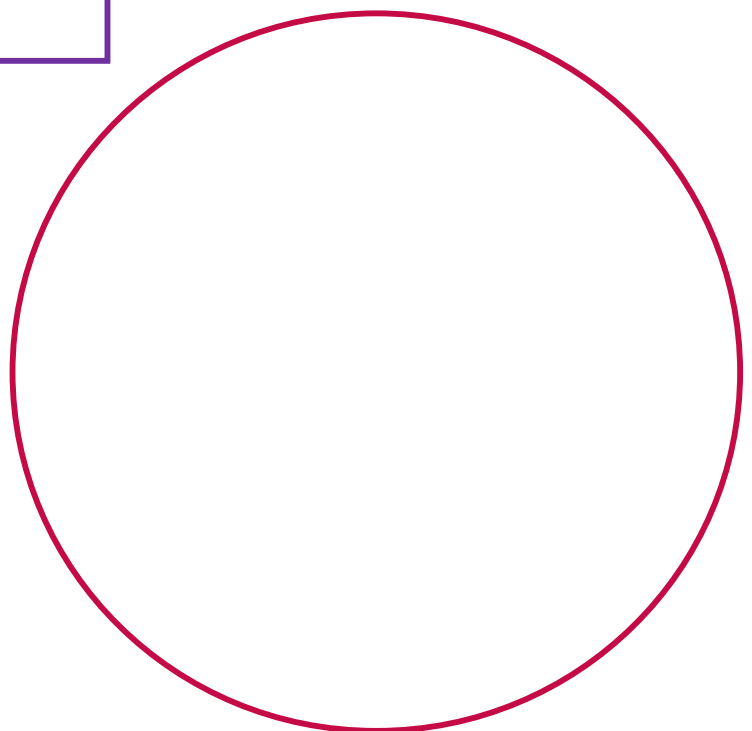
- **Percibe** visualmente el baúl y los juguetes (muñeco, pelotas y bloques) que se encuentran desordenados en el cuarto de Pepito (otro salón ambientado).
- **Identifica** la ubicación de cada juguete (muñeco, pelotas, bloques y carros) relacionándolo con el cuento narrado “La habitación de Pepito” a través de un dialogo grupal
- **Muestra sentido de orientación** al ubicar los muñecos, pelotas, bloques dentro del baúl y los carritos dejarlos fuera del baúl, luego mencionan la ubicación de cada juguete de manera individual.

## 3.2.2.3 MATERIALES DE APOYO: FICHAS, LECTURAS, ETC


**Matemática:** Figura geométrica: el cuadrado

	Ficha de aplicación N° 1	
	Nombre:	
Capacidad	Destreza	
Comprensión	Identifica	

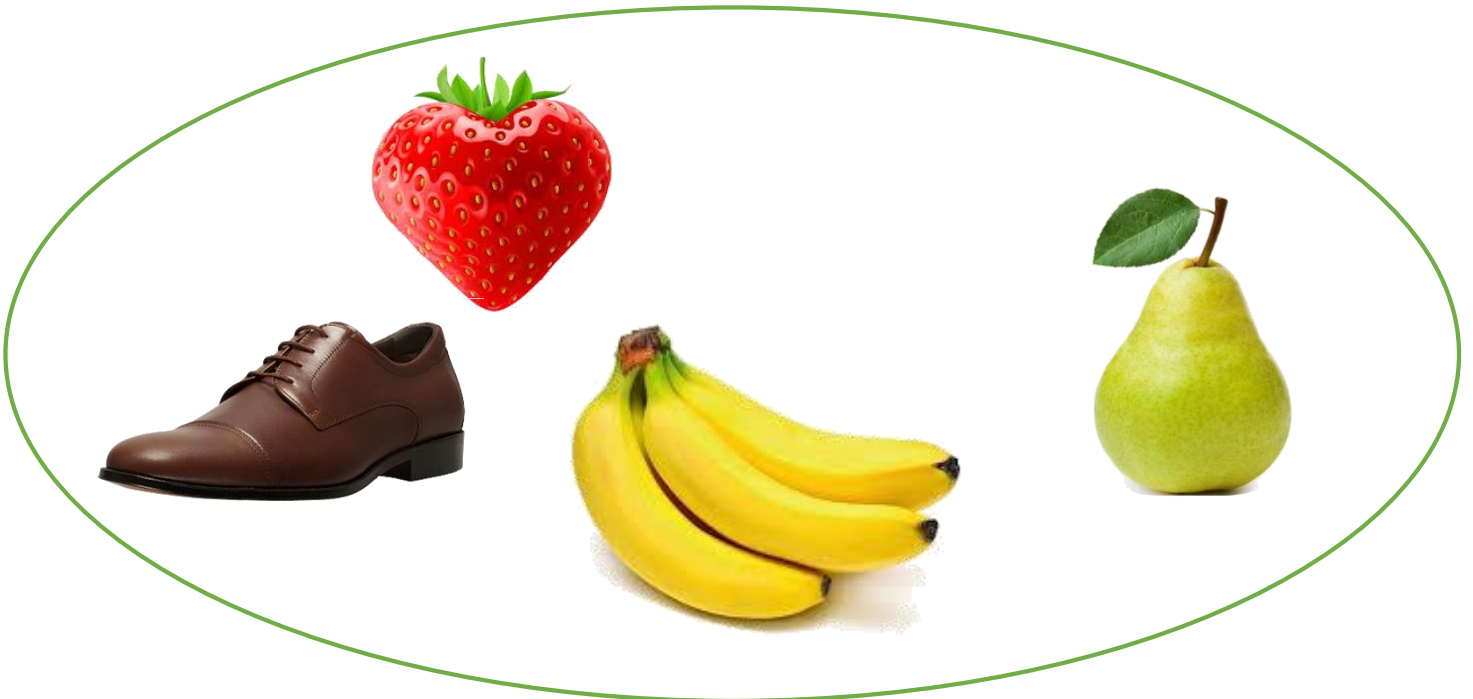
- ✓ Identifica la figura geométrica: el cuadrado al moldear con plastilina el contorno de las imágenes que tengan dicha forma.



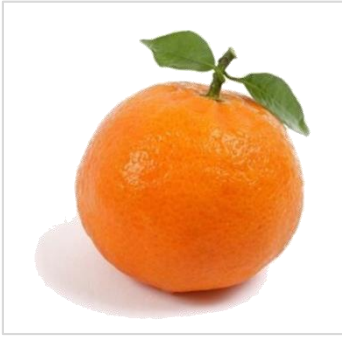
**Matemáticas:** Pertenece – no pertenece

	Ficha de aplicación N° 2	
	Nombre:	
Capacidad	Competencia	
Comprensión	Identifica	

- ✓ Identifica pertenece – no pertenece al pegar stickers al grupo que pertenece y encerrando los objetos que no pertenece.




Stickers Ficha N° 2



## 3.2.2.4 EVALUACIONES DE PROCESO Y FINAL DE UNIDAD


Matemática: Figuras geométricas: círculo

		Evaluación de proceso N° 1	
		Nombre:	
Capacidad		Competencia	
Comprensión		Identifica	

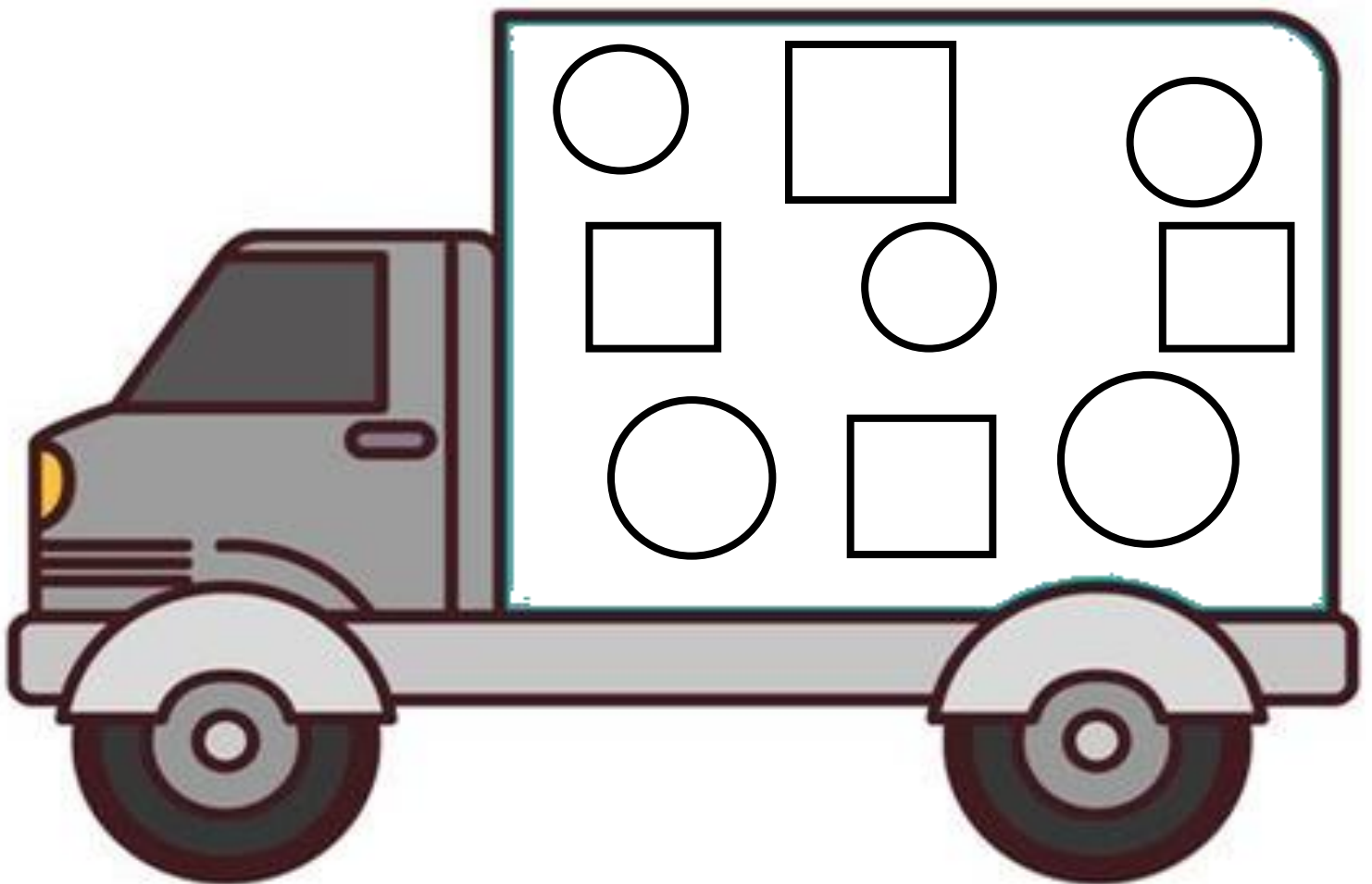
Evaluación de proceso 1	Nivel del logro
Identificar todos los círculos al seleccionarlos según la indicación.	A
Identificar algunos de los círculos de manera inadecuada al seleccionarlos con dificultad según la indicación.	B
Identificar uno o ningún de los círculos al seleccionarlos con mucha dificultad según la indicación.	C



## Matemática: Figuras geométricas: círculo – cuadrado

		Evaluación de proceso N° 1	
		Nombre:	
Capacidad		Competencia	
Comprensión		Identifica	

- ✓ Identifica las figuras geométricas: círculo y cuadrado, al colorear de rojo los círculos y de amarillo los cuadrados.



Rúbrica	
Identifica todos los cuadrados y círculos al colorearlos.	A
Identifica algunos de los cuadrados y círculos al colorearlos.	B
Identifica uno o ningún cuadrado o círculo.	C

## Conclusiones

- El paradigma socio cognitivo humanista es importante para la educación peruana, ya que brinda a los estudiantes aprendizajes teniendo en cuenta aspectos cognitivos que se desarrollan de manera social y lúdica, de manera constante para lograr un desarrollo integral, fundamentalmente teniendo como base los valores y actitudes.
- El paradigma socio cognitivo humanista tiene como base a autores que fortalecen sus teorías pedagógicas, está conformado por: Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky y Feuerstein; los tres primeros hacen referencia al paradigma cognitivo, teniendo en cuenta la edad del niño, el reforzamiento, considerar un currículo de manera espiral (de lo básico a lo complejo) destacan la importancia de los saberes previos y tener en consideración los materiales que se usara en las sesiones de manera coherente de acuerdo al tema a tratar. Mientras que Vygotsky y Feuerstein ponen énfasis al paradigma socio- cultural- contextual, los estudiantes logran un aprendizaje con excelencia si se realizan en base a las relaciones sociales de acuerdo al contexto que tiene cada estudiante.
- El estudiante es un personaje activo, toda la enseñanza- aprendizaje gira alrededor de él, considerando sus necesidades e intereses, por tal motivo ellos construyen su propio aprendizaje, teniendo como referencias sus saberes previos y los nuevos que reforzara el docente.
- En el paradigma socio cognitivo humanista el rol del docente es importante, ya que son una guía, un soporte y mediador para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes por medio de una ayuda ajustada (metáfora del andamio) hasta lograr el éxito en su formación.
- El modelo T permite organizar de manera sintética, coherente y ordenada los elementos del currículo: capacidades, destrezas, valores y actitudes, contenidos y métodos teniendo en cuenta sus fines y medios.
- La metacognición se realiza durante toda la sesión de clase, porque el estudiante siempre se encuentra en constante reflexión, debido a sus inquietudes que tienen en todo momento y a las respuestas que logran mediante las diversas actividades.
- En el área de matemática en niños de 3 años se consideró en las sesiones muchas actividades en base a las necesidades de ellos teniendo en cuenta su edad, por tal motivo en todas sesiones

se realizaron diversas actividades lúdicas, con el uso de materiales concretos, poniendo en práctica el paradigma socio cognitivo humanista, logrando que los estudiantes sean capaces de resolver problemas de manera grupal y autónoma de la mano con las actitudes y valores que deben considerar con las personas que interactúan dentro de su contexto social.

### Recomendaciones

- Se debe considerar la tecnología como parte importante en una educación, pero debe ser monitoreado por la docente y en un determinado tiempo.
- Tener en cuenta que el docente solo acompaña y guía el aprendizaje, mientras que el estudiante es el personaje principal.
- Para lograr un desarrollo integral del estudiante, es importante trabajar en forma triangular; es decir en conjunto con los padres, el colegio y el estudiante.
- Como docente es importante capacitarse cada determinado tiempo para variar diversas metodologías innovadoras, con el objetivo de que el estudiante muestre interés y motivación por aprender cosas nuevas.
- Es importante desarrollar las evaluaciones a los estudiantes, porque de esa manera se constata si es que se logra el aprendizaje o no y si la metodología que se utiliza es la adecuada o es necesario cambiarla.

## Referencias

- Abarca, J. (2017). Jerome Seymour Bruner: 1915-2016. *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(2), 773-781. Recuperado en 08 de febrero de 2019, de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0254-92472017000200013&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013&lng=es&tlng=es).
- Avendaño, W. (2012). *Un modelo lógico para la educación ambiental desde la perspectiva de la modificabilidad estructural cognitiva*. Manizales- Colombia. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1909-24742013000100009](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1909-24742013000100009)
- Bermejo, V. (1998).” *Desarrollo cognitivo*”. España: Síntesis psicológica.
- Espinosa, S. (2000). *El aprendizaje significativo*. Recuperado de: [http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO\\_1677.pdf](http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO_1677.pdf)
- Esteban, M. (2009). “*Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural*”. Girona- España. EDUCERE
- Gerrig, R. (2005).” *Psicología y vida*”. México: Pearson educación.
- Gómez, Y. (2012). Niveles de aprendizaje de orden superior en estudiantes de primer semestre de derecho. *Justicia Juris*, 8(1), 53-65.
- Latorre, M., Challco, M. y Bringas, V. (s.f.) *Enfoque por competencias y sus implicancias*. Lima – Perú
- Latorre M. y Seco C. (2016) “*Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad – I Teoría*” Lima: Santillana.
- Latorre M. (2016) “*Teorías y Paradigmas de la educación*” Lima- Universidad Marcelino Champagnat.
- Linares, A. (2007). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)
- Luria, A., Leontiev, A. y Vygotsky, L. (2004) *Psicología y pedagogía*. (3ª ed.) Madrid: Akal

- Lunney, M. (2010). *Razonamiento crítico para alcanzar resultados de salud positivos. Estudio de casos y análisis de enfermería*. España: Elsevier Masson.
- Ministerio de Educación del Perú (2013). Rutas del aprendizaje. Hacer uso de saberes matemáticos para afrontar desafíos diversos.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Noguez Casados, S. (2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje Entrevista a Reuven Feuerstein. REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 4 (2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15504207>
- Ortega, R.(1990) “*Jugar y aprender*”. Sevilla :Diada
- Paul, D. (2008). El profesor David Ausubel murió el 9 de julio de 2008, a los 89 años de edad: Un reconocimiento a tan distinguido autor de la psicología educativa por sus contribuciones a la enseñanza. *Educación química*, 19(3), 181. Recuperado en 08 de febrero de 2019, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-893X2008000300003&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2008000300003&lng=es&tlng=es).
- Ramírez, Z y Ramírez, T. (2018). Inteligencias múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 47-52. Doi: [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i2.299](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.299)
- Román, M. y Díez, E. (2009) *La inteligencia escolar, aplicaciones al aula. Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile: Editorial conocimiento.
- Sulle, A; Bur, R; Stasiejko, H; Celotto, I. (2014). *Lev Vygotsky, narrativas, y construcción de interpretaciones acerca de su biografía y su legado*. Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139994065.pdf>
- Universidad Católica Andrés Bello (1997). “*Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI*”. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=rzgNLg9geq4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=rzgNLg9geq4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Woolfolk, A. (2006). “*Psicología educativa*”. Ohio: Pearson Educación.

## ANEXOS

## Anexo 1

**LA RANITA**

Este es el baile de la ranita,  
brinca, brinca y levanta la manita.  
Sacude, sacude la cinturita  
pega un brinco ya  
Yo soy una ranita  
que si me ponen musiquita  
me pongo a bailar y a gozar  
con mucho ritmo y sabor  
mao' menos así  
Yo tengo una ranita  
que si oye musiquita  
ella baila meneando suavecito la colita  
y brinca pa' un lado  
y brinca pal otro  
y se mueve con un ritmo muy sabroso  
empieza media loca  
dando vueltas ella empieza a cantar  
Bailando pa' abajo  
bailando pa' arriba  
bailando pa' un lado  
bailando pal otro  
Yo tengo una ranita que se empieza a menear  
cuanto pongo musiquita  
no la puedo parar  
y brinca pa' un lado  
y brinca pal otro  
y se mueve con un ritmo muy sabroso  
empieza media loca  
dando vueltas ella empieza a cantar...

Autor: Saúl Iram Medrano Osuna

## Anexo 2

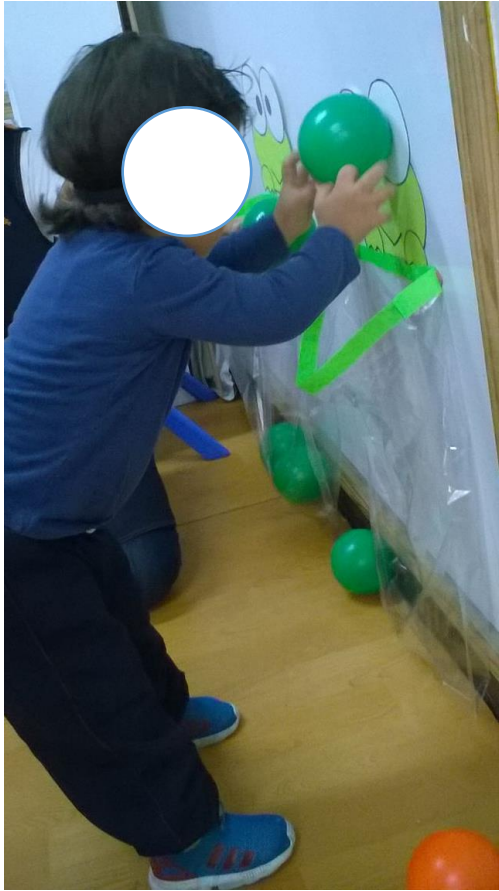
## Anexo 3



Canción “La Tortuga”  
Siempre come suuu lechuga, mi tortuga,  
mi tortuga.  
Caminando de a poquitos, despacito,  
despacito.  
Arrastrando suuu casita, redondita  
redondita.  
A buscar un lindo sitio, con solcito con  
solcito.

Recuperado de <https://bit.ly/2RK96Q>

Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7

FUI AL MERCADO A COMPRAR CAFÉ  
Y UNA HORMIGUITA SE SUBIÓ A MI PIE.  
Y YO SACUDÍA, SACUDÍA, SACUDÍA,  
PERO LA HORMIGUITA ALLÍ SEGUÍA.  
*SACUDÍA, SA SACUDÍA DÍA, ¡UH!*

FUI AL MERCADO A COMPRAR FRUTILLA  
Y UNA HORMIGUITA SE SUBIÓ A MI RODILLA  
Y YO SACUDÍA, SACUDÍA, SACUDÍA,  
Y LA HORMIGUITA ALLÍ SEGUÍA.  
*SACUDÍA, SA SACUDÍA DÍA, ¡UH!*

FUI AL MERCADO A COMPRAR PALMITOS  
Y UNA HORMIGUITA SE SUBIÓ A MI HOMBRITO,  
Y YO LO SACUDÍA, SACUDÍA, SACUDÍA,  
Y LA HORMIGUITA NO SE IBA.  
*SACUDÍA, SA SACUDÍA DÍA, ¡UH!*

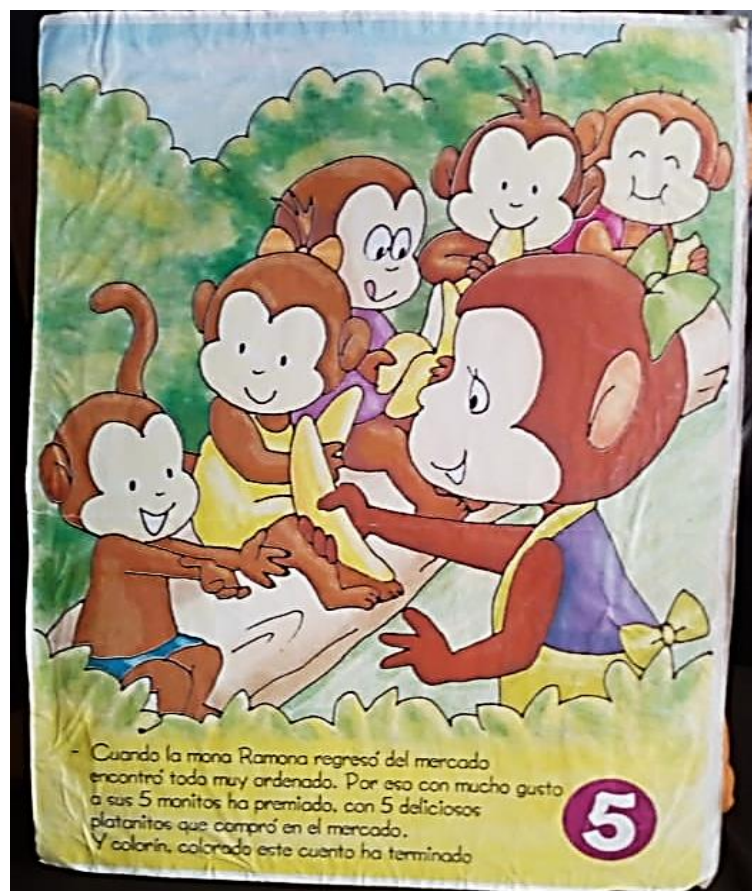
FUI AL MERCADO A COMPRAR POMELO  
Y UNA HORMIGUITA SE SUBIÓ A MI PELO  
Y YO SACUDÍA, SACUDÍA, SACUDÍA,  
PERO LA HORMIGUITA AHÍ SEGUÍA.  
*SACUDÍA, SA SACUDÍA DÍA. ¡UH!*



## Anexo 8







## Anexo 9



<https://bit.ly/2SdM34P>

## Anexo 10

### Canción "Chuchuwa"

Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Compañía, brazo extendido.

Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Compañía, brazo extendido, puño cerrado

Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,  
dedo hacia arriba

Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,  
dedo hacia arriba, pies de pingüino

Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Chuchuwa, chuchuwa, chuchuwa wa, wa  
Compañía, brazo extendido, puño cerrado,  
dedo hacia arriba, pies de pingüino, lengua  
afuera.

Autor: Piñón Fijo

## Anexo 11



## Anexo 12

Había una vez 3 cerditos que eran hermanos y vivían en lo más profundo del bosque. Siempre habían vivido felices y sin preocupaciones en aquel lugar, pero ahora se encontraban temerosos de un lobo que merodeaba la zona. Fue así como decidieron que lo mejor era construir cada uno su propia casa, que les serviría de refugio si el lobo los atacaba.

El primer cerdito era el más perezoso de los hermanos, por lo que decidió hacer una sencilla casita de paja, que terminó en muy poco tiempo. Luego del trabajo se puso a recolectar manzanas y a molestar a sus hermanos que aún estaban en plena faena.

El segundo cerdito decidió que su casa iba a ser de madera, era más fuerte que la de su hermano pero tampoco tardó mucho tiempo en construirla. Al acabar se le unió a su hermano en la celebración.

El tercer cerdito que era el más trabajador, decidió que lo mejor era construir una casa de ladrillos. Le tomaría casi un día terminarla, pero estaría más protegido del lobo. Incluso pensó en hacer una chimenea para azar las mazorcas de maíz que tanto le gustaban.

Cuando finalmente las tres casitas estuvieron terminadas, los tres cerditos celebraron satisfechos del trabajo realizado. Reían y cantaban sin preocupación -“¡No nos comerá el lobo! ¡No puede entrar!”.

El lobo que pasaba cerca de allí se sintió insultado ante tanta insolencia y decidió acabar con los cerditos de una vez. Los tomó por sorpresa y rugiendo fuertemente les gritó: -“Cerditos, ¡me los voy a comer uno por uno!”.

Los 3 cerditos asustados corrieron hacia sus casas, pasaron los pestillos y pensaron que estaban a salvo del lobo. Pero este no se había dado por vencido y se dirigió a la casa de paja que había construido el primer cerdito.

- “¡Ábreme la puerta! ¡Ábreme o soplaré y la casa derribaré!”- dijo el lobo feroz.

Como el cerdito no le abrió, el lobo sopló con fuerza y derrumbó la casa de paja sin mucho esfuerzo. El cerdito corrió todo lo rápido que pudo hasta la casa del segundo hermano.

De nuevo el lobo más enfurecido y hambriento les advirtió:

-“¡Soplaré y soplaré y esta casa también derribaré!”

El lobo sopló con más fuerza que la vez anterior, hasta que las paredes de la casita de madera no resistieron y cayeron. Los dos cerditos a duras penas lograron escapar y llegar a la casa de ladrillos que había construido el tercer hermano.

El lobo estaba realmente enfadado y decidido a comerse a los tres cerditos, así que sin siquiera advertirles comenzó a soplar tan fuerte como pudo. Sopló y sopló hasta quedarse sin fuerzas, pero la casita de ladrillos era muy resistente, por lo que sus esfuerzos eran en vano.

Sin intención de rendirse, se le ocurrió trepar por las paredes y colarse por la chimenea. -“Menuda sorpresa le daré a los cerditos”, - pensó.

Una vez en el techo se dejó caer por la chimenea, sin saber que los cerditos habían colocado un caldero de agua hirviendo para cocinar un rico guiso de maíz. El lobo lanzó un aullido de dolor que se oyó en todo el bosque, salió corriendo de allí y nunca más regresó.

Los cerditos agradecieron a su hermano por el trabajo duro que había realizado. Este los regañó por haber sido tan perezosos, pero ya habían aprendido la lección así que se dedicaron a celebrar el triunfo. Y así fue como vivieron felices por siempre, cada uno en su propia casita de ladrillos.

Anexo 13



Anexo 14

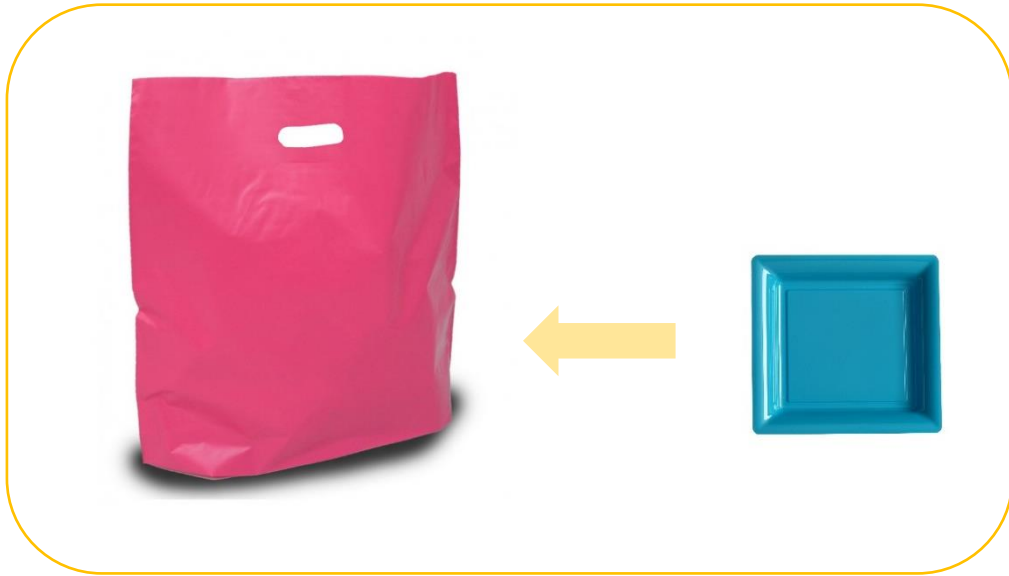


Anexo 15



<https://bit.ly/2GdoYJY>

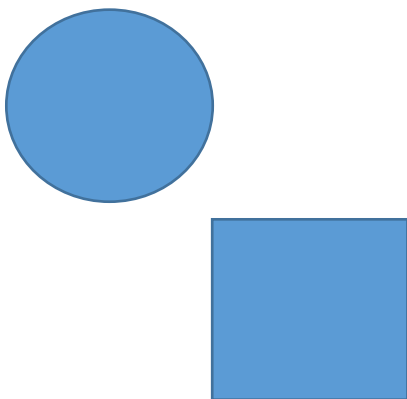
Anexo 16



Anexo 17



Anexo 18



Anexo 19



Anexo 20

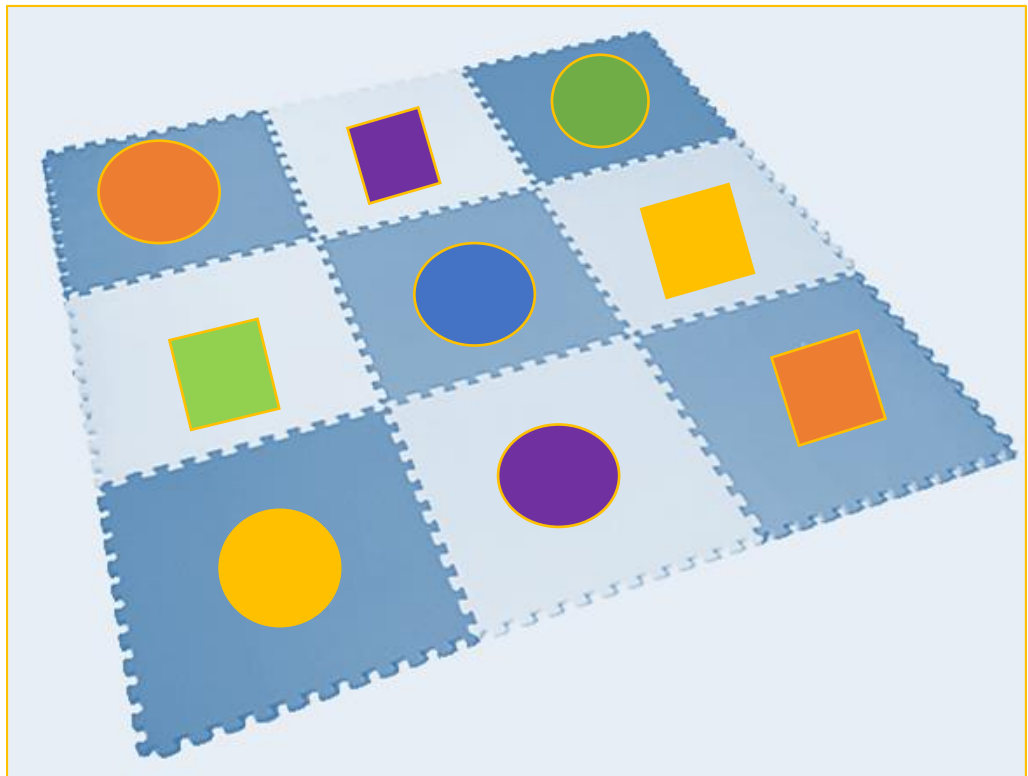


www.33.com

Anexo 21



Anexo 22





## Anexo 23



<https://bit.ly/2RXbR5T>

## Anexo 24

### 'A GUARDAR, A GUARDAR'

A guardar, a guardar  
 cada cosa en su lugar  
 sin tirar, recoger  
 que después hay que volver  
 A guardar, a guardar  
 cada cosa en su lugar  
 son romper, sin romper  
 que mañana hay que volver  
 A guardar, a guardar  
 cada cosa en su lugar  
 sin romper, sin tirar  
 que mañana hay que jugar.

## Anexo 25



<https://bit.ly/2RMKNBg>

Anexo 26



<https://bit.ly/2WsB1rH>



<https://bit.ly/2RuMkvH>



<https://bit.ly/2UyywCu>

Anexo 27



Anexo 28



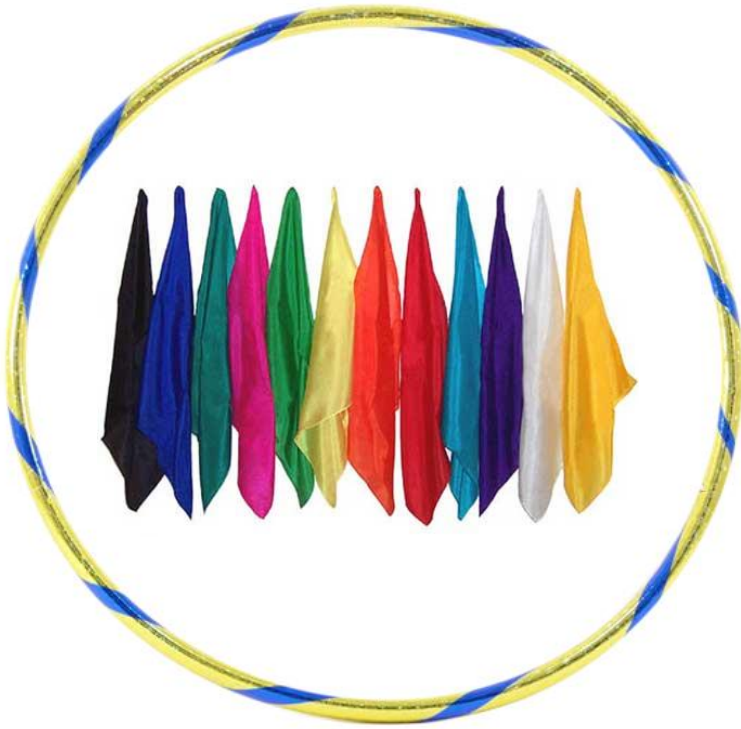
<https://bit.ly/2HVgZCN>

Anexo 29



<https://bit.ly/2IK9Z8y>  
<https://bit.ly/2WN57WO>

Anexo 30



<https://bit.ly/2DLULiI>  
<https://bit.ly/2S0qIMT>



<https://bit.ly/2sW9Tnp>



<https://bit.ly/2LezVL2>

Anexo 31



<https://bit.ly/2DLULii>  
<https://bit.ly/2S0qIMT>



<https://bit.ly/2sW9Tnp>  
<https://bit.ly/2sUqjg2>



<https://bit.ly/2LezVL2>  
<https://bit.ly/2sUqjg2>

## Anexo 32

**Cuento: La habitación de Pepito**

Pepito es un niño muy juguetón, le gusta jugar mucho con carritos, muñecos, pelotas y bloques. Al llegar a casa lo primero que hace es ir a su habitación y sacar los muñecos, pelotas y bloques que se encuentran dentro del baúl y los carritos que están afuera del baúl para poder jugar con todos ellos a la vez, luego de terminar de jugar con ellos, no los guarda en su sitio y deja todos los juguetes en el piso.

