



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las
competencias matemáticas en los estudiantes de tres
años de una institución educativa de Villa María del
Triunfo

AUTORES:

GUEVARA DÁVALOS, Jackey
NIEVES ALTUNA, Yessenia Adelin
PASACHE LAZO, Margarita Francisca

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

DEDICATORIA

A mis adorados hijos Xiomara,
Leandro, y a mi esposo Willy.

A mis amados padres Jorge,
Adelina y Yobana, y a mi novio
Jorge.

A mis hermosos hijos Thomas
y Salvador, a mis amados padres
y a mi esposo Juan

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por guiar mi camino y brindarme la oportunidad de culminar un anhelo más en mi vida, a mi hermana Gina por su apoyo incondicional en este gran escalón de mi profesión, además a los tres grandes amores de mi vida, mis hijos y mi esposo, por comprenderme y apoyarme en cada sueño emprendido, a los profesores por sus enseñanzas brindadas a mi persona.

Agradezco primero a Dios por darme la fortaleza para lograr este camino trazado desde hace muchos años atrás, a mis padres los cuales día a día me apoyaron y alentaron para que no deje lo que tanto amaba pese a diversos obstáculos, a mi novio Jorge el cual me alentó y motivó a que culmine lo que ya había iniciado, a mis grandes maestros, los cuales siempre estuvieron dispuestos a brindarme consejos, pero a la vez a exigirme el 100% en cada actividad planteada.

Agradezco a la Virgen María por la fortaleza y su ejemplo de madre que me dio todo este tiempo en la lucha por alcanzar este sueño que parecía imposible, a mis padres por su apoyo infinito en todo los aspectos y por la confianza brindada a mi persona, a mis hijos por ser mi motivación constante para seguir creciendo profesionalmente y brindarles lo mejor, a mi esposo por acompañarme todo este tiempo en este largo caminar y a los diversos docentes que conocí todo este tiempo los cuales me dejaron grandes enseñanzas.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2019

Nombres:

Jackey

Apellidos:

GUEVARA DÁVALOS

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2008027

N° DNI:

4062284

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:

Yessenia Adelin

Apellidos:

NIEVES ALTUNA

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2013589

N° DNI:

73696208

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:

Margarita Francisca

Apellidos:

PASACHE LAZO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2005658

N° DNI:

43519399

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 ejecuta la programación aplicando el Paradigma Sociocognitivo Humanista, a partir de las bases teóricas que lo sustentan, hasta el desarrollo de las actividades de aprendizaje; guardando una coherencia lógica demostrando como se desarrollan las competencias desde el aula. Contando de tres capítulos, el primer capítulo presenta el diagnóstico de la realidad institucional, la realidad problemática, los objetivos generales, específicos y la justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla con detenimiento las teorías cognitivas y sociocontextuales de los autores que representan estos paradigmas que dan fundamento a la acción pedagógica. Finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular, incluyendo la programación general, la específica, los materiales de apoyo y las evaluaciones de proceso y unidad. Se presenta de esta manera una propuesta que ayuda a desarrollar las competencias de los estudiantes de tres años del nivel inicial en el área de matemática.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency runs programming by applying the humanist paradigm, based on the theoretical foundations underpinning it, up to the development of learning activities keeping a logical consistency how competencies are developed from the classroom. Counting of three chapters, the first chapter presents the diagnosis of institutional reality, the problematic reality, General, specific objectives and justification or scientific novelty. The second chapter develops carefully cognitive theories and sociocontextuales of the authors. Finally, the third chapter programming curriculum, including general programming develops, process and unit assessments and support materials. A proposal that helps to develop the skills of students of three years of the initial level in the area of mathematics is presented in this way.

ÍNDICE

Introducción	6
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	8
1.1. Título y descripción del trabajo	8
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	9
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	10
1.4. Justificación.....	10
Capítulo II: Marco teórico	12
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo.....	12
2.1.1. Paradigma cognitivo	12
2.1.1.1. Piaget	12
2.1.1.2. Ausubel	16
2.1.1.3. Bruner	18
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual	22
2.1.2.1. Vygotsky	22
2.1.2.2. Feuerstein	26
2.2. Teoría de la inteligencia	29
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	29
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia.....	32
2.2.3. Competencias (definición y componentes).....	34
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	34
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	34
2.3.2. Metodología	35
2.3.3. Evaluación.....	35
2.4. Definición de términos básicos.....	38
Capítulo III: Programación curricular	40
3.1. Programación general	40
3.1.1. Competencias del área	40
3.1.2. Estándares de aprendizaje.....	41
3.1.3. Desempeños del área.....	42
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	43
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas.....	44
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas.....	45
3.1.7. Métodos de aprendizaje.....	46
3.1.8. Panel de valores y actitudes.....	47
3.1.9. Definición de valores y actitudes.....	48
3.1.10. Evaluación de diagnóstico.....	49
3.1.11. Programación anual.....	51

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos.....	52
3.2. Programación específica	53
3.2.1. Unidad de aprendizaje 7 y actividades	54
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	74
3.2.1.2. Guía de actividades para los estudiantes	75
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	82
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad.....	89
3.2.2. Unidad de aprendizaje 8 y actividades	91
3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	112
3.2.2.2. Guía de actividades para los estudiantes	113
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.	120
3.2.2.4. Evaluaciones de procesos y final de unidad.....	131
Conclusiones.....	133
Recomendaciones	134
Referencias (Según normas APA).....	135

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Competencia del área de matemática.....	40
Tabla 2. Estándares de aprendizaje.....	41
Tabla 3. Desempeños del área.....	42
Tabla 4. Panel de capacidades y destrezas del área de matemática.....	43
Tabla 5. Definiciones, capacidades y destrezas.....	44
Tabla 6. Destrezas y procesos mentales.....	45
Tabla 7. Métodos de aprendizaje.....	46
Tabla 8. Panel de valores, actitudes y enfoques transversales.....	47
Tabla 9. Definición de valores y actitudes.....	48

INTRODUCCIÓN

Actualmente se han suscitado diversos cambios tanto en lo social y económico, los cuales han traído diversos pensamientos y costumbres a los jóvenes de hoy. Se demuestra día a día que el dinero es una salida a los diversos problemas sociales, familiares y educativos, olvidándose de lo principal que es el ser feliz. El ir de compras, tener la mejor ropa o acudir a lugares costosos es muy importante para la gran mayoría de jóvenes, es su pasatiempo favorito.

Tener el celular o Tablet de última generación, la laptop que recién ha salido, es una obligación, no se detienen un minuto en pensar qué está sucediendo con este mal actuar. ¿Se está dando un buen uso a lo que les favorece? La globalización, si bien es cierto es buena ya que permite la conexión con otros países y brinda la oportunidad de poder distribuir diversos productos, pero a la vez tiene su lado negativo, ya que de una u otra lleva al consumismo. El pensar egoístamente en su propia satisfacción y no en las otras personas, que les rodea.

Se tiene muy buenos recursos para desarrollar y aprender de una manera diferente, para concientizar a los padres de familia y jóvenes para que realmente le den un buen uso a la tecnología. Por esto surgen las preguntas: ¿Su finalidad es alejar a los niños, jóvenes y adultos de los seres queridos?, ¿no estudiar y solo dedicarse a chatear? Las respuestas a estas incógnitas son: realmente lo que brinda hoy en día la escuela (o debería enseñar) es la enseñanza para hacer un buen uso de las tics y las facilidades que brindan. Nuestra sociedad necesita un cambio y este cambio tendrá como base lo tiene que realizar la escuela en conjunto con los padres.

Como respuesta a los diversos cambios citados en el párrafo anterior, es donde llegamos al Paradigma Sociocognitivo Humanista, considerado como una nueva forma de educar, ya que para el proceso de enseñanza aprendizaje se necesita alguien para enseñar y el deseo de querer aprender.

Este paradigma en la sociedad actual es importante porque considera la trasmisión de conocimientos, adquisición de habilidades mentales, capacidades y valores que toda institución educativa debe tratar de desarrollar con la finalidad de incrementar un potencial en el aprendizaje de sus estudiantes. Es necesario desarrollar en cada uno de los estudiantes criterios personales e instalar en su mente conocimientos básicos para desarrollar una

personalidad sólida, por eso se destaca los valores en los educandos con la finalidad de formar ciudadanos que sean capaces de aprender a conocer, aprender a ser y aprender a convivir (aprender a ser personas).

Es necesario educar por competencias ya que hoy en día cada persona tiene nuevos retos que enfrentar y es necesario que contengan conocimientos, habilidades, actitudes y valores para poder comprenderlos, darles solución y, de esta manera, formar niños y jóvenes competentes capaces de desenvolverse y participar de esta nueva sociedad.

Por ello, el presente trabajo de suficiencia profesional propone una alternativa para el desarrollo de las competencias: resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 3 años del área de matemáticas, tomando como referencia el Paradigma Sociocognitivo Humanista. Se busca desarrollar en los niños habilidades matemáticas que los ayuden a superar las dificultades observadas como el desarrollo de la motricidad gruesa y nociones espaciales. Para ello, se elaborará diversas habilidades lúdicas que involucren al niño como actor principal de su aprendizaje

CAPÍTULO I

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1 Título y descripción del trabajo

Título

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de Villa María del Triunfo

Descripción del trabajo:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, 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, además de los objetivos y justificación de lo planteado en este documento

El segundo capítulo explica con claridad y precisión los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y socio contextuales 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 matemática 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 Marianista se encuentra ubicada en el distrito de Villa María del Triunfo en el departamento de Lima. A los alrededores se encuentran diversas instituciones que benefician en el desarrollo del trabajo tales como: posta médica, municipalidad, comisaria, iglesia, salón cultural.

Es una institución del sector privado que atiende a los niveles inicial, primaria y secundaria. Tiene un aproximado de más de 1000 alumnos, contando con 3 secciones por grado aproximadamente, con 25 a 30 estudiantes por aula. Dicha institución cuenta con sala de cómputo, una cancha de gras sintética para niños del nivel inicial y primaria. No cuenta con tópicos, departamento psicológico, ni aula de psicomotricidad.

Además, cuenta con servicios extras como: cancha deportiva sintética, talleres de deporte (vóley, fútbol, básquet, tenis de mesa, taller de karate). Posee recursos para el desarrollo de clases como: computadora, televisor, dpto. pastoral, sistema de tutoría organizado, boy scouts.

Los padres de familia, en su mayoría, están comprometidos con los aprendizajes de sus hijos, salvo en algunas excepciones. Se observó que la mayoría de niños vienen de familias disfuncionales, lo cual perjudica en su desarrollo integral. Cabe resaltar que no es en todos los casos, ya que algunos los papas saben separar la relación de pareja y el compromiso como padres de familia.

La institución está comprometida con el apoyo y trabajo en conjunto de profesor y padre de familia, es por ello que durante el año escolar realiza escuelas para padres de familias para orientarlos. A la par, la docente suele citar semanalmente a cada padre, según su niño lo requiera, para informarles sobre sus fortalezas, debilidades y cuál sería la mejor manera de trabajar en conjunto para lograr un desarrollo eficaz.

Los niños de tres años del nivel inicial, al inicio de clase, demuestran un poco de temor ya que para ellos es salir de su confort en casa para asistir a un lugar nuevo. Durante este proceso demuestran mucho interés y entusiasmo al desarrollar las diversas actividades,

les gusta participar, pero les cuesta el poder compartir sus cosas con los demás. Además, aún poseen dificultades en el desarrollo de motricidad gruesa y nociones espaciales.

1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo general:

Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de Villa María del Triunfo.

Objetivos específicos:

Formular sesiones de aprendizaje para desarrollar la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños de tres años de inicial de una institución educativa de Villa María de Triunfo.

Proponer unidades didácticas para desarrollar la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en los niños de tres años de inicial de una institución educativa de Villa María de Triunfo.

1.4 Justificación:

Dado que, en los niños de la institución educativa del nivel inicial se observa que tienen dificultad para la resolución de problemas, ya que los docentes no plantean situaciones y retos significativos de aprendizaje porque trabajan de una manera tradicional que no permite que el niño desarrolle su aprendizaje de manera significativa, surge la necesidad de realizar una nueva propuesta didáctica.

Por ello, se presenta el diseño de sesiones que involucran estrategias lúdicas que permiten desarrollar destrezas en los niños de manera innovadora utilizando como herramienta el modelo T que tiene como base el Paradigma Sociocognitivo Humanista, permitiendo así un aprendizaje por medio del juego y que permita al estudiante, ser el agente

principal para el desarrollo del aprendizaje. Cabe mencionar que en ello radica su novedad científica, ya que, si bien los docentes saben que deben lograr competencias, no queda aún claro el cómo lograrlas. Dado que el enfoque por competencias se encuentra en implementación, el presente trabajo de suficiencia puede servir para clarificar el trabajo práctico de otras docentes del nivel.

Finalmente, se va lograr con esta propuesta pedagógica el desarrollo de competencias matemáticas en los niños de tres años de inicial del distrito de Villa María de Triunfo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Bases teóricas del paradigma sociocognitivo

2.1.1 Paradigma cognitivo

Según Latorre (2016, p.145), el paradigma cognitivo no solo se centra en lo filosófico, sino en la comprobación del enlace de las diversas experiencias con lo observable. Esta teoría ha logrado evolucionar en el aprendizaje ya que evalúa la potencialidad o competencia cognitiva del estudiante, siendo el primordial creador de su aprendizaje y teniendo la facilidad de solucionar problemas.

Esta teoría plantea que el estudiante se involucra con su aprendizaje, descubriendo y construyendo sus propios conocimientos a medida que va madurando. Es decir, busca dilucidar cómo se produce en aprendizaje en la mente de las personas.

2.1.1.1. Piaget

Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza [...], vislumbraba la posibilidad de relacionar la epistemología con la biología por el cauce de la psicología, antes que por el de la filosofía. [...] Jean Piaget podía, por fin, en 1950, llevar a cabo su antiguo proyecto de escribir una epistemología genética. [...], ha colaborado desde entonces en la treintena de volúmenes de los *Études d'épistémologie génétique*, que exponen los trabajos realizados en el Centro (Cellenior, 1997, párr 1,2,7)

Se considera que las estructuras mentales durante la vida de una persona son edificadas paso a paso, por ello, Piaget enfatiza que el desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que lo rodea. La inteligencia se desarrolla a través del proceso de maduración, y este tiene tres conceptos: asimilación, acomodación y equilibrio.

La asimilación:

Proceso por el cual el sujeto organiza los esquemas a partir de estímulos que recibe del ambiente relacionándolo con lo que conoce de las diversas experiencias vividas, a partir de ello organiza los procesos mentales convirtiéndolo en un nuevo aprendizaje subjetivo. Por ejemplo, cuando el niño encuentra una polilla en su ropero creerá inmediatamente que es una mariposa de color oscuro (citado por Pizano, 2012, p.161).

La acomodación

Es el proceso que acompaña a la asimilación, este surge a partir de la necesidad de convertir el aprendizaje subjetivo que posee el sujeto a la realidad objetiva, el sujeto contrasta el nuevo aprendizaje de su entorno inmediato a partir de las experiencias ya vividas, después de encontrar similitudes y diferencias que ya conoce, modificando así el aprendizaje y creando uno nuevo (Latorre, p.151).

Equilibrio

El equilibrio es innato al ser humano ya que está en constantes oportunidades de aprender, es un proceso más profundo que realiza el sujeto. En cada nuevo aprendizaje, es allí donde suceden un sinnúmero de modificaciones internas de esquemas ya establecidos de los objetos, contexto que el sujeto haya podido encontrar en su vida diaria; ya que el ser humano jamás deja de aprender y cada experiencia vivida es un nuevo aprendizaje para poder desarrollarse adecuadamente en la sociedad, todo esto es la consecuencia de encontrar el equilibrio mental ante lo que tenemos y vamos adquiriendo, permitiendo de esta manera crecer intelectualmente. Cuando el nuevo aprendizaje ingresa al esquema mental esta lo acomoda teniendo en cuenta lo ya conocido, es allí cuando ocurre el desequilibrio y, una vez que este aprendizaje se asimila en los esquemas, el sujeto llega al equilibrio (citado por Latorre, 2016, p. 151).

Según Chirinos (1999, p.11), Piaget

Señala que el aprendizaje está ligado íntimamente al desarrollo del pensamiento y distingue cuatro estadios: sensorio motor, pre operacional, operacional concreto, y el operacional formal. Reconoce que el niño en su curiosidad explora, descubre y aprende personalmente y aprende significa descubrir, es decir el niño construye sus propios esquemas mentales y no debe repetir lo que el maestro trata de enseñar.

Por ello, sostiene que todos los seres humanos pasan por este proceso de desarrollo, de esta manera, afirma que toda persona está en una interacción constante con el medio que le rodea, ayudándole este a lograr un conocimiento de su entorno. Piaget menciona que el sujeto aprende conociendo y, luego, este conocimiento lo procesa y lo transforma en aprendizaje. Cabe resaltar que, para Piaget es importante que se cumplan los procesos mentales ya que son la base para las diversas etapas del desarrollo del individuo (Chirinos, 1999, p.11).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas (Chirinos, 1999,p.14,15,16):

Sensoriomotriz: Esta etapa se desarrolla entre los 0 a 2 años aproximadamente. El infante aprende a través de los estímulos que son recepcionados por medio de los sentidos. Es en esta etapa donde el niño experimenta los objetos llevándolos a la boca o manipulándolos y es de esta manera que se inicia un primer aprendizaje.

Preoperacional: Esta etapa se desarrolla entre los 2 a 7 años. Se inicia la función simbólica, la cual pertenece a la edad infantil. Es aquí que el niño manipula la realidad simbólica, es la facultad mental la cual el niño adquiere desde los primeros años y, de esta manera, entiende la relación del signo con el significado.

Operaciones Concretas: Esta etapa se desarrolla entre los 7 a 11 años. El niño no solo aprende por medio de las situaciones concretas, sino también en situaciones donde utiliza la lógica como un medio para llegar al aprendizaje.

Operaciones formales: Esta etapa se desarrolla entre los 11 años hasta la adolescencia. El adolescente ya tiene la capacidad de aprender de manera abstracta y poder desarrollar y dar respuestas a diversas incógnitas ya que es capaz de crear sus propios conceptos de los conocimientos recibidos.

Se sabe que cada etapa de desarrollo es un proceso secuencial. Lo consideramos que es independiente de cada uno, porque empieza en la etapa sensoriomotriz para luego llegar a las operaciones formales, que es cuando el adolescente tiene la capacidad de conceptualizar conocimiento abstracto.

En el nivel inicial los niños cruzan la etapa pre operacional, dado que se encuentran en un periodo de cambio de la infancia con la niñez, es allí donde se producen diversos cambios en su conducta y su aprendizaje, ya no llevan todo lo que ven a la boca para poder conocerlo, sino, ahora aprenden de manera más clara, manipulando los objetos y creando conceptos, lo cual a lo largo de esta etapa lo van a ir relacionando con nuevos conocimientos.

Una característica muy importante del niño que se encuentra en esta etapa, es el egocentrismo, que consiste en que para él solo existe el “yo” de todo lo que lo rodea y no imagina otra persona existente más que él. Según Chirinos (1999, p.14),

A veces hablamos del adulto egocéntrico, pero hay una gran diferencia, pues este podría aceptar el punto de vista de otra persona, pero no lo hace, el niño es incapaz en la etapa preoperacional de colocarse en posición de otra persona y aceptar su punto de vista.

Espinoza (1994, p.15) menciona que el niño que está en la etapa preoperacional muestra algunas características, que se muestran a continuación:

- Predomina el pensamiento egocéntrico; tiene un pensamiento separado de los demás, cree que tiene la razón y esto no le ayuda en la socialización
- Pensamiento simbólico, representativo: Cuando el niño participa en juegos realizando cosas que ha observado e imagina que las tiene en ese momento, como: carro, espada, un plato de comida, etc. Realiza dibujos al principio sin sentido, luego trazos y figuras hasta llegar a dibujar personas, animales de su entorno.
- Desarrollo e incremento del lenguaje: Usa palabras nuevas para expresarse y hacerse entender. Asocia palabras (nombres) con cosas que observa en su vida diaria.
- Aún no ha desarrollado el pensamiento reversible.
- Reconstruye recuerdos de sucesos pasados.
- Conservación de la numerosidad; cuentan los números aunque no recuerden el orden exacto al principio, construye conjuntos.
- Pensamiento intuitivo
- Dibuja imitando al adulto.

En la presente propuesta didáctica se tomará en cuenta esta teoría al proponer estrategias acordes con las características del niño de la etapa preoperacional, trabajando, por ejemplo, con material concreto y situaciones propias de la cotidianidad del niño.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel fue un psicólogo (1918-2008) que nació en Nueva York (Estados Unidos). Estudió en la Universidad de Nueva York. Fue creador de la teoría del Aprendizaje Significativo, que responde a una concepción cognitiva del aprendizaje. En el año 1963 publicó *Psicología del Aprendizaje Significativo Verbal* y en el año 1968, *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Pizano, 2012, p. 249).

Teoría del Aprendizaje Significativo

Si bien es cierto, Piaget difundía la construcción del conocimiento en la persona, para Ausubel el conocimiento que era asimilado tenía que tener significado y ser útil para el estudiante.

Ausubel nos habla que el aprendizaje no se asimila de manera pasiva, sino que el aprendiz es activo y van a interactuar en sus esquemas los conocimientos que está recibiendo con los conocimientos que ya tiene, además propone un aprendizaje verbal significativo.

Ausubel (citado por Pozo, 1989, p.209) basa la teoría del aprendizaje significativo en los procesos de aprendizaje/enseñanza, donde dicho aprendizaje se produce en un ambiente educativo y bajo la instrucción y acompañamiento formal, además de ello el nuevo aprendizaje se da gracias a la relación entre los conocimientos ya adquiridos anteriormente por descubrimiento o formados por las experiencias vividas, estos se reestructuran y vuelven a estructurar el nuevo aprendizaje.

Por ello, se dirá que el aprendizaje significativo es la incorporación de los nuevos conocimientos relacionándolos con los aprendizajes que se han obtenido anteriormente.

Según Ausubel (citado por Pozo, 1989, p.215) para que el aprendizaje sea significativo, el sujeto debe traer en sus estructuras cognitivas ideas anteriores obtenidas de las experiencias, que tengan que ver con el nuevo aprendizaje, además de la disposición de querer aprender y de que este aprendizaje sea presentado de forma llamativa, potencialmente significativo, debe ser relevante y que tenga para él un significado lógico. Solo cuando se den estas condiciones el aprendizaje será significativo para el sujeto. Si el nuevo aprendizaje es enseñado de forma arbitraria y sin sentido ni de forma lógica, se estará dando un aprendizaje repetitivo y memorístico.

Para Pozo. J. “Un aprendizaje es significativo cuando el material presentado posee significado lógico o potencial quiere decir que sus elementos están organizados y además que la persona este predispuesta a aprender” (Pozo, 1989, p. 215).

El aprendizaje significativo es aquel que ayuda a ampliar las estructuras conceptuales a partir de la adquisición del nuevo conocimiento y de ajustarse de forma lógica con los conocimientos ya existentes, lo que hay que recordar siempre para que este aprendizaje sea significativo es tener en cuenta que el niño no llega sin saber nada, sino que cuenta con un bagaje de conocimientos previos, tales como; costumbres, motivaciones, destrezas, el lenguaje, etc. que le ayudarán y servirán para desarrollar sus estructuras conceptuales.

Ausubel hace la diferencia entre la formación y la asimilación de conceptos (citado por Latorre, 2019, p.154). La formación va de lo concreto a lo general, usa la inducción, partiendo de experiencias concretas, como la percepción, generalización, formulación y comprobación de hipótesis, etc.

Para Ausubel (citado por Latorre, 2016, p.30) existen dos formas de aprendizaje: Por descubrimiento y aprendizaje receptivo. Un aprendizaje repetitivo es aquel que no relaciona los nuevos conocimientos con los ya existentes, por ello no será un aprendizaje significativo, este es generado por haber sido aprendido de manera arbitraria. Para Ausubel el aprendizaje memorístico es como un requisito para el aprendizaje significativo. En un primer momento será utilizado, pero al ir incrementando los conocimientos, estos ya no pueden ser relacionados con los nuevos conocimientos.

Por otro lado, el aprendizaje significativo es aquel en el que se puede relacionar los conocimientos ya establecidos en los esquemas mentales con los nuevos conocimientos adquiridos por descubrimiento, o gracias a la manera como el docente le presente la nueva información teniendo sentido y coherencia para el aprendiz.

Los niveles del aprendizaje significativo según Ausubel, citado por Latorre (2019,p155), son:

- A los conocimientos previos con los que ya se cuenta hay una agregación de conocimientos nuevos.
- Surge de la relación no arbitraria entre los conocimientos nuevos y los conocimientos previos.
- El aprendizaje está relacionado con experiencias, hechos u objetos.
- Se forma nuevas estructuras conceptuales.

En la edad preescolar, la formación de conceptos se da por descubrimiento y se adquiere de forma espontánea, por ello, para que los niños aprendan se va a utilizar material concreto (Palladino, 2006 p,183).

En el nivel inicial se pone en práctica esta teoría teniendo en cuenta las condiciones para que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo, el material que se presenta es generador de la atención de los estudiantes, además se tiene en cuenta su realidad inmediata, es concreto, manipulable, con colores llamativos, por ejemplo: Frutas, imágenes grandes, animales reales, vivencias directas como visitas a lugares acorde con la actividad a realizar (parque, mercado, museo, granja, etc.). Además, al momento de desarrollar las actividades propuestas se tienen en cuenta los saberes previos de los niños, qué conocen, qué saben del tema a trabajar y partir de sus propios intereses.

En la presente propuesta didáctica se tomará en cuenta esta teoría al proponer diversas clases donde el niño interactúe constantemente con materiales diversos que lo ayudarán para un aprendizaje significativo.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner (1915-2016) nació en la ciudad de Nueva York.[...]Bruner avanzó en el estudio de la Psicología a la par de las teorías conductistas de Skinner[...]En la década de 1990 se convirtió en un embajador educativo, ya que trabajó con los centros preescolares en Reggio Emilia[...]Una de sus contribuciones más importantes en el ámbito de la educación fue el “currículum en espiral”; profundizó el conocimiento de la psicología en los campos de la percepción, el desarrollo infantil, el aprendizaje, la teoría del andamiaje del aprendizaje[...] que se comparan y complementan con las de Lev Vigotsky y Jean Piaget (Abarca, 2017, párr 1,5,17,22).

Según Latorre (2016, p. 160), el aprendizaje por descubrimiento es muy importante ya que es de gran utilidad para aquella persona que aprende. Este aprendizaje se llega a lograr gracias a la curiosidad del estudiante por querer conocer cosas nuevas, siendo esta su principal motivación. Bruner destaca el descubrimiento como un objetivo, sin tener como prioridad un tema que se tenga que estudiar.

Cuando el niño aprende descubriendo, no significa que aprenda algo de la nada, sino, todo lo contrario, que aprenda algo por iniciativa de él; de esta manera, los conocimientos adquiridos son de la misma persona la cual los descubrió, teniendo en cuenta que el descubrir no significa crear nuevos conocimientos, sino reorganizar los conocimientos previos con los conocimientos recientemente adquiridos e ir a un tema más profundo (Latorre, 2016, p. 160).

Pizano (2012) menciona que la ejecución y el interés por descubrir por uno mismo, le ayuda a la persona a que la información obtenida sea más significativa y, de esta manera, pueda ayudarle a dar diversas soluciones.

Según Latorre (2016, p.160), para Bruner la motivación o activación es importante, ya que la motivación externa que tenga el niño como la interna (ganas de aprender), es fundamental para que el aprendizaje por descubrimiento se dé, y no se imponga u obligue al alumno a investigar algo solo por cumplir, sino todo lo contrario, de la misma motivación e interés que tenga por descubrir sobre algún tema se dé su aprendizaje.

Por ello, que se aplique en el ámbito educativo es muy importante ya que no solo se busca que el alumno investigue o realice una tarea solo por una nota o porque le preocupe jalar, sino, porque realmente desea aprender. De esta manera, el profesor, más que brindar la información o el tema que se va a trabajar, solo activará o motivará a los niños a que solos se conecten a un nuevo aprendizaje y sean protagonistas del mismo.

Según Latorre (2019,p.158), Bruner señala algunos principios del aprendizaje por descubrimiento:

- El auténtico conocimiento es adquirido por la misma persona.
- El contenido es exclusivo cuando es descubrimiento se da por la creatividad.
- El conocimiento verbalizado es la esencia para más conocimiento.
- La capacidad para dar solución a un problema es lo primordial de la educación.
- La práctica de las estrategias del descubrimiento es más relevante que enseñar qué se va a estudiar.
- El descubrimiento ordena lo aprendido para luego ser ejecutado, a la vez fomenta la motivación intrínseca y fomenta un recuerdo extensivo.

Según Pizano (2012, p.242), Bruner menciona 3 formas de presentar una sesión de aprendizaje:

- Mediante diversas ejercicios con la finalidad de lograr un resultado valido. Se da por medio de la acción.
- A través de diversas imágenes que expliquen un concepto. Representación icónica.
- Por medio propuestas simbólicas, abstractas, que poseen diversas reglas. Representación simbólica.

Tanto los niños como los adultos necesitan varias oportunidades para el aprendizaje, ya que no todos aprenden a la primera o de la misma manera. En el caso de los niños, es importante un cierto nivel de maduración para cada aprendizaje; por ello, en algunas oportunidades pueden haber niños que no tengan las condiciones para que el aprendizaje sea total. Por ello, en esta organización del currículo espiral se plantea ir retomando los temas e ir progresivamente haciéndolos más complejos y completos. Eso implica que los niños, en algún momento, incorporen nuevas estrategia y habilidades que le permitan ir completando los aprendizajes que hicieron anteriormente.

Pizano (2012, p.244) menciona que para Bruner el refuerzo es toda retroalimentación que se haga de un concepto adquirido. El conocimiento que se obtenga de esta misma va ayudar a ampliar, corregir los contenidos y, de esta manera, tener un concepto bien entendido, un auténtico aprendizaje.

Todo este proceso tiene que contar con información y un buen método o estrategia para que se dé este refuerzo, teniéndose en cuenta que el aprendiz debe resolver los diversos problemas que se puedan presentar y, de esta manera, también refuerce el conocimiento adquirido, teniendo una información correctiva.

Cabe resaltar que la finalidad de este refuerzo es que el propio estudiante aprenda a ser autosuficiente. Si bien es cierto, el tutor brinda la información y esta es muy buena, se tiene que tener cuidado, ya que en algún momento el aprendiz puede hacerse dependiente del mismo y solo espera las respuestas o correcciones correctas. Cuando el tutor solo está para guiar y acompañar a que el estudiante logre dar soluciones y correcciones a su propio trabajo.

Según Latorre (2016, p.162), la metáfora del andamio trata de explicar la ayuda del docente como base, pero esta debe ser ajustada, ya que el personaje principal del aprendizaje es el aprendiz. El profesor brindará la información requerida por el estudiante teniendo en cuenta la metodología, siendo esta la base para que dé ese concepto y el aprendiz empiece a crear mayor conocimiento.

Menciona tres pasos que se puede seguir:

- El docente brinda la base de una información explicándola y haciéndola llegar a los alumnos.
- Motivación por parte del docente para que los estudiantes estén animados a seguir con el trabajo.
- Cuando los alumnos participan activamente, las ideas del profesor tienen que ir siendo más ocasionales (Latorre, 2016, p. 162).

Cabe resaltar que esta metáfora se va a dar durante toda la enseñanza de la persona, desde el nivel inicial hasta superior, ya que en cada uno se necesita al docente como

incitador de aprendizaje solo hasta un cierto punto, ya que después dejará al alumno que busque sus propios conocimientos de manera independiente sin dejar de ser guiado.

En el nivel inicial se pone en práctica esta teoría teniendo en cuenta que el niño aprende descubriendo sus conocimientos de manera directa, a través de la percepción y la activación que brinda el docente para que este aprendizaje se lleve a cabo, teniendo en cuenta la curiosidad y ganas de aprender del estudiante.

En esta propuesta didáctica se tomara en cuenta esta teoría al proponer diversas estrategias que lleven al aprendizaje lógico y significativo, para lo cual, partiendo de la curiosidad, el niño pueda obtener nuevos conocimientos que lo llevarán al aprendizaje por descubrimiento. También se aplica de manera permanente el principio del refuerzo, ya que en el nivel inicial es necesario fijar los conceptos básicos en la estructura cognitiva de los niños. Por ello, en las sesiones se repite un mismo contenido y habilidad con estrategias diferentes.

2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual

Según Latorre & Seco (2016, pp.32-33) el paradigma Socio-cultural -contextual centra su atención en el aprendizaje del individuo por medio del contexto donde se desarrolla, de manera directa, indirecta o intencional, por la familia y escuela. Este paradigma es importante ya que no solo se centra en lo cognitivo, sino en el conjunto de estímulos que le brinda su contexto y le permite adquirir aprendizajes nuevos por medio de la cultura.

2.1.2.1 Vigostsky

Lev Vigostky nació el 15 de Noviembre de 1896 y muere el 11 de Julio de 1934.[...] Concluye los estudios secundarios en 1913 con medalla de oro y con el sobrenombre de “el pequeño maestro” (Pizano,2012.p.225).

La Influencia del entorno para el aprendizaje, se entiende como el proceso donde el niño aprende todo lo que observa en la cultura y adopta conductas que lo llevarán al desarrollo de su aprendizaje. El ser humano por naturaleza es un ser sociable, necesita de

otras personas a su alrededor, es allí donde el adopta el lenguaje como medio para el conocimiento.

La construcción del conocimiento no es como en Piaget un producto de trabajo individual, sino de interacción social. "Mientras que para Piaget el esquema de la representación mental se adquiere a través de la actividad sensoria motora, para Vigotsky, los significados están en el mundo social externo" (Pizano, 2012, p.46). Es por ello que se entiende la importancia que tiene el contexto social en donde se encuentra el estudiante, para su aprendizaje y en la sociedad en donde vive.

El lenguaje ayuda a crear conceptos de lo que existe alrededor, por ejemplo, si se observa, en la cultura occidental existen diversas modas y maneras de actuar, la cuales son adoptadas por las personas del medio social y es allí donde el niño irá aprendiendo todo lo que observa en su entorno.

Se construye el aprendizaje de manera interpersonal que es el conocimiento que se obtiene al observar el contexto social, pero luego ese conocimiento se elabora y es allí donde se denomina intrapersonal, porque ese aprendizaje se construye de lo que el hombre observa y lo transforma en su propio aprendizaje (Latorre,M,2016.p.163).

Las herramientas que se usan para este desarrollo y ayuda a la transformación del medio, es todo material utilizado como medio para el trabajo, siendo estas aprovechadas por el hombre. (Latorre,2016.p.165). Esto se refiere a la manera como el hombre entiende el mundo y las herramientas que necesita para poder transformarlo y que lo llevará a un conocimiento, ya que el hombre, para ser digno, necesita del trabajo, solo así podrá considerarse formar parte de la sociedad y del mundo en donde se encuentra, porque el trabajo transforma la sociedad y a uno mismo.

El rol del profesor será de mediador, ya que la relación que él tenga con sus alumnos llevará al niño al conocimiento, es allí donde se dará la ley del doble aprendizaje, porque el maestro entrega la información al niño, para que luego lo transforme en su propio conocimiento, solo así se entenderá que hubo aprendizaje. Téngase en claro que cuando se habla de entrega de información, se refiere a que el docente brinda diversas estrategias y metodologías para que el propio alumno en base de ello busque su propio conocimiento, ya

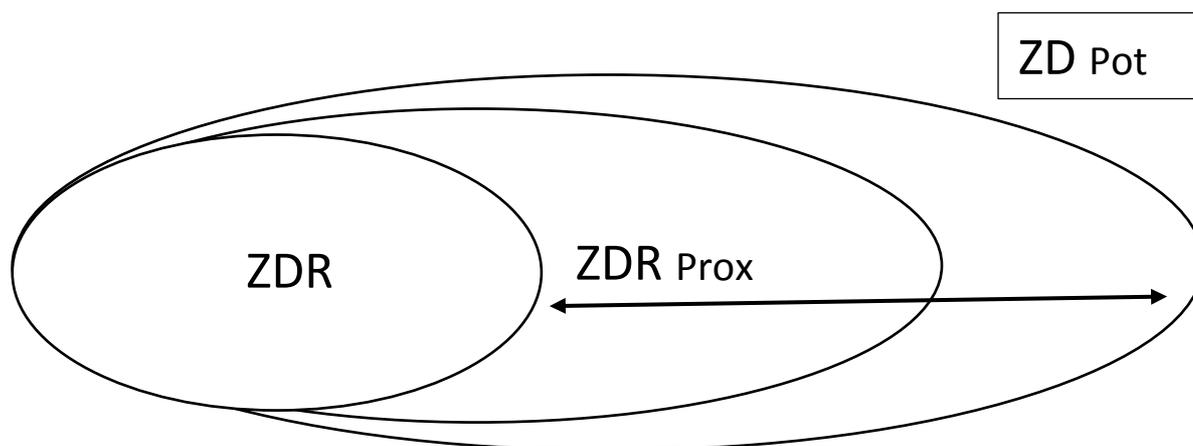
que el docente es un mediador, mas no una fuente que solo brindará conocimientos para que el estudiante los copie.

“Vigostky llama Zona de desarrollo próximo (Z.D.P.) a la distancia entre lo que el niño puede resolver por sí solo, es decir, su nivel de desarrollo real, y lo que podría realizar con ayuda de una persona más capacitada o sea su nivel de desarrollo potencial” (Pizano, 2012, p.47).

Entendemos por ello que el niño tiene su propio conocimiento a lo cual llamamos real y que con la ayuda de la maestra llegará a su desarrollo potencial para su aprendizaje, este designará que el niño realice acciones por medio de la interacción social y que con ayuda de otras personas y dándose esta interrelación, podrá aprender. El niño, a medida que sea ayudado por un adulto, el cual le brinde conocimientos, adquirirá autonomía y maduración.

Figura 1

Esquema de Zona de desarrollo próximo



ZDR = Zona de desarrollo real;

ZDPróx = Zona de desarrollo próximo

ZDPot = Zona de desarrollo potencial

(Tomado de Latorre, 2016, p.170)

Vigotsky nos habla de las estructuras mentales que ayudan a que las herramientas y los signos proporcionados por la cultura sean transformados en fenómenos psicológicos. La internalización (interiorización) es el proceso progresivo que transforma las herramientas y signos que se suscitan en una acción externa; que es la sociedad o comunidad donde se desenvuelve el sujeto a un plano interno, surgiendo el conflicto cognitivo, que una vez que el sujeto se ha apropiado de los conocimientos con la ayuda adecuada, resolverá las dudas o problemas desapareciendo el conflicto cognitivo y haciendo suyo el aprendizaje. El aprendizaje mediado se realiza cuando es impartido en un lugar formal, en este caso sería la escuela, ya que el aprendizaje siempre ocurre en la sociedad y no fuera de ella, primero en forma social (externa) interpersonal y, luego, en forma intrapersonal (individual). El aprendizaje no es algo que se dé en forma individual, sino social en la interacción con las demás personas, amigos, familia, etc. La apropiación de estas herramientas (cultura) y signos le ayudará a enfrentar con más seguridad los problemas que se le presenten, que habiéndolo hecho solo. Comparando lo que afirman Piaget y Vigotsky, se puede afirmar que la internalización es a la asimilación, la apropiación es a la adaptación y la resolución del conflicto cognitivo es a la equilibración (García, Gutiérrez & Carriedo, 2002, p.104).

Según Vygotsky (citado por Latorre, 2019, p.5), el aprendizaje se produce en la relación entre sujeto y objeto de aprendizaje. Cada persona no percibe lo mismo, ya que cada uno aprenderá en función a los conocimientos previos con los que cuenta, adquiridos en la sociedad, cultura y condiciones físicas y psicológicas en las que se desenvuelve. Por ello, en el siguiente párrafo se mencionan las consecuencias para la construcción del aprendizaje.

- Se aprende en sociedad.
- Para que el aprendizaje suceda es mediado por el profesor o alguien que sabe más que el sujeto.
- Debe aprenderse en forma activa mental y manual. (aprender haciendo)
- En todas las actividades que el sujeto realiza, manifiesta los conocimientos, métodos, actitudes, comportamiento con que cuenta.
- El mediador (docente) debe realizar actividades que propicien la internalización de lo que se quiere aprender, de lo externo a lo interno.
- Lo que el sujeto aprenda no debe darse de forma arbitraria si no de manera significativa.
- La internalización se produce en forma deductiva, se realiza a través de la ayuda del mediador (Latorre, 2019, p.169).

Esta teoría hace un gran aporte en la educación, en el nivel inicial se pone en práctica en las actividades de aprendizaje que se realizan. Los docentes deben tener en cuenta su rol de mediador brindando a los estudiantes las oportunidades necesarias para que interactúe con nuevas posibilidades de aprender, de acuerdo a los conocimientos previos que este trae. Esto se identifica mediante una evaluación inicial. Es necesario identificar a los niños que tienen un nivel de conocimiento más alto respecto a la actividad a desarrollar, para que al trabajar en grupo puedan ayudar a sus compañeros que aún no tienen esos conocimientos. Es necesario también realizar visitas de estudio para que observen y vivencien las similitudes y diferencias de otros lugares, costumbres, hábitos, estilos de vida, tradiciones, etc. Además de desarrollar actividades en las que se incluya la participación de invitados como sus padres, familiares, profesionales, u otros, para que compartan sus experiencias y a través de ellas enriquecer sus aprendizajes y fomentar el trabajo grupal e individual dando la oportunidad que a través de la comunicación expongan sus ideas llegando a acuerdos en función de un trabajo. Finalmente, estimularlo a través de acciones y materiales que le permitan aprender.

2.1.2.2 Feuerstein

“Reuven Feuerstein, ciudadano rumano de origen judío, nacido en 1921, discípulo de Piaget y Yung, trabajó en los años 1940 -50 con adolescentes y adultos con problemas de aprendizaje y se interesó por saber cómo la gente de bajo rendimiento académico,[...]puede adaptarse a las exigencias de la sociedad.[...].Trabajando con esta gente demostró que la modificabilidad cognitiva es de hecho posible, así que intentó buscar la base teórica para respaldar los datos empíricos” (Latorre, 2016, p.172).

“Para Feuerstein la inteligencia es el instrumento que posee la persona a través del cual puede llegar al conocimiento; según este autor el aprendizaje es el resultado de una compleja interacción entre el organismo –la persona- y el ambiente o contexto donde vive” (Latorre, 2016, p.172).

Según lo mencionado en el párrafo anterior, todas las personas poseen inteligencia, pero se diferencian al momento de recibir diversos estímulos externos como: la alimentación, los padres y la cultura donde viven, etc. Son estos los estímulos que permiten

que la persona desarrolle su inteligencia de manera integral, pero esta inteligencia se ve afectada cuando no hay un adecuado ambiente en donde crece la persona.

Es por ello que la inteligencia se desarrolla según los diferentes contextos en los cuales la persona vive y esa construcción del aprendizaje, se ve realizado en el entorno en que se desarrolla. Según el autor, la inteligencia es más activa porque el sujeto es quien actúa en su propio aprendizaje y no como agente pasivo, sino que la construye él mismo de lo observado de su entorno social, pero esta inteligencia del aprendizaje puede ser modificado de manera que se acomode al sujeto para su conocimiento (Román y Díez, 2009, p.132).

La privación cultural está referida a la privación de una o más personas de su cultura. Feuerstein (1979) “entiende por cultura el proceso mediante el cual los conocimientos, valores y creencias son transmitidos de una generación a la siguiente” (Citado por Román & Díez, p.133).

La persona que fue privada de cultura carecerá de identidad cultural y aquel que tuvo la oportunidad de convivir y experimentar de ella tendrá identidad cultural, esto tiene como consecuencia la dificultad para relacionarse con el entorno en que se va a desenvolver. “En este contexto, la cultura no se define como un inventario estático de conductas, sino más bien como el proceso por el que se transmite el conocimiento, los valores y las creencias de una generación a la siguiente” (Feuerstein, 1980) (Citado por Román & Díez, p.135).

La privación cultural puede caracterizarse por: las características del contexto donde vive, por carecer de estímulos, libros, materiales educativos, en especial de casa y las características del sujeto privado culturalmente, que se da por no acceder a la educación formal, como la lectura comprensiva, escribir correctamente, cálculo adecuado, esto influye en su desarrollo perceptual, conceptual y en el desarrollo verbal. Esto ocurre por la falta de ayuda de un mediador que le brinde la oportunidad al sujeto de relacionarse con el ambiente y con las personas que puedan transmitirle la cultura que los rodea, de allí la importancia de la familia como mediadora de nuevos conocimientos y del maestro de brindarle oportunidades significativas que la ayuden a enriquecer sus conocimientos. Es por ello que se le debe proveer al niño de las experiencias necesarias para que, interactuando con ella, pueda conocer, compartir y enriquecerse de la cultura que lo rodea, ya que un niño provisto de todas estas oportunidades logrará desarrollar mejor sus habilidades que un niño que no es

motivado y provisto de estas herramientas y experiencia que le brinda la cultura, porque no hay niños que no puedan aprender sino que han sido privados de la cultura. (Latorre, 2019, p.172)

El niño aprende en la interacción con el mundo, a partir de ellas el niño desarrolla sus habilidades para procesar nueva información, por ello los niños deben tener una constante estimulación.

Feuerstein (citado por Valer, 2005, p. 227) habla de la importancia del papel que tienen los mediadores (familia, padres, etc.). La interacción con la sociedad y su contexto ayudan al niño a desarrollar la habilidad de procesar información, esto le permitirá ampliar su marco intelectual. Lo que aprendan los niños con estos mediadores se transmitirá de generación en generación. La experiencia del trabajo mediado está referido a lo que los padres y después los profesores puedan brindarle a los niños, elementos de la cultura, además ellos seleccionan los estímulos que se le brindaran al niño, guiándolo a un objetivo de cómo se desenvolverá, tanto en la conducta como en las actitudes. Mientras más temprano sean las experiencias de aprendizaje mediado, el niño desarrollará más las capacidades de percibir, comprender y responder de manera efectiva a la estimulación que le puedan brindar dentro y fuera del colegio, serán capaces de enfrentar de manera acertada para responder en el colegio y en la vida.

Según Latorre (2016, p.172) la teoría de la modificabilidad busca entender cómo las personas que han tenido una privación pueden adaptarse a lo que la sociedad les exige. Para Feuerstein todas las personas pueden tener su potencial de aprendizaje desarrollado, todos son modificables y para que esta se logre es necesaria la mediación. Esta metodología tiene como finalidad favorecer el progreso educativo uniendo tanto a docentes como estudiantes en este proceso de modificabilidad.

Feuerstein contempla a la inteligencia como un conjunto de funciones básicas, estas funciones están formadas por habilidades, metodologías, etc. Al realizar esta teoría con niños los cuales tenían problemas tanto de aprendizaje como sociales, pudo observar que en algunas ocasiones estas funciones cognitivas no son óptimas, concluyendo que no todos los niños podían tener el mismo nivel, a pesar que tengan la misma edad (Latorre, 2016, p.172).

Al detectar las deficiencias en el desarrollo de estas funciones, Feuerstein plantea cinco principios para que la modificabilidad estructural cognitiva pueda producirse.

- Toda persona puede ser modificada.
- El estudiante con el que se trabaja puede ser modificable.
- El mediador puede modificar al estudiante.
- Yo como persona puedo ser modificable.
- La sociedad puede y debe ser modificada.

Feuerstein realiza un programa para la mejora de la inteligencia llamado Programa de enriquecimiento instrumental (PEI), esta teoría tiene la finalidad de ayudar en los problemas de aprendizaje, para lo cual será mediado o guiado por el mediador, por lo que el aprendiz estará en constante práctica de actividades para lograr una modificación en el funcionamiento cognitivo (Latorre, 2016, p.176).

El PEI contiene 14 instrumentos y cada uno de ellos contiene ítems, estos ayudan a que el mediador pueda trabajarlos de manera personalizada o individual con el sujeto. Los instrumentos mencionados anteriormente son los siguientes “Organización de puntos, organización espacial I, comparaciones, clasificaciones, percepción analítica-sintética, orientación espacial II, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y los silogismos, diseños de patrones” (Latorre, 2016, p.176).

Este programa de enriquecimiento instrumental está basado en 3 aspectos fundamentales. “Conjunto de funciones cognitivas potencialmente deficientes, un mapa cognitivo-metacognición, una teoría de desarrollo cognitivo” (Latorre, 2016, p.176).

Según Feuerstein, las funciones cognitivas se desarrollan en dos formas, el aprendizaje de lo externo a lo interno por sí solo, por el mismo ambiente y el otro es, por medio de la experiencia. El mapa cognitivo ayuda a la organización de los mecanismos mentales y esta ayuda a examinar el déficit de aprendizaje. Con este mapa también se puede observar y detectar los errores que se producen al ingresar y salir la información. Este mapa está relacionado a la metacognición lo cual ayuda a detectar en el sujeto su manera de pensar y dar soluciones a los diversas tareas brindadas (Latorre, 2016, p.176).

Esta teoría hace un gran aporte en el nivel inicial, ya que refleja y muestra que todo niño es inteligente, pero pese a ello existen factores como la deprivación cultural, la cual marca una diferencia entre uno y otro niño al recibir estímulos diferentes, realizando un aporte como el PEI, el cual tiene como objetivo ayudar en los problemas de aprendizaje. Esta teoría aporta a la inclusión educativa enfocándose en ayudar a su desarrollo cognitivo, ya que, si bien es cierto, poseen habilidades distintas, no significa que no puedan desarrollar su aprendizaje.

2.2 Teoría de la inteligencia

2.2.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg es un psicólogo cognitivo estadounidense nacido el 8 de diciembre de 1949. Ha sido profesor en la Universidad de Yale, Decano en la Universidad de Tufts y, actualmente, es Rector y profesor de psicología en la Oklahoma State University [...] Sus investigaciones se han centrado en el estudio de la inteligencia y la creatividad. Destaca su teoría triárquica de la inteligencia en la que define la inteligencia en términos del mundo interno del individuo, su mundo exterior y la experiencia del individuo en el mundo (Novelo, 2015)

Inteligencia

Según Zubiría (2006, p.50), la inteligencia es conjunto de procesos mentales, que se adquiere a partir de la convivencia con su ambiente y esta puede enriquecerse y mejorar con la ayuda del aprendizaje.

Sternberg analiza los componentes o procesos mentales, para él la inteligencia es jerárquica. Él parte de la pregunta: ¿Qué significa la inteligencia? ¿Qué es ser inteligente? Es así que surge su teoría de la inteligencia basada en procesos o denominada del procesamiento de la información. Propone tres tipos de análisis de la inteligencia:

Teoría Contextual: El contexto va a influenciar en nuestro desarrollo cognitivo y ayudará a desarrollar ciertas habilidades.

Teoría Experiencial: Sternberg nos habla de que se puede compartir el mismo contexto, pero no todos tienen o viven las mismas experiencias.

Teoría de Procesos: Se puede compartir el mismo contexto, tener similares experiencias, pero cada persona procesa de manera individual y única en sus estructuras mentales.

Teoría triárquica de la inteligencia

Según Zubiría (2006, p.53-55), para Sternberg la inteligencia no es estática, es dinámica, puede cambiar a partir de las experiencias. Al realizar más procesos, esta se puede desarrollar o también puede estancarse. Además, la inteligencia, por ser activa, es capaz de transformar la información recibida y esto ayudará a su desarrollo, sucede a partir de los procesos mentales que realiza. La parte central de la inteligencia estará en los procesos, por ello se pregunta: ¿Cuáles son los procesos, en qué consisten y podrán modificarse?

A estos procesos mentales, los llama componentes, los cuales son la unidad fundamental de la inteligencia, porque permiten el procesamiento de la información. Estos componentes son las destrezas o habilidades específicas que son las unidades o pasos para el proceso cognitivo, ellas nos permiten adquirir aprendizajes de cualquier tipo.

No todas las destrezas son iguales. Sternberg agrupa a los componentes y estos a su vez deben tener metacomponentes, algo más grande que serán las habilidades generales, él las llama capacidades. Estos dos, tanto las habilidades específicas y las habilidades generales, son los responsables de la conducta inteligente. Para llegar a esta conducta, la persona debe haber procesado la información, luego llegar a realizar conclusiones y hacer sus propios aportes. Esto ocurre porque la persona ha desarrollado los metacomponentes y los componentes y porque tiene varias habilidades, al desarrollar estas habilidades se desarrolla el intelecto. Sternberg concluye que los que tienen dificultades es porque no desarrollaron las habilidades generales y las específicas. Propone entonces que se debe identificar los componentes o habilidades específicas que el sujeto necesita, debe tomarse en cuenta qué procesos se debe tener cuenta, cómo lo aprende, qué hace la inteligencia para poder aprender, lo contextual, experiencial y procesual; por ello, el maestro debe identificar

qué actividades específicas debe conocer para poder aprender y cuáles son los procesos mentales, porque la inteligencia es dinámica, así el maestro puede guiar a que sus estudiantes desarrollen sus habilidades.

Componentes y sus implicancias:

Sternberg (1984) define la inteligencia como un conjunto de procesos mentales, que denomina metacomponentes y componentes, que en la práctica pueden considerarse como capacidades y destrezas (Román y Díez, 2009, p.92).

Según Sternberg los componentes son unidades fundamentales de la inteligencia que permiten, por medio de habilidades específicas, que son las destrezas, determinar los procesos mentales que influyen en desarrollo del niño, ya que se puedan realizar de manera estructurada y, por lo tanto, son responsables de la conducta inteligente. Estos componentes se utilizan para la resolución de problemas. Los mecanismos mentales tales como planificación, ejecución y evaluación de una conducta inteligente, indican el procesamiento mental que son los metacomponentes y los componentes son los que se encargan de realizar ese proceso elemental del alumno. Los metacomponentes son procesos que ayudan a la toma de decisiones y en la búsqueda soluciones, en las cuales se plantea alternativas para la resolución de dichos problemas (Román y Díez, 2009, p.92).

Los metacomponentes fundamentales, según Sternberg,(1979), sirven para planificar, dirigir y evaluar una conducta inteligente. Sternberg propone identificar los componentes implicados en la ejecución de una tarea determinada, el cual tenga un orden de ejecución de los componentes o procesos mentales. Se ocupará entonces de conocer cómo estos procesos tienen la acción en la inteligencia evaluando el resultado obtenido.

Esta teoría sustenta el principio de la modificabilidad cognitiva y su aplicación a los programas de desarrollo de capacidades y mejora cognitiva.

En el nivel inicial esta teoría se aplica, al planificar las sesiones de aprendizaje, teniendo en cuenta aquellas destrezas que el niño aún falta que desarrolle, programando sesiones adecuadas que involucren el desarrollo de habilidades generales y específicas que permitan al niño apropiarse de los aprendizajes impartidos en aula, aprovechando aquellas experiencias que trae de casa y respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño.

2.2.2 Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez se desempeñó como profesor del nivel primario y secundario, imparte el curso de doctorado: El currículum en la sociedad del conocimiento, Diseño y evaluación por competencias. Ha brindado más de 700 cursos a varios docentes de España. Sus investigaciones más representativas están centradas en el desarrollo de las capacidades, valores y arquitectura del conocimiento (Román & Díez, 2009, p.268).

Por su parte, Eloísa Díez López se desempeñó como profesora de educación básica, actualmente es docente de psicología de la Universidad Complutense de Madrid. Realizó una investigación enfocada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades. Una de sus publicaciones se titula: Diseño Curricular de Aula, Modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento (Román & Díez, 2009, p.269).

Según Román & Díez (2009, p.178) la inteligencia escolar está basada en un modelo de aprender a aprender, la cual tiene como objetivo hacer un buen uso de las estrategias cognitivas y metacognitivas, además de los modelos conceptuales. Este modelo tiene como objetivo primordial desarrollar capacidades, destrezas, habilidades, valores y actitudes, además la arquitectura del conocimiento (marcos conceptuales, redes, etc.), los que se lograrán por medio de procesos, lo cual involucra la parte cognitiva y la afectiva (emociones), queriendo como finalidad tener una mente bien ordenada.

Según Román & Díez (2009, p. 184), la inteligencia tridimensional escolar tiene 3 dimensiones, las cuales son:

Inteligencia cognitiva: Es el conjunto de capacidades, habilidades y destrezas, las cuales utiliza el estudiante para su aprendizaje. Las capacidades se pueden clasificar en tres, las prebásicas en las cuales se encuentra la percepción, atención y memoria, en las básicas, las cuales son: expresión, razonamiento lógico, orientación espacio temporal y la socialización, finalmente, se encuentra las capacidades superiores, las cuales contienen el pensamiento creativo, crítico, resolutivo y ejecutivo (Román & Díez, 2009, p.184-185).

Este conjunto ayuda a que el aprendizaje del estudiante se lleve a cabo de lo más complejo que serían las capacidades, a lo más específico, que serían las habilidades que va a

desarrollar de cada destreza ya identificada, logrando de esta manera que el aprendizaje del aprendiz sea de manera significativa, ya que desarrollará cada uno de estos procesos para adquirir el conocimiento (Román & Díez, 2009, p.186).

Inteligencia afectiva: Es un conjunto de procesos emocionales, toda persona tiene emociones, ubicado en el sistema límbico, en este conjunto de emociones se encuentran los valores, y estos están relacionados con tres elementos: la verdad, el bien y la belleza. Estos valores se expresan por medio de actitudes la cual es la predisposición que hay en la persona para actuar de alguna manera determinada en situaciones específicas. Por tal motivo, es importante que los sentimientos también estén presentes en la formación de los niños ya que lo cognitivo y lo afectivo va a lograr un aprendizaje que signifique para el estudiante (Román & Díez, 2009, p. 187 - 189)

Arquitectura mental: Se puede tener mucha información o poca, pero realmente lo que es relevante es que tengan una buena organización u ordenación. Los esquemas mentales permiten organizar los conocimientos, ya que cada uno de ellos se relaciona pero esta organización permite relacionar el primero con el segundo de una manera lógica y secuencial. Y estas estructuras mentales se pueden crear por medio de diversos organizadores gráficos lo cual van ayudar a estructurar la información de una manera adecuada. (Román & Díez, 2009, p.190 - 192)

En el nivel inicial esta propuesta se aplica durante el proceso de enseñanza, ya que se tiene en cuenta que un niño no solo tiene que aprender cognitivamente (capacidades, habilidades y destreza) sino también tiene que ser unido a sus valores, actitudes, sentimientos, el que aprenda a organizar todo nuevo conocimiento que reciba a los previos que ya existen, logrando formar a un niño con un aprendizaje significativo, el cual le permita desenvolverse en su entorno.

2.2.3 Competencias (definiciones y componentes)

Competencia: Es “una combinación dinámica de atributos personales, relacionados con conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades que describen lo que los estudiantes son capaces de demostrar al final del proceso educativo” (Latorre, 2019, p.85).

Es importante educar por competencias, ya que se quiere lograr en el niño un aprendizaje adquirido según sus habilidades generales y específicas, valores y actitudes, logrando preparar a un estudiante con la capacidad de hacerse frente a diversas situaciones y puestos en acción para la solución de problemas, formando al alumno de manera integral.

En la definición planteada se puede extraer que los componentes de la competencia son: capacidades, destrezas, valores, actitudes, contenidos y métodos.

2.3 Paradigma Sociocognitivo-Humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma es un modelo teórico establecido para aplicarlo. En el campo de la educación se ha desarrollado diversos paradigmas dados por estudios científicos establecidos para ejercerlos (Latorre, 2016, p.114).

Para crear el paradigma sociocognitivo humanista, se complementan los paradigmas: cognitivo de Piaget, Ausubel y Bruner y el Socio-cultural-contextual, de Vygostsky y Feuerstein, los cuales resaltan el desarrollo del aprendiz cognitivamente y la importancia de su aprendizaje dentro de un contexto, además de las teorías de la inteligencia de Sternberg, Román y Díez las cuales enfatizan en la importancia de una enseñanza bajo capacidades, habilidades, procesos mentales teniendo una organización lógica.

2.3.2 Metodología

La metodología debe ser activa y que propicie la participación y el razonamiento del estudiante, que le implique retos y que los haga pensar. El aprendizaje tiene que ser significativo ya que el agente principal es el estudiante, él es quien tiene que realizar las actividades con la ayuda ajustada del docente, pero a su vez tiene que estar motivado y allí podemos resaltar la teoría de Bruner que nos habla de lo importante de la motivación en el aprendizaje del estudiante ya que va partir de la curiosidad que tiene de poder descubrir nuevas cosas que lo llevarán a crear su propio conocimiento.

El desarrollo de las sesiones de aprendizaje y los pasos que este contiene, empieza con la motivación, la cual ayudará a la activación del niño para todo el desarrollo del tema planteado, a la vez el recojo de saberes previos el cual ayudará a saber los conocimientos que tienen los niños para poder conectarlo con el nuevo y el conflicto cognitivo, el cual producirá un desequilibrio en los estudiantes con la finalidad de llevarlo a un nuevo reto por descubrir. En el proceso se encuentran los procesos cognitivos de la destreza seleccionada que será útil para el desarrollo eficaz de la destreza elegida y, por último, la salida, conformada por la evaluación teniendo como objetivo identificar y poder medir los resultados obtenidos al finalizar la sesión, la metacognición que será guiada por el docente ya que un niño del nivel inicial no puede autoevaluarse, pero sí puede dar respuesta de cómo aprendió y qué aprendió, dando respuesta de lo ejecutado durante la sesión, terminando con la transferencia que ayudará al niño a reforzar lo aprendido en clase en su vida cotidiana, teniendo en cuenta que no es una tarea.

En conclusión, esta metodología tiene la finalidad de que el aprendizaje del niño sea de manera significativa, de acuerdo a su contexto, teniendo en cuenta tanto lo cognitivo y lo afectivo como base del aprendizaje de manera integral para el niño.

2.3.3 Evaluación

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

Según Latorre & Seco (2010, p.244) la evaluación es un proceso constante para el cumplimiento de los objetivos. Siendo este un instrumento muy importante para el proceso aprendizaje-enseñanza. De tal manera que este proceso es para obtener información que ayuda a un emitir juicio de valor que permite tomar decisiones, teniendo como finalidad el reforzamiento de un aprendizaje.

Según Mateo (2006, p.38) menciona cuatro fases de la evaluación las cuales son:

La planificación y diseño de evaluación la cual permite:

- Establecer propósitos y finalidad cuando se planifica.
- Detalla todas las decisiones a tomarse y los diálogos a tomar en cuenta.
- Precisa lo que se evalúa y las fuentes de información.
- Define los modelos e instrumentos de la evaluación.
- Establece el tiempo de la evaluación.

El desarrollo permite:

- Recopilación de información.
- Codificación.
- Registro.
- Estudio del primer resultado.

La evaluación comprende

- Estudio de los resultados
- Interpretación, clasificación y evaluación de los resultados.
- Esparcimiento del resultado y seguimiento del mismo.

La metaevaluación incluye

- Diversas actividades que evaluarán la misma evaluación ejecutada.

Latorre & Seco (2010, p.265) mencionan que hay tres tipos de evaluación las cuales se mencionan a continuación:

a. Evaluación inicial o diagnóstica

Aquella evaluación que se realiza al inicio del proceso de aprendizaje la cual ayuda al docente y al alumno para que puedan ser partícipes de la toma de decisiones el alumno para que participe de su proceso de aprendizaje y el docente para tener información de cómo se encuentra el alumno. Esta evaluación no debe ser solamente cognitiva si no que debe incluir preguntas de proceso para poder realizar la ayuda ajustada (Latorre & Seco, 2010, p.265).

b. Evaluación procesual o formativa

Va a evaluar aquellos proyectos que están en proceso el docente podrá tomar decisiones y realizar su papel de mediador del aprendizaje, esto lo ayudará a tomar decisiones que

contribuyan en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje y, por ende, mejorará los resultados. Esta evaluación se realiza en todo momento, está enfocada a evaluar la estrategia para que ayude al docente a tomar decisiones y saber si las estrategias que se están utilizando son las correctas (Latorre y Seco, 2010, p.266).

c. **Evaluación final o sumativa**

Se realiza después de haber terminado con las evaluaciones formativas. Se va a dar una apreciación sobre el alumno relacionado con los resultados obtenidos de la enseñanza aprendizaje, si lo impartido tuvo eficiencia relacionado con los objetivos trazados. Esta evaluación no necesariamente puede ser una evaluación escrita (Latorre y Seco, 2010, p.266).

Algunas terminologías son las siguientes:

Criterio de Evaluación: Un criterio es una medida para valorar alguna cosa. Es un recurso para comprobar la veracidad o falsedad, hipótesis, etc. Evaluar por criterios es comparar los desempeños del estudiante con los objetivos de aprendizaje [...] Cuando se trabaja por capacidades y valores estos son los criterios de evaluación. Son evaluables pero no son medibles en sí mismos. Se evalúa a través de habilidades específicas o destrezas y de las actitudes. [...] Un criterio es un sistema de medida por el cual es profesor determinará el nivel de logro que alcanza un estudiante en el desempeño de una tarea (Latorre y Seco, 2016, p.253)

Ejemplo: Son las Capacidades y competencias generales tales como: Comprensión, Orientación espacio temporal. etc.

Indicadores de logro: Sin habilidades específicas observables y cuantificables que permiten conocer el grado de desarrollo del criterio de evaluación. Son las destrezas y actitudes. Es una señal reveladora del nivel de desarrollo de las habilidades y actitudes alcanzado por el estudiante (Latorre & Seco, 2016, p.253).

Ejemplo: Destrezas o habilidades específicas; Comparar, relacionar, identificar. etc.

Técnica de Evaluación: Es el medio que se utiliza para obtener la información que se va evaluar. La técnica que se emplea en cada caso está en función de la información que se debe obtener. A cada técnica le corresponde uno varios instrumentos de evaluación (Latorre & Seco, 2016, p.254).

Ejemplo :Observación, autoevaluación.

Instrumentos de Evaluación: Es la herramienta o aparato concreto que se utiliza para recoger información (Latorre y Seco, 2016, p.254).

Ejemplo: Ficha de observación o lista de cotejo, fichas de autoevaluación, exámenes orales.

2.4 Definiciones de términos básicos

a.- Competencia: La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético (Ministerio de educación, 2013, p.29).

b.- Capacidad o habilidad general: Es un potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz. Cuando ese potencial estático se pone en movimiento se convierte en una competencia. La capacidad es el núcleo de la competencia (Latorre y Seco, 2016, p. 87-88).

c.- Destreza: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido (Latorre y Seco, 2016, p. 88).

d.- Método de aprendizaje: Es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje (Latorre, 2016, p.339).

e.- Valor: Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su componente aunque también posee el cognitivo. Los valores se captan con “la óptica del corazón” (Max Scheler, citado por Latorre, 2016, p.135).

f.- Actitud: Es una predisposición estable hacia...Es decir, la forma en que una persona reacciona habitualmente frente a una situación dada (Latorre, 2016, p.135).

g.- Propuesta didáctica: Modelo de programación, desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, incluyendo las evaluaciones y materiales pedagógicos (fichas de trabajo).

h.- Competencia matemática: En la educación básica promueve el desarrollo de capacidades en los estudiantes, que se requieren para enfrentar una situación problemática en la vida cotidiana. Es un saber actuar en un contexto particular, que nos permite resolver situaciones problemáticas reales o de contexto matemático (Ministerio de educación, 2013, p.19).

i.- Evaluación: Es un instrumento educativo de tal importancia que no se puede avanzar en el proceso, aprendizaje – enseñanza sin contar con ella. Se realiza de forma paralela a la intervención didáctica (Latorre, 2016, p.244).

CAPÍTULO III

PROGRAMACIÓN CURRICULAR

3.1 Programación general

3.1.1. Competencias del área

Tabla 1

Competencias del área de matemática

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad	Consiste en estimar, comparar y relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número y sistema de numeración decimal; y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos supone poner en juego el pensamiento lógico y desplegar procesos relacionados con la comunicación, la representación, la argumentación de relaciones numéricas y el uso de estrategias, procedimientos y propiedades de las operaciones. Discernir si la solución buscada requiere hacer uso de aproximaciones, estimaciones o cálculos exactos, para lo cual es necesario que el estudiante comprenda y dote de significado a los números y sus operaciones.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Consiste en orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos, sus atributos medibles, posiciones y movimientos, con formas bidimensionales y tridimensionales y sus propiedades, y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos implica poner en juego el pensamiento lógico, clasificar las formas estableciendo relaciones entre sus propiedades. Así como desplegar procesos de representación desde diversas perspectivas usando sistemas de referencia, modelos, lenguaje geométrico, estrategias y diversos recursos.

(Tomado de: Dirección general de educación básica regular, 2016, pp. 171,177)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Tabla 2

Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
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 forma, movimiento 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.

(Tomado de: Dirección general de educación básica regular, 2016, pp. 173, 179)

3.1.3. Desempeños del área

Tabla 3

Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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”. • 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...”.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • 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. • 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.

(Tomado de: Dirección general de educación básica regular, 2016, pp. 174,180)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Tabla 4

Competencia, capacidades y destrezas del Área de Matemática

COMPETENCIAS DE AREA		
1. Resuelve problemas de cantidad 2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
ÁREA : Matemática		
CAPACIDADES	Comprensión	Orientación espacio temporal
DESTREZAS	Identificar Agrupar Ordenar/secuenciar Comparar Relacionar	Mostrar sentido de orientación

(Tomado de: Dirección general de educación básica regular,2016, pp. 171,177)

Tomado de: Latorre,2014,p.1-6

3.1.5. Definiciones de capacidades y destrezas

Tabla 5

Definiciones, capacidades y destrezas

CONCEPTOS BÁSICOS	
CAPACIDADES	DESTREZAS
1. Comprensión	<p>1. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. Identificar = reconocer Para identificar hay que conocer previamente</p> <p>2. Agrupar: Agrupar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</p> <p>3. Ordenar/secuenciar: 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.</p> <p>4. Comparar: Cotejar -- confrontar – examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes y diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios.</p> <p>5. Relacionar: Establecer conexiones entre objetos mediante la observación de sus características.</p>
2. Orientación espacio temporal	<p>1. Mostrar sentido de orientación: Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</p>

Tomado de: Latorre, 2014, p.1-6

3.1.6. Procesos cognitivos de la destrezas

Tabla 6

Destrezas y procesos mentales

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
1. Comprensión:	1. Identificar:	1. Percibir el contenido de manera clara 2. Reconocer particularidades 3. Relacionar con los conocimientos previos. 4. Identifica, nombrar, etc.
	2. Agrupar	1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s elegido/s 5. Agrupar por clases
	3. Ordenar /secuenciar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar el/los criterio/s de ordenación. 3. Aplicar el criterio elegido utilizando algún ordenador gráfico.
	4. Comparar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar las características de los objetos. 3. Establecer-identificar los criterios/ variables de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando un organizador gráfico adecuado.
	5. Relacionar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos de relación. 3. Establecer las conexiones aplicando el criterio elegido.
2. Orientación espacio temporal	3. Mostrar sentido de orientación	1. Percibir la información claramente 2. Identificar elementos de orientación 3. Muestra sentido de orientación

Tomado de: Latorre, 2014, p.1-6

3.1.7. Métodos de aprendizaje

Tabla 7

Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE (tres o cuatro de cada destreza)
<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características de los objetos mediante la percepción y manipulación de los mismos, utilizando material concreto y no estructurado. • Identificación y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otro mediante la manipulación y comparación de los mismos. • Identificación de las nociones espaciales a través de diversos juegos lúdicos.
<ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto y no estructurado. • Agrupación de objetos según su diferencia o similitud verbalizando el criterio a seguir a través de la manipulación de diversos materiales. • Agrupación de materiales mediante la observación identificando los criterios de clasificación adecuada a través de juegos lúdicos.
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante la coordinación motora gruesa. • Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma, según los criterios de clasificación. • Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después, a través de material gráfico.
<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de objetos, imágenes, personas por medio de la observación y manipulación de material estructurado. • Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto, no estructurado y 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 más que -pesa menos que” a través de la manipulación de material concreto.
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba- abajo, dentro y fuera a través de las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, mediante actividades lúdicas. • Muestra sentido de orientación en el espacio a través de acciones como, caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar a través de la coordinación motora gruesa. • Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca -lejos, a través de las posiciones que tome el cuerpo y objetos en el espacio físico.
<ul style="list-style-type: none"> • Relación de dos objetos en función de algunas características, color, forma y tamaño. • Relación de objetos con el número utilizando material concreto, gráfico y no estructurado. • Relación con elementos, imágenes, textos y números mediante ejercicios diversos.

Tomado de: Latorre,2013,p.7,11,15,18

3.1.8. Panel de valores y actitudes

Tabla 8

Panel de valores, actitudes y enfoques transversales

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Marianista			
VALORES	1. RESPONSABILIDAD	2. RESPETO	3. SOLIDARIDAD
ACTITUDES Tomado de : Latorre, Challco y Bringas.2017.p.4	- Asumir las consecuencias de los propios actos -Cumplir con los trabajos asignados - Mostrar constancia en el trabajo. -Ser puntual.	-Asumir las normas de convivencia. -Aceptar a la persona tal como es. -Aceptar distintos puntos de vista. -Escuchar con atención.	-Ayudar a sus compañeros. -Compartir lo que se tiene. -Demostrar valoración de uno mismo. -Mostrar aprecio e interés por los demás.
Enfoques transversales Tomado de: Dirección general de educación básica regular, 2016, p. 26	-Inclusión o atención a la diversidad -intercultural -Igualdad de género -Ambiental -Búsqueda de la excelencia -Orientación al bien común -De derechos		

(

3.1.9. Definición de valores y actitudes

Tabla 9

Definición de valores y actitudes

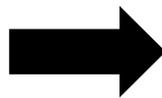
CONCEPTOS BÁSICOS	
VALORES	ACTITUDES
<p>1. RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona se compromete a hacer lo que tiene que hacer libremente.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Asumir las consecuencias de los propios actos: Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones. Cumplir con los trabajos asignados: Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada. Mostrar constancia en el trabajo: Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos. Ser puntual: Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado.
<p>2. RESPETO</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"> Asumir las normas de convivencia: Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros. Aceptar a la persona tal como es: Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es. Aceptar distintos puntos de vista: 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 comparto. Escuchar con atención: 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.
<p>3. SOLIDARIDAD</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.</p> <p>Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Ayudar a sus compañeros: Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona. Mostrar valoración de uno mismo: Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales. Compartir lo que tiene con los compañeros: 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. Mostrar aprecio e interés por los demás: Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.

Tomado de : Latorre, Chalco y Bringas.2017.pp.5-6

3.1.10. Evaluación de diagnóstico



Valores y actitudes



- **Responsabilidad**
Mostrar constancia en el trabajo
- **Respeto**
Escuchar con atención
- **Solidaridad**
Compartir lo que tiene con los compañeros

Área de Matemática

Alumno: _____

Aula : 3 años

Profesoras:

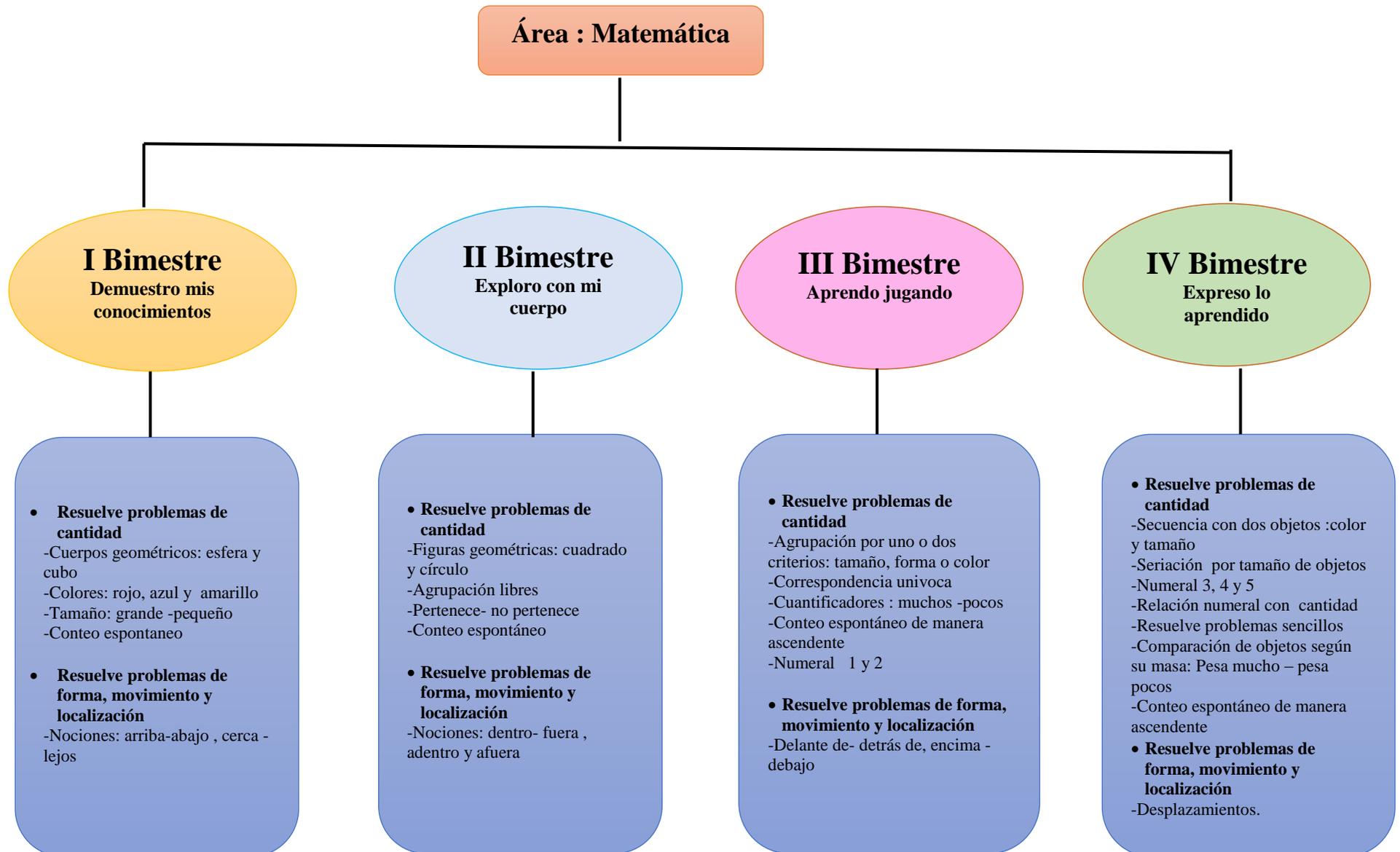
Items	Si	No
Agrupar diversos objetos y mencionar el criterio utilizado.		
Identificar las acciones que realizan durante el día y la noche, colocando diversas imágenes en las escenas de noche y de día, para luego mencionarlas.		
Muestra sentido de orientación al ubicarse dentro o fuera de una caja al escuchar el sonido de la pandereta.		
Muestra sentido de orientación arriba y abajo al mover sus manos, brazos, piernas al ritmo de una canción.		

Observaciones:

3.1.11 Programación Anual

PROGRAMACIÓN ANUAL de ASIGNATURA		
1. Institución educativa: Marianista	2. Nivel: Inicial 3	3. Grado: 3 años
4. Sección/es: Inglaterra	5. Área: Matemática	6. Profesor(a): Guevara, Nieves , Pasache
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I Bimestre Resuelve problemas de cantidad Cuerpos geométricos: esfera y cubo Colores: rojo, azul y amarillo Tamaño: grande -pequeño Conteo espontaneo Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: arriba-abajo , cerca -lejos</p> <p>II Bimestre Resuelve problemas de cantidad Figuras geométricas: cuadrado y círculo Agrupación libres Pertenecer- no pertenece Conteo espontaneo El numeral 1 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: dentro- fuera , adentro y afuera</p> <p>III Bimestre Resuelve problemas de cantidad Agrupación por uno o dos criterios: tamaño, forma o color Correspondencia univoca Cuantificadores : muchos -pocos Conteo espontaneo ascendente Numeral 2 y 3 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Delante de- detrás de, encima -debajo</p> <p>IV Bimestre Resuelve problemas de cantidad Secuencia con dos objetos :color y tamaño Seriación por tamaño de dos objetos Numeral 4 y 5 Relación número cantidad Resuelve problemas sencillos Comparación de objetos según su masa: Pesa mucho – pesa pocos Conteo espontaneo ascendente Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Desplazamientos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto y no estructurado. • Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto, no estructurado y gráfico • Identificación de las características de los objetos mediante la percepción y manipulación de los mismos, utilizando material concreto y no estructurado. • Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color , tamaño, forma, según los criterios de clasificación. • Relación de objetos con el número utilizando material concreto, gráfico y no estructurado. • Muestra sentido de orientación en el espacio a través de acciones como, caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar a través de la coordinación motora gruesa.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Capacidad: comprensión Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupar • Comparar • Identificar • Ordenar/secuenciar • Relacionar <p>Capacidad: Orientación espacio temporal Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de orientación 		<p>Valor : Responsabilidad Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las consecuencias de los propios actos • Cumplir con los trabajos asignados • Mostrar constancia en el trabajo. • Ser puntual. <p>Valor : Respeto Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia. • Aceptar a la persona tal como es. • Aceptar distintos puntos de vista. • Escuchar con atención. <p>Valor : Solidaridad Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a sus compañeros. • Compartir lo que se tiene. • Demostrar valoración de uno mismo. • Mostrar aprecio e interés por los demás

3.1.12 Marco conceptual de los contenidos



3.2 Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 7 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 7		
1. Institución educativas: Marianista 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Inglaterra 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: Expreso lo aprendido 6. Temporización: 14 de octubre al 15 de noviembre 7. Profesor(a): Guevara, Nieves , Pasache		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Secuencia con dos objetos :color y tamaño</p> <p>Numeral 3</p> <p>Relación numeral 3 con su cantidad</p> <p>Conteo espontáneo</p> <p>Comparación de objetos según su masa: Pesa mucho – pesa pocos</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <p>Desplazamiento</p>		<p>Secuenciación de dos objetos teniendo en cuenta los colores rojo y azul a través de material concreto.</p> <p>Secuenciación de dos objetos por tamaño: grande y pequeño a través de actividades lúdicas.</p> <p>Identificación del numeral 3 mediante material concreto, y no estructurado.</p> <p>Identificación del conteo espontaneo a través de material no estructurado.</p> <p>Relación del numeral tres con su cantidad mediante el uso de material concreto, gráfico y no estructurado.</p> <p>Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones: pesa mucho – pesa poco utilizando el cuerpo.</p> <p>Muestra sentido de orientación en el espacio a través de acciones como, caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar a través de la coordinación motora gruesa.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Capacidad: comprensión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Relacionar • Ordenar/Secuenciar • Comparar <p>Capacidad: Orientación espacio temporal</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de orientación 		<p>Valor : Responsabilidad</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar constancia en el trabajo. <p>Valor : Respeto</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia. <p>Valor : Solidaridad</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir lo que se tiene.

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

Actividad 1 (45 minutos)

Secuenciar objetos por color mediante material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Observa diversas latas de colores mostrados en una caja transparente, luego responde ¿Qué está dentro de la caja? ¿Qué colores tienen las latas que observas? ¿Podrás realizar un camino con las latas sin usar el mismo color dos veces?

Proceso

-Percibe una secuencia de latas de colores (rojo, azul) distribuidos por el patio del colegio.
-Identifica el patrón de la secuencia y la menciona.
-Aplica lo observado anteriormente y sigue la secuencia presentada colocando una lata roja, luego una azul según corresponda.

Salida

-Evaluación: Secuencia por color colocando las tapas de colores rojo y azul sobre una cartulina siguiendo el patrón.
-Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Qué materiales usaste? ¿Todas las latas eran del mismo color? ¿Qué color de lata estuvo primero? ¿Fue fácil o difícil colocar las latas de color rojo y azul?
-Transferencia: En casa busca objetos de color rojo y azul y ordénalos teniendo en cuenta el patrón (rojo, azul).

Actividad 2 (45 minutos)

Relacionar el numeral tres con su cantidad a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Observa un círculo dibujado para cada niño, recibe bolsitas de arena y motivado al ritmo del sonido de la pandereta coloca tres bolsas dentro de su círculos en el patio, luego responde: ¿Qué observaste en el patio? ¿Qué colocaste dentro de tu círculo? ¿Cuántas bolsitas colocaste dentro de tu círculo? ¿Cuántos objetos tienes qué colocar dentro del círculo?

Proceso

- Percibe varios objetos (pelotas, bloques, cuentas, etc.) en un balde sobre su mesa y los menciona.
- Identifica el numeral tres plasmado en su mesa, luego observa y elige tres objetos iguales de su preferencia.
- Establece la relación entre el numeral y la cantidad al contar los objetos elegidos, para luego colocarlos sobre el numeral tres pegado en su mesa.

Salida

- Evaluación: Relaciona el numeral tres con su cantidad, colocando tres pelotas dentro de la boca del payaso.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Tuviste dificultad para elegir los objetos con el numeral tres?
- Transferencia: En tu bolsa de aseo coloca tres objetos (peine, jabón, cepillo, toalla, perfume, etc.).

Actividad 3 (45 minutos)

Identificar el numeral tres mediante juegos lúdicos mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa un rompecabezas sobre su mesa, lo arma, luego responde ¿Qué número observaste al armar el rompecabezas? ¿Conoces el número encontrado? ¿Podrás encontrar al número tres por el aula?

Proceso

-Percibe la imagen del numeral tres plasmado en el patio elaborado con cartulina.

-Reconoce la estructura del numeral tres que está pegado en el piso (elaborado con cinta de color) al desplazarse sobre él, saltando como conejos siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.

-Relaciona el numeral tres con diversos objetos (dados, pelotas, globos) que tengan el número y lo menciona.

-Identifica el numeral tres al correr y ubicarse dentro de los aros donde se encuentre dicho número.

Salida

-Evaluación: Identifica el numeral tres al sacar de la piscina los peces imantados que tengan el número.

-Metacognición: ¿Qué número conociste hoy? ¿Sobre qué número saltaste como conejo? ¿En qué objetos encontraste el numeral tres? ¿Tuviste dificultad al encontrar el número tres en la piscina?

-Transferencia: Con ayuda de tus papitos busca objetos donde identifiques el número tres. (**Anexo 01**)

Actividad 4 (45 minutos)

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Recibe dos bolsas de color negro sobre su mesa y los carga , luego responde: ¿Cómo son las bolsas? ¿Algunas de las bolsas pesa? ¿Por qué pesara? ¿Qué habrá dentro de las bolsa que no pesa? ¿Puedes saber cuál de los objetos pesa mucho y cual pesa poco?

Proceso

- Percibe dos cajas, una con objetos y otra con plumas sobre su mesa.
- Identifica los objetos que están dentro de cada caja y los menciona.
- Establece los criterios de comparación al manipular un objeto en una mano y una pluma en la otra.
- Realiza la comparación al mencionar cuál de los dos materiales pesa mucho y cual pesa poco.

Salida

- Evaluación: Compara objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco al cargar su lonchera y cartuchera y lo comenta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy?¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Qué materiales había dentro de las bolsas? ¿Las dos bolsas pesaban igual? ¿Qué bolsa peso mucho? ¿Qué bolsa peso poco? ¿Qué había dentro de la bolsa que peso mucho? ¿Qué había dentro de la bolsa que peso poco? ¿Fue fácil o difícil saber cuánto pesaba cada bolsa?
- Transferencia: En casa con la ayuda de tus papis busca unos zapatos y una media , con una mano carga el zapato y con la otra la media, compara cual pesa mucho y cual pesa poco, coméntalo en clase.

Actividad 5 (45 minutos)

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Baila y escucha la canción “Bailan los alegres esqueletos ” (**Anexo 02**),luego responde: ¿Quiénes bailaban la canción? ¿Quién más bailo la canción? ¿Cuándo bailaste por dónde lo hiciste? ¿Bailaste solo?¿Podrás moverte por todo el patio sin chocarte con los objetos?

Proceso

- Percibe diversos objetos distribuidos por todo el patio a manera de obstáculos.
- Identifica el camino por donde él ira para llegar al otro extremo sin chocarse con los objetos y lo comenta.
- Muestra sentido de orientación al desplazarse saltando, corriendo, caminando por los obstáculos, expresándolo oralmente al momento de pasar por cada uno de los objetos distribuidos por el patio.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al desplazarse libremente entre los obstáculos al escuchar el ritmo de la pandereta.
- Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy?¿Qué objetos observaste? ¿Cómo llegaste hacia el otro lado del patio? ¿Qué hiciste para no chocarte con los objetos? ¿Fue fácil o difícil pasar por el patio sin chocarte?
- Transferencia: En la hora de recreo juego con tus compañeritos corriendo por todo el patio sin chocarse uno con el otro.

Actividad 6 (45 minutos)

Secuenciar objetos por color a través de actividades lúdicas mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa un táper con cuentas de colores (**Anexo 03**), luego responde: ¿Qué ves? ¿De qué color son las cuentas? ¿Qué puedes hacer con las cuentas? ¿Podrás hacer un collar con las cuentas?

Proceso

- Percibe los collares de cuentas con los colores (azul y amarillo) que se encuentran sobre su mesa.
- Identifica el patrón de la secuencia al observar en el collar y lo menciona.
- Aplica lo observado e inserta las cuentas de color azul y amarillo en una lana siguiendo el patrón observado.

Salida

- Evaluación: Secuencia los conos del color azul y amarillo siguiendo el patrón practicado durante la clase.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué materiales usaste? ¿De qué color eran las cuentas? ¿Qué color colocaste primero en tu collar? ¿Fue fácil o difícil hacer tu collar con las cuentas?
- Transferencia: En casa busca diversos objetos de los colores azul y amarillo, ordénalos según el patrón aprendido en clase.

Actividad 7 (45 minutos)

Relacionar el numeral tres con su cantidad a través de material no estructurado mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Escucha y canta la canción la “Gallina turuleca” (**Anexo 04**) luego responden: ¿Quién compro la gallina? ¿Dónde puso los huevos la gallina? ¿Cuántos huevos puso la gallina? ¿Podrás encontrar los huevos que la gallina ha puesto?

Proceso

-Percibe una canasta vacía, una tarjeta con indicaciones y el numeral tres en una cartulina, sobre su mesa.
-Identifica cada uno de los materiales: canasta, tarjeta y el numeral tres, luego responde las siguientes preguntas : ¿Qué observas? ¿Qué dirá la tarjeta? ¿Qué numeral es?
-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad jugando “la gallina turuleca perdió”, luego escucha las indicaciones que dice la tarjeta: busca tres huevos grandes que perdió la gallina en el aula y colócalos en la canasta, busca tres huevos pequeños que perdió la gallina en el aula y colócalos en la canasta.

Salida

-Evaluación: Relaciona el numeral tres con su cantidad, colocando tres huevos sobre la gallina feliz que lo contiene.
-Metacognición: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy?¿Cuántos huevos buscaste por el aula? ¿Fue fácil contar cada huevo y colocarlo en tu canasta?
-Transferencia: En casita con papá y mamá juega colocando tres fideos en tres platos.

Actividad 8 (45 minutos)

Identificar el numeral tres a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

-Observa el numeral tres en un títere de paleta a manera de sorpresa interactúa con él a través de la canción “veo, veo”: veo, veo, qué ves , una cosita , y qué cosita es, qué será, qué será, qué será, luego responde ¿Quién nos visitó? ¿De qué color es? ¿Para qué habrá venido? ¿Puedes encontrar a este número por otro lugar?

Proceso:

- Percibe la imagen del numeral tres plasmado en su mesa elaborado con plastilina.
- Reconoce la estructura del numeral tres que está dibujado en el piso (elaborado con tiza) al desplazarse sobre él, rodando siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.
- Relaciona el numeral tres al sentarse en la silla que contenga el número y lo menciona.
- Identifica el numeral tres, al buscar en los números escondidos, y mostrarlo al encontrarlo.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral tres jugando al tesoro escondido, buscando en el aula distintos objetos que tenga el número aprendido.
- Metacognición: ¿Qué número aprendiste hoy? ¿Qué número observaste en el piso? ¿Sobre qué número rodaste? ¿Por qué te sentaste en la silla? ¿Fue fácil encontrar el número 3?
- Transferencia: Con ayuda de tus papitos busca en periódicos y revistas el número aprendido hoy.

Actividad 9 (45 minutos)

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

Inicio

-Busca los cofres de tesoro por el patio siguiendo las pistas, luego responde : ¿Cuántos cofres encontraste? ¿Los cofres pesan? ¿Qué habrá dentro de los cofres? ¿Te gustaría saber por qué un cofre pesa más que el otro?

Proceso

-Percibe el cofre con piedras y el cofre con algodón abiertos en el patio.
-Identifica los materiales que están del cofre y los menciona.
-Establece los criterios de comparación al escoger un material y colocarlo en una bolsa.
-Realiza la comparación al cargar ambas bolsas y mencionar cuál de los dos materiales pesa mucho y cual pesa poco. (**Anexo 05**)

Salida

-Evaluación: Compara objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco al cargar una lonchera y su tomatodo.
-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Los dos cofres tenían los mismos objetos? ¿Las dos bolsas tenían los mismos materiales? ¿Qué material peso mucho? ¿Fue fácil o difícil saber qué material pesaba poco?
-Transferencia: En casa busca un juguete de tu preferencia y un papel higiénico, cárgalo cada uno en una mano y menciona cual pesa mucho y cual pesa poco.

Actividad 10 (45 minutos)

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Baila la canción “El avión” (**Anexo 06**), luego responde: ¿Para dónde se dirigía el avión? ¿Por qué parte del patio bailaste? ¿Te cruzaste con algún compañero cuando bailabas? ¿Podrás correr o caminar por todo el patio sin pisar los conos pequeños?

Proceso

-Percibe diversos conos distribuidos por todo el patio del colegio.
-Identifica el camino donde correrá o caminará, sin pisar ningún cono y lo menciona.
-Muestra sentido de orientación al desplazarse corriendo o caminando sin pisar los conos, expresándolo oralmente al momento de pasar por cada uno de los conos distribuidos por el patio. (**Anexo 07**)

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación al desplazarse libremente del aula hacia los juegos del colegio.
-Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Por dónde tenías que correr o caminar? ¿Qué había en el patio? ¿Qué no tenías que pisar? ¿Lograste correr o caminar por el patio sin pisar ningún cono? ¿Fue fácil o difícil correr o caminar por el patio?
-Transferencia: En casa con tus papitos juega en el parque a no pisar las rayas del piso caminando libremente.

Actividad 11 (45 minutos)

Secuenciar objetos por tamaño grande pequeño a través de material no estructurado, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Escoge un globo grande o un globo pequeño para participar de la canción: “A pasear en tren” (**Anexo 08**), luego responde ¿Les gusto el juego? ¿Qué tamaños se repetían en el tren? ¿Cómo estaba formado el tren? ¿En el tren había dos globos del mismo tamaño juntos? ¿Cómo puedo ordenar estos globos sin colocar dos del mismo tamaño al lado del otro?

Proceso

- Percibe la secuencia de tamaños de los globos: grande -pequeño. (**Anexo 9**)
- Identifica el patrón de tamaños que siguen los globos y lo menciona.
- Aplica el patrón aprendido, ordenando sombreros grandes y pequeños y lo menciona. (**Anexo 10**)

Salida

- Evaluación: Secuencia por tamaño grande pequeño en forma individual, haciendo su brocheta de gomitas frutales por tamaños grande – pequeño.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué materiales usaste para hacer la secuencia de tamaños? ¿Cómo ordenaste los sombreros en tu mesa? ¿Fue fácil seguir el patrón: grande – pequeño?
- Transferencia: En casa con ayuda de papá y mamá realiza una secuencia con tus juguetes siguiendo el patrón aprendido en clase: grande-pequeño.

Actividad 12 (45 minutos)

Relacionar el numeral tres con su cantidad mediante juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia

Inicio

-Participa del juego “armando torres de tres” con latas de leche, al sonido de la pandereta salen los niños hacia sus espacios y arman su torre de tres elementos, al terminar dicen stop, luego responden: ¿a qué jugaron? ¿Cuántas latas tenías en tu espacio? ¿Con cuantas latas armaste tu torre? ¿Todos tenían tres latas? ¿Podrás colocar tres latas dentro de las cajas que tienen el numeral tres?

Proceso

- Percibe latas de colores, cajas de colores sobre su mesa.
- Identifica los colores de las latas, cajas, y los menciona.
- Establece el número cantidad, al contar y colocar tres latas dentro de las cajas que tienen el numeral tres.

Salida

- Relaciona el numeral tres con su cantidad al buscar dentro de los depósitos tres semillas y colocarlas dentro de la botella que tiene el numeral tres.
- Metacognición: ¿Qué número aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Cuántas latas contaste? ¿Qué materiales usaste para contar hasta tres? ¿Cuántas semillas metiste en la botella? ¿Fue fácil o difícil encontrar el número tres y colocar las semillas? ¿Cuántas semillas colocaste en tu botella?
- Transferencia: Al llegar a casita con ayuda de mamá coloca tres lápices sobre tu mesa y comenta mañana en clase. **(Anexo 11)**

Actividad 13 (45 minutos)

Identificar el conteo espontaneo de forma ascendente a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Participa del juego “El mundo” saltando por los cinco cuadrados contando de manera espontánea, luego responde: ¿A qué jugaste?¿Por cuantos cuadrados saltaste?¿Qué hiciste al saltar por cada cuadrado?
¿Hasta qué número podrás contar?

Proceso

- Percibe pelotas y un aro de básquet pequeño en el patio.
- Reconoce el recorrido que realizara para ubicar una pelota en el aro de básquet.
- Relaciona el conteo espontaneo al colocar las pelotas dentro del aro.
- Identifica contando de manera espontánea de forma ascendente las pelotas al momento de guardarlas.

Salida

- Evaluación: Identifica el conteo espontaneo de forma ascendente al saltar uno a uno por los ula ulas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Hasta qué número contaste? ¿Fue fácil contar? ¿Cómo aprendiste hoy?
- Transferencia: En compañía de tus padres camino a casa cuenta tus pasos. (**Anexo 12**)

Actividad 14 (45 minutos)

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

Inicio

-Observa dos canastas con pelotas una de plástico pequeña y vóley grande, luego responde: ¿Qué observaste en las canastas? ¿Las dos canastas tienen las mismas pelotas? ¿Pesaran igual las dos canastas ? ¿Puedes descubrir cuál de las canastas pesa mucho y cuál peso poco?

Proceso

- Percibe las dos canastas de pelotas en el patio
- Identifica cuantas pelotas hay en una canasta y cuantos hay en la otra luego lo menciona.
- Establece los criterios de comparación al cargar una pelota de plástico y la pelota de vóley.
- Realiza la comparación al cargar la canasta con las pelotas de plástico y luego cargar la canasta con la pelota de vóley, para luego comentar cuál de las canastas pesa mucho o pesa poco.

Salida

- Evaluación: Compara objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco al cargar un peluche y dos cuadernos, luego comenta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Las dos canastas pesaban igual? ¿Dentro de las dos canastas había pelotas? ¿Cuál de las canastas pesaba mucho? ¿Fue fácil o difícil saber cuál de las canastas pesaba poco?
- Transferencia: En el área de comunicación carga un dado grande y un títere, luego comenta cual pesa mucho y cual pesa poco.

Actividad 15 (45 minutos)

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Escucha y baila la canción “Lento muy lento” (**Anexo 13**) por todo el patio, luego responde: ¿Qué hiciste en el patio? ¿Qué canción escuchaste? ¿Puedes bailar, correr, saltar en todas las partes del patio?

Proceso

-Percibe cubos ubicados por todo el patio.

-Identifica el camino donde correrá sin chocar los cubos y lo menciona.

-Muestra sentido de orientación al desplazarse corriendo sin chocar los cubos, expresándolo oralmente al momento de pasar por cada uno de los cubos distribuidos por el patio.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el aula saltando de la puerta a su asiento.

-Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Dónde estaban los cubos? ¿Qué hiciste para no chocar con los cubos? ¿Fue difícil dar muchas vueltas por todo el patio?

-Transferencia: En casa con tus papitos juega a llegar de la sala al cuarto buscando el camino más rápido.

Actividad 16 (45 minutos)

Secuenciar objetos por tamaño grande pequeño a través de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Escucha el cuento “La familia elefante” (**Anexo 14**), luego responde ¿Quiénes querían pasar el río? ¿Cómo se ordenó la familia elefante para pasar el río? ¿De qué tamaño eran los elefantes bebés? ¿De qué tamaño era la mamá y el papá elefante? ¿Podrás ordenar a otros animales como estuvieron ordenados los elefantes?

Proceso

-Percibe la secuencia de los elefantes en el piso, grande y pequeño.
-Identifica el patrón de tamaños de la secuencia observada y menciónalo.
-Aplica lo observado y realiza la secuencia al colocar el muñeco del animal de su elección siguiendo el patrón aprendido para luego comentarlo. (**Anexo 15**)

Salida

-Evaluación: Secuencia por tamaño grande pequeño de manera individual las pelotas que observa en la canasta siguiendo el patrón practicado en clase.
-Metacognición: ¿Qué animales conociste? ¿De qué tamaño eran los animales? ¿Cómo ordenaste a los animales? ¿Qué materiales usaste para realizar tu secuencia? ¿Qué animal elegiste para hacer tu secuencia? ¿Fue difícil hacer tu secuencia de los animales?
-Transferencia: En casa con ayuda de papá y mamá busca peluches y realiza la secuencia según el patrón practicado en clase.

Actividad 17 (45 minutos)

Relacionar el numeral tres con su cantidad a través de material gráfico demostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

Escucha el cuento: “Una rica ensalada de frutas” (**Anexo 16**), luego responde: ¿De qué trató el cuento? ¿Qué le encargó comprar su mamá a Juan? ¿Cuántos plátanos compró Juan? ¿Cuántas manzanas compró Juan? ¿Podrás contar las frutas?

Proceso:

-Percibe una canasta de frutas (manzanas, plátanos, peras, naranjas, granadillas, mandarinas) y el numeral tres plasmado sobre la alfombra de juegos.

-Identifica cada una de las frutas (manzanas, plátanos, peras, naranjas, granadillas, mandarinas) y el numeral tres, y responde algunas preguntas ¿Qué frutas observas? ¿Sabes qué número es?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad al jugar “La frutera dice”, en grupos formando filas por equipos al escuchar la frutera dice: la primera fila trae tres plátanos. Así hasta terminar y todos participen.

Salida:

-Evaluación: Relaciona el numeral tres con su cantidad dada, en una ficha de aplicación al unir con una línea la cantidad de frutas con el numeral tres.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué hiciste hoy? ¿Te acuerdas con qué jugaste? ¿Fue fácil o difícil darle a la frutera la cantidad de frutas que te pidió? ¿Cómo superaste las dificultades que se te presentaron?

-Transferencia: En casa con ayuda de tu mamá juega a buscar, tres carritos, tres pelotas y tres peluches, etc.

Actividad 18 (45 minutos)

Identificar el conteo espontáneo de forma ascendente a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

-Participa de la carrera de sapitos; ubicándose en la línea de salida y contando de manera espontánea al ir saltando, luego responde: ¿A qué jugaste? ¿Cuántos saltos diste? ¿Qué hiciste al saltar cómo sapito? ¿Hasta qué número podrás contar?

Proceso:

- Percibe un circuito de aros formando un camino curvilíneo en el patio.
- Reconoce el recorrido que realizará para saltar por cada uno de los aros.
- Relaciona el conteo espontáneo al saltar dentro de cada uno de los aros.
- Identifica contando de manera espontánea de forma ascendente al saltar con dos pies, con un pie, por cada uno de los aros.

Salida:

- Evaluación: Identifica el conteo espontáneo de forma ascendente al reventar uno a uno los globos de diferentes colores colgados en tendales en el patio.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Hasta qué número contaste? ¿Fue fácil contar? ¿Cómo aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil reventar y contar los globos?
- Transferencia: Con ayuda de tus papitos en casa, cuenta las prendas de vestir que más te gusten.

Actividad 19 (45 minutos)

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

Inicio

-Observa dos botellas una con arena y otra con algodón y las carga, luego responde ¿Las dos botellas son iguales? ¿Cuál de las botellas pesa mucho? ¿Cuál de las botellas pesa poco? ¿Qué tendrá dentro la botella que pesa más? ¿Qué tendrá dentro la botella que pesa menos? ¿Quieres descubrir otros objetos que pesen mucho y otros que pesen poco?

Proceso

- Percibe diversos objetos (hoja, piedra, pluma, lonchera, corcho de botella, zapatilla) en el centro de su mesa.
- Identifica las características de los objetos de manera libre.
- Establece los criterios de comparación al cargar uno por uno los objetos.
- Realiza la comparación al cargar un objeto en cada mano y menciona cuál pesa mucho y cuál pesa poco.

Salida

- Evaluación: Compara objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco al cargar su toalla y su lonchera.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Los dos objetos pesaban igual? ¿Qué objeto pesó mucho? ¿Qué objeto pesó poco? ¿Tuviste dificultad al saber que objeto pesaba poco y cuál pesaba mucho?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus papitos busca un perfume y tu cepillo de dientes, cárgalo cada uno en una mano y menciona cual pesa mucho y cual pesa poco.

Actividad 20 (45 minutos)

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por líneas rectas por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Canta la canción “Los conejitos”: Saltan, saltan , los conejitos, quieren, quieren su comidita, ellos saltan por las líneas , hasta llegar y llenar su pancita, luego responde : ¿Qué animalito saltaba? ¿Qué querían los conejos? ¿Por dónde saltaban los conejos?

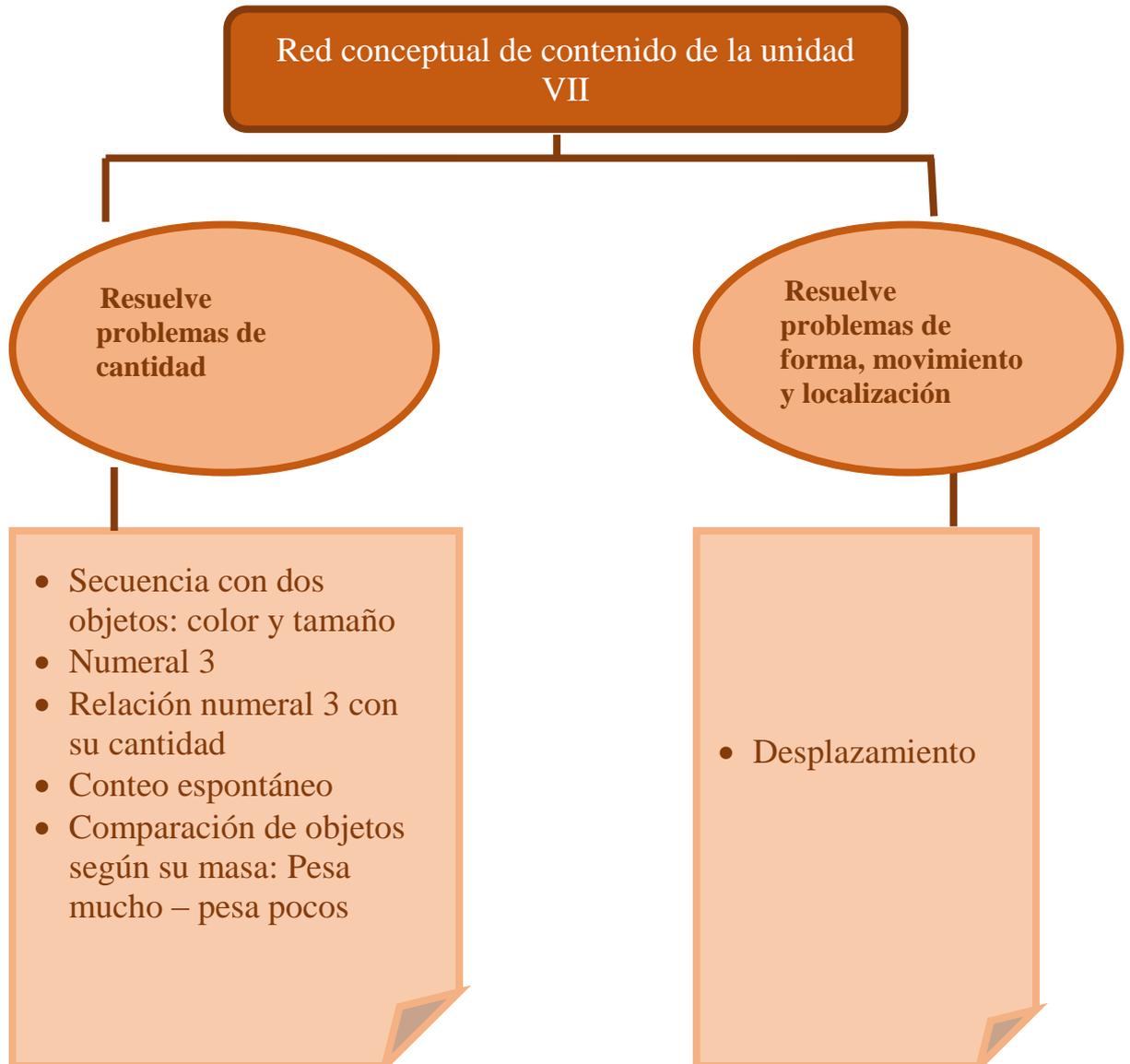
Proceso

- Percibe una casa de conejo, una canasta de zanahorias en el patio y líneas rectas pegadas por todo el piso.
- Identifica el punto de inicio que lo llevara de la casa hacia la zanahoria.
- Muestra sentido de orientación al desplazarse saltando por cada línea hasta llegar a la zanahorias.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al desplazarse por líneas rectas caminando por el gusanito.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Por qué líneas pasaste? ¿Hacia dónde saltaste? ¿Fue fácil descubrir el camino por el cual ibas a saltar?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus padres desplázate por toda tu casa realizando saltos.

3.2.1.1 Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.1.2 Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUIA DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 7		
Nombres y Apellidos:	Fecha:.....	
Profesores: Guevara Dávalos Jackey	Área: Matemática	Grado: 3 años
Nieves Altuna, Yessenia Adelin		
Pasache Lazo, Margarita Francisca		

Actividad 1

Secuenciar objetos por color mediante material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** una secuencia de latas de colores (rojo, azul) distribuidos por el patio del colegio.
- Identifica** el patrón de la secuencia y la menciona.
- Aplica** lo observado anteriormente y sigue la secuencia presentada colocando una lata roja , luego una azul según corresponda.

Actividad 2

Relacionar el numeral tres con su cantidad a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** varios objetos (pelotas, bloques, cuentas, etc.) en un balde sobre su mesa y los menciona.
- Identifica** el numeral tres plasmado en su mesa, luego observa y elige tres objetos iguales de su preferencia.
- Establece** la relación entre el numeral y la cantidad al contar los objetos elegidos, para luego colocarlos sobre el numeral tres pegado en su mesa.

Actividad 3

Identificar el numeral tres mediante juegos lúdicos mostrando constancia en el trabajo.

- Percibe** la imagen del numeral tres plasmado en el patio elaborado con cartulina.

-Reconoce la estructura del numeral tres que está pegado en el piso (elaborado con cinta de color) al desplazarse sobre él, saltando como conejos siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.

-Relaciona el numeral tres con diversos objetos (dados, pelotas, globos) que tengan el número y lo menciona.

-Identifica el numeral tres al correr y ubicarse dentro de los aros donde se encuentre dicho número.

Actividad 4

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

-Percibe dos cajas, una con objetos y otra con plumas sobre su mesa.

-Identifica los objetos que están dentro de cada caja y los menciona.

-Establece los criterios de comparación al manipular un objeto en una mano y una pluma en la otra.

-Realiza la comparación al mencionar cuál de los dos materiales pesa mucho y cual pesa poco.

Actividad 5

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

-Percibe diversos objetos distribuidos por todo el patio a manera de obstáculos.

-Identifica el camino por donde él ira para llegar al otro extremo sin chocarse con los objetos y lo comenta.

-Muestra sentido de orientación al desplazarse saltando, corriendo, caminando por los obstáculos, expresándolo oralmente al momento de pasar por cada uno de los objetos distribuidos por el patio.

Actividad 6

Secuenciar objetos por color a través de actividades lúdicas mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe los collares de cuentas con los colores (azul y amarillo) que se encuentran sobre su mesa.

-Identifica el patrón de la secuencia al observar en el collar y lo menciona.

-Aplica lo observado e inserta las cuentas de color azul y amarillo en una lana siguiendo el patrón observado.

Actividad 7

Relacionar el numeral tres con su cantidad a través de material no estructurado mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe una canasta vacía, una tarjeta con indicaciones y el numeral tres en una cartulina, sobre su mesa.

-Identifica cada uno de los materiales: canasta, tarjeta y el numeral tres, luego responde las siguientes preguntas : ¿Qué observas? ¿Qué dirá la tarjeta? ¿Qué numeral es?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad jugando “la gallina turuleca perdió”, luego escucha las indicaciones que dice la tarjeta: busca tres huevos grandes que perdió la gallina en el aula y colócalos en la canasta, busca tres huevos pequeños que perdió la gallina en el aula y colócalos en la canasta.

Actividad 8

Identificar el numeral tres a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe la imagen del numeral tres plasmado en su mesa elaborado con plastilina.

-Reconoce la estructura del numeral tres que está dibujado en el piso (elaborado con tiza) al desplazarse sobre él, rodando siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.

-Relaciona el numeral tres al sentarse en la silla que contenga el número y lo menciona.

-Identifica el numeral tres, al buscar en los números escondidos, y mostrarlo al encontrarlo.

Actividad 9

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

-Percibe el cofre con piedras y el cofre con algodón abiertos en el patio.

- Identifica** los materiales que están del cofre y los menciona.
- Establece** los criterios de comparación al escoger un material y colocarlo en una bolsa.
- Realiza** la comparación al cargar ambas bolsas y mencionar cuál de los dos materiales pesa mucho y cual pesa poco.

Actividad 10

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** diversos conos distribuidos por todo el patio del colegio.
- Identifica** el camino donde correrá o caminará ,sin pisar ningún cono y lo menciona.
- Muestra sentido de orientación** al desplazarse corriendo o caminando sin pisar los conos, expresándolo oralmente al momento de pasar por cada uno de los conos distribuidos por el patio.

Actividad 11

Secuenciar por tamaño grande pequeño a través de material no estructurado, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** la secuencia de tamaños de los globos: grande -pequeño.
- Identifica** el patrón de tamaños que siguen los globos y lo menciona.
- Aplica** el patrón aprendido, ordenando sombreros grandes y pequeños y lo menciona.

Actividad 12 (45 minutos)

Relacionar el numeral tres con su cantidad mediante juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia

- Percibe** latas de colores, cajas de colores sobre su mesa.
- Identifica** los colores de las latas, cajas, y los menciona.
- Establece** el número cantidad, al contar y colocar tres latas dentro de las cajas que tienen el numeral tres.

Actividad 13 (45 minutos)

Identificar el conteo espontaneo de forma ascendente a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** pelotas y un aro de básquet pequeño en el patio.
- Reconoce** el recorrido que realizara para ubicar una pelota en el aro de básquet.
- Relaciona** el conteo espontaneo al colocar las pelotas dentro del aro.
- Identifica** contando de manera espontánea de forma ascendente las pelotas al momento de guardarlas.

Actividad 14

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

- Percibe** las dos canastas de pelotas en el patio
- Identifica** cuantas pelotas hay en una canasta y cuantos hay en la otra luego lo menciona.
- Establece** los criterios de comparación al cargar una pelota de plástico y la pelota de vóley.
- Realiza** la comparación al cargar la canasta con las pelotas de plástico y luego cargar la canasta con la pelota de vóley, para luego comentar cuál de las canastas pesa mucho o pesa poco.

Actividad 15 (45 minutos)

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** cubos ubicados por todo el patio.
- Identifica** el camino donde correrá sin chocar los cubos y lo menciona.
- Muestra sentido de orientación** al desplazarse corriendo sin chocar los cubos, expresándolo oralmente al momento de pasar por cada uno de los cubos distribuidos por el patio.

Actividad 16

Secuenciar objetos por tamaño grande pequeño a través de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe la secuencia de los elefantes en el piso, grande y pequeño.

-Identifica el patrón de tamaños de la secuencia observada y menciónalo.

-Aplica lo observado y realiza la secuencia al colocar el muñeco del animal de su elección siguiendo el patrón aprendido para luego comentarlo.

Actividad 17 (45 minutos)

Relacionar el numeral tres con su cantidad a través de material gráfico demostrando constancia en el trabajo.

-Percibe una canasta de frutas (manzanas, plátanos, peras, naranjas, granadillas, mandarinas) y el numeral tres plasmado sobre la alfombra de juegos.

-Identifica cada una de las frutas (manzanas, plátanos, peras, naranjas, granadillas, mandarinas) y el numeral tres, y responde algunas preguntas ¿Qué frutas observas? ¿Sabes qué número es?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad al jugar “La frutera dice”, en grupos formando filas por equipos al escuchar la frutera dice: la primera fila trae tres plátanos. Así hasta terminar y todos participen.

Actividad 18

Identificar el conteo espontaneo de forma ascendente a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

-Percibe un circuito de aros formando un camino curvilíneo en el patio.

-Reconoce el recorrido que realizará para saltar por cada uno de los aros.

-Relaciona el conteo espontaneo al saltar dentro de cada uno de los aros.

-Identifica contando de manera espontánea de forma ascendente al saltar con dos pies, con un pie, por cada uno de los aros.

Actividad 19

Comparar objetos según su masa: pesa mucho-pesa poco través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

-**Percibe** diversos objetos (hoja, piedra, pluma, lonchera, corcho de botella, zapatilla) en el centro de su mesa.

-**Identifica** las características de los objetos de manera libre.

-**Establece** los criterios de comparación al cargar uno por uno los objetos.

-**Realiza** la comparación al cargar un objeto en cada mano y menciona cuál pesa mucho y cuál pesa poco.

Actividad 20

Mostrar sentido de orientación al desplazarse libremente por líneas rectas por todo el patio a través de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

-**Percibe** una casa de conejo, una canasta de zanahorias en el patio y líneas rectas pegadas por todo el piso.

-**Identifica** el punto de inicio que lo llevara de la casa hacia la zanahoria.

-**Muestra sentido de orientación** al desplazarse saltando por cada línea hasta llegar a la zanahorias.

3.2.1.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

Anexo 01



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



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

Anexo 02

CANCIÓN: BAILABAN LOS ALEGRES ESQUELETOS

Bailaban dos alegres esqueletos
 bailaban dos alegres esqueletos (bis)
 de pronto se estrellaron
 y cayeron al piso los huesos
 Y solo se movían las cabezas
 reían las alegres calaveras
 buscando cada una los pedazos
 de su huesamenta

Ay que rico baile, si
 los huesos moviendo así
 ya los esqueletos se armaron
 y se están moviendo

<https://youtu.be/jVvwRRMraqA>

Anexo 03



<https://bit.ly/2HYIL1t>

Anexo 04

CANCIÓN : GALLINA TURULECA

Yo conozco una vecina
que ha comprado una gallina
que parece una sardina enlatada.
Tiene las patas de alambre
porque pasa mucha hambre
y la pobre está todita desplumada.
Pone huevos en la sala
y también en la cocina
pero nunca los pone en el corral.
La Gallina!! Turuleca!!
es un caso singular.
La Gallina!! Turuleca!!
está loca de verdad.
La Gallina Turuleca
ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres.

Anexo 05



<https://bit.ly/2tgUEW1>

Anexo 06

CANCIÓN: EL AVIÓN

Vuela hacia un lado, vuela hacia el otro
vuela hacia un lado, vuela hacia el otro
vuela hacia abajo, vuela hacia arriba
vuela hacia abajo, vuela hacia arriba
Y se viene (repetir 6)
Turbulencia (repetir 8)

Anexo 07



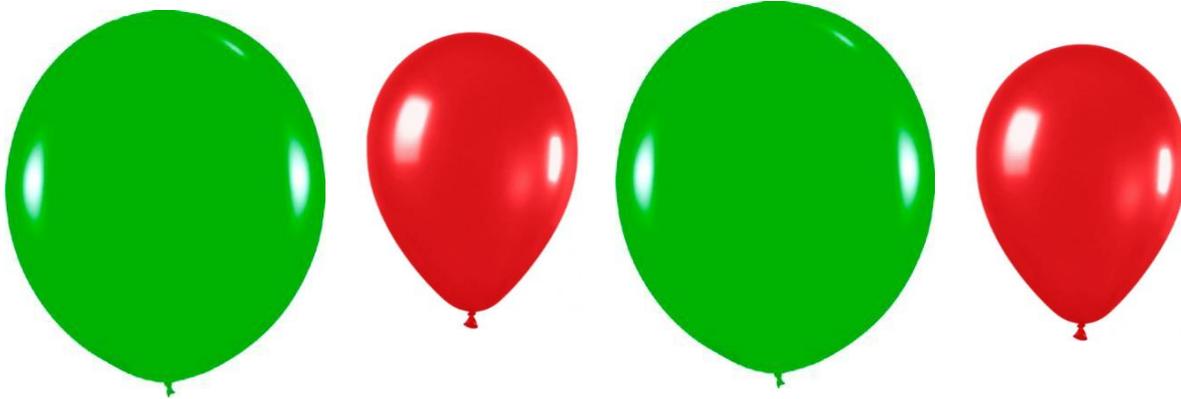
<https://bit.ly/2TDfAIS>

Anexo 08**CANCIÓN: A PASEAR EN TREN**

Viajar en tren, es un placer, se jala el cordel y se para el tren: y al tren subió el señor; que tenía un globo grande.

Viajar en tren, es un placer, se jala el cordel y se para el tren: y al tren subió el señor; que tenía un globo pequeño.

Viajar en tren, es un placer, se jala el cordel y se para el tren: y al tren subió el señor; que tenía un globo grande. (Se repite con cada tamaño)

Anexo 09

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

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

Anexo 10

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

<https://bit.ly/2UMf6>

Anexo 11



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



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

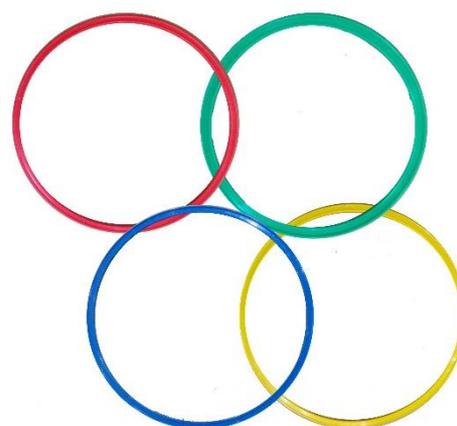


<https://bit.ly/2MVOl>

Anexo 12



<https://yaxa.co/695156>



<https://bit.ly/2GwK8S>

Anexo 13

LENTO MUY LENTO

Lento muy lento vamos andando
 lento muy lento y aquí nos paramos (bis)
 Rápido, rápido, rápido, rápido, rápido,
 Rápido, rápido, rápido, rápido, rápido,
 Rápido, rápido, rápido, rápido, rápido (bis)

ALTO

De puntitas titas, titas, De puntitas titas , yo
 De puntitas titas, titas, De puntitas titas , yo,
 Marcho, marcho, marcho derecho
 Marcho, marcho, marcho para allá
 Marcho, marcho, marcho derecho
 Marcho, marcho, marcho los pies juntitos van.
 Flotar, flotar, vamos a flotar
 Flotar, flotar de aquí para allá.
 Flotar, flotar, vamos a flotar
 Flotar ,flotar no hay que parar.

Brinca, brinca, brinca poing, brinca poing, brinca poing
 Brinca, brinca, brinca poing, brinca brinca poing, poing
 Brinca, brinca, brinca poing, brinca poing, brinca poing
 Brinca, brinca, brinca poing, brinca brinca poing,.....

<https://youtu.be/RNeO4MntTaA>

Anexo 14

CUENTO:LA FAMILIA ELEFANTE

Había una vez una familia de elefantes que salieron a pasear por la selva, cuando de pronto vieron un árbol con muchas frutas , al momento de ir hacia el árbol se encontraron con un río enorme que no permitía pasar a los elefantes bebés. Entonces el papá elefante pensó: ¡tengo una gran idea! Mamá elefante tu vas a ir primero, luego el bebé elefante Junior cogerá de tu cola, yo pasare empujándolo por atrás, por ultimo de mi cola se sostendrá bebé elefante Dumbo y de esta manera podremos pasar todos a la vez sin correr ningún peligro.

Anexo 15



<https://bit.ly/2tdtC2>

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

Anexo 16

CUENTO: UNA RICA ENSALADA

Cierto día la mamá de Juan le encargo comprar frutas en la tienda, para poder prepararle una rica y nutritiva ensalada de frutas. Ella le dijo: Juan compraras; una manzana, un plátano y una papaya. Juan en la tienda compro lo que mamita le había pedido, una manzana, un plátano y una papaya. Muy contento regreso a casa y le pidió a su mamita que le prepare su ensalada de frutas. Juan disfruto mucho al comerla ya que había ayudado a mamá a comprar las frutas.

3.2.1.4 Evaluaciones de procesos y final de unidad



COLEGIO MARIANISTA

AÑO ESCOLAR 2019
"DISCIPLINA, ESTUDIO, ÉXITO"

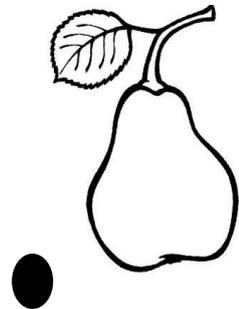
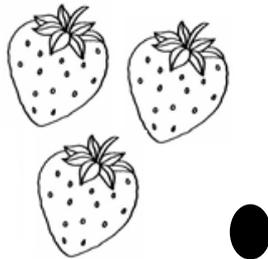
HOJA DE APLICACIÓN DE MATEMÁTICA

TEMA: Numeral cantidad

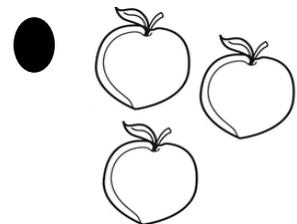
GRADO: 3 años

Profesora: Guevara Dávalos, Jackey ; Nieves Altuna, Yessenia ; Pasache Lazo, Margarita

Numeral cantidad



3



- Relaciona el numeral tres con la cantidad, al unir con una línea las frutas con el numeral que corresponde.

"MAS QUE UN COLEGIO, UNA GRAN FAMILIA MARIANISTA"

Rúbrica de evaluación y descriptores de calidad	
Relaciona el numeral tres con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad	A
Relaciona el numeral tres con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad	B
Relaciona el numeral tres con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje 8 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 8		
1. Institución educativas: Marianista 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Inglaterra 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: Expreso lo aprendido 6. Temporización: 18 de noviembre al 18 de diciembre 7. Profesor(a): Guevara, Pasache, Nieves		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Seriación por tamaño de objetos</p> <p>Numeral 4 y 5</p> <p>Relación numeral 4 y 5 con su cantidad</p> <p>Resuelve problemas sencillos</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <p>Desplazamientos.</p>		<p>Ordenación de objetos por tamaño de manera ascendente a través de juegos lúdicos.</p> <p>Identificación del numeral 4 y 5 mediante material concreto, y no estructurado.</p> <p>Relación del numeral cuatro con su cantidad mediante el uso de material concreto, material gráfico y no estructurado.</p> <p>Relación del numeral cinco con su cantidad mediante el uso de material concreto, gráfico y no estructurado.</p> <p>Comparación de cantidades para resolver problemas sencillos a través del uso del material concreto.</p> <p>Muestra sentido de orientación al desplazarse haciendo uso de las nociones espaciales en diversos lugares a través de coordinación motora</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Capacidad: comprensión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Relacionar • Ordenar/secuenciar • Comparar <p>Capacidad: Orientación espacio temporal</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de orientación 		<p>Valor : Responsabilidad</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar constancia en el trabajo. <p>Valor : Respeto</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia. <p>Valor : Solidaridad</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir lo que se tiene.

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

Actividad 1 (45 minutos)

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

Inicio

-Descubre y observa lo que contiene la bolsa mágica, luego responde: ¿ Qué había dentro de la bolsa mágica?¿Habían muchos tubos? ¿Todos los tubos son del mismo tamaño? ¿De qué tamaños eran? ¿Puedes ordenar los tubos de papel toalla del más pequeño al más grande?

Proceso

-Percibe una serie de tubos de papel toalla de diversos tamaños ordenados del más pequeño al más grande.

-Identifica la serie de tamaños del más pequeño al más grande escogiendo un tubo y menciona que tamaño le toco.

-Aplica lo observado anteriormente ordenando del tubo más pequeño al más grande sobre la línea roja.

Salida

-Evaluación: Ordena objetos por tamaño de manera ascendente, individualmente colocando botones sobre la línea pegada en su mesa , del más pequeño al más grande. (**Anexo 01**)

-Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Qué materiales usaste? ¿Cómo ordenaste los tubos de papel toalla? ¿Todos los tamaños eran iguales?¿Fue fácil o difícil ordenar los tubos del más pequeño al más grande?

-Transferencia: En la hora de formarte para salir al recre ordena tu fila del niño más pequeño al más grande.

Actividad 2 (45 minutos)

Relacionar el numeral cuatro con su cantidad a través de actividades lúdicas mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

Participa de la canción “El sapito verde”: (**Anexo 02**), luego responden ¿Quiénes saltaban? ¿Por dónde saltaban los sapitos? ¿Cuántos saltos dio el sapito por las piedras? ¿Cuántos saltos dio el sapito por las hojas y flores? ¿Cuántos saltos dio el sapito cuando bailo? ¿Cuántos saltos dio al último el sapito? ¿Puedes realizar cuatro saltos como el sapito?

Proceso:

Percebe un circuito psicomotor, pelotas y un aro con el numeral cuatro.

Identifica las pelotas y un aro con el numeral cuatro al responder algunas preguntas ¿Que observas? ¿Qué numeral es?

Establece la conexión entre el numeral y la cantidad al saltar sobre el circuito psicomotor colocando cuatro pelotas dentro del aro.

Salida

-Evaluación: Relaciona el numeral cuatro con su cantidad, al colocar cuatro aros en el cono que contiene el numeral cuatro.

-Metacognición: ¿Qué numeral aprendiste hoy? ¿En cuántos cuadrados saltaste? ¿Cuántas pelotas tiraste dentro del aro? ¿Fue difícil saber en que aro colocar la pelota?

Transferencia: A la hora de recreo, escoge 4 juguetes de tu preferencia y colócalo dentro del cesto.

Actividad 3 (45 minutos)

Identificar el numeral cuatro mediante juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Observa una caja mágica sobre su mesa, al ingresar su mano y palpar encuentra el numeral cuatro, luego responde: ¿Qué observaste en tu mesa? ¿Qué había dentro de la caja? ¿Qué número encontraste en la caja? ¿Qué tema se trabajara hoy? ¿Podrás encontrar el número cuatro escondido por el aula?

Proceso

- Percibe la imagen del numeral cuatro plasmado en el patio elaborado con palitos bajalengua.
- Reconoce la estructura del numeral cuatro que está elaborado en el piso (con palitos bajalengua) al desplazarse sobre él, dando palmadas siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.
- Relaciona el numeral observado anteriormente, al correr y ubicarse en el numeral cuatro dibujado en el piso.
- Identifica el numeral cuatro en los globos colgados en el aula y menciona en que color del globo se encuentra, para luego llevárselo a su lugar.

Salida

- Evaluación: Identifica el numeral cuatro en su mesa , colocando una chapa encima.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste? ¿En qué material estaba el numeral cuatro? ¿Sobre qué número te ubicaste? ¿Fue fácil o difícil identificar el numeral cuatro en los globos?
- Transferencia: Busca en tu casa algún objeto (reloj, juguete, pelota, polo) que contenga el numeral cuatro y tráelo la próxima clase.

Actividad 4 (45 minutos)

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos a través de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Escucha el cuento “El mono Jorge” (**Anexo 03**), luego responde: ¿Cuántos plátanos tenía Jorge?
¿Cuántos plátanos le regalo su amiga Ramona a Jorge? ¿Puedes averiguar cuantos plátanos tiene en total Jorge con los que le regalo Ramona?

Proceso

- Percibe a la profesora vestida de caperucita con una canasta de frutas.
- Identifica las frutas que caperucita les entrego de su canasta.
- Establece los criterios de comparación al observar la cantidad de frutas que tiene con la de su compañero.
- Realiza la comparación al contar cuantas frutas tiene en total él y su compañero.

Salida

- Evaluación: Compara cantidades para resolver problemas sencillos al contar las crayolas que tiene en su mesa y las de su compañero.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste hoy? ¿Cuántas frutas te dio caperucita?
¿Cuántas frutas tenía tu compañero? ¿Fue fácil o difícil saber cuántas frutas tienes en total ahora?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus papis cuentas frutas hay en la mesa y cuantas en la cocina.

Actividad 5 (45 minutos)

Muestra sentido de orientación al desplazarse en líneas curvas, usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Participa del juego “Las chapadas”, se elige cuatro compañeros que serán los cazadores y los demás corren libremente para no dejarse alcanzar en el patio, luego responde ¿A qué jugaste? ¿Les gusto el juego? ¿Por dónde corriste? ¿Cómo corriste? ¿De qué otra manera puedes desplazarte en el patio?

Proceso

-Percibe pelotas de trapo de diferentes colores, ubicadas en forma distante una de otra, en el piso.
-Identifica como están ubicadas las pelotas de trapo y observa que tienen como referencia un punto de partida y la meta final. Comenta lo observado.
-Muestra sentido de orientación al desplazarse caminando, corriendo, saltando, en líneas curvas siguiendo la ubicación de las pelotas. Teniendo en cuenta el punto de inicio y el de llegada.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación al desplazarse en líneas curvas, caminando, corriendo y teniendo como punto de referencia a sus compañeros que están formados en fila y guardan cierta distancia entre ellos.
-Metacognición: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Cómo caminaste a través de las pelotas? ¿Fue fácil o difícil caminar haciendo curvas? ¿Cómo resolviste los problemas que se te presentaron?
-Transferencia: En el patio a la hora del juego desplázate caminando en líneas curvas y comenta al ingresar al aula.

Actividad 6 (45 minutos)

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material no estructurado mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa y escoge un globo que se encuentra por el aula, escucha y participa de la canción “soy una serpiente”(Anexo 04), el primer niño de cada grupo será el que tenga el globo más pequeño y el último niño será el que tenga el globo más grande y así formar el cuerpo de la serpiente, luego responde: ¿Quiénes estuvieron primeros en las serpientes? ¿Por qué estaban primeros? ¿Quiénes estaban al final de la serpiente? ¿Cómo estuvo ordenado la serpiente? ¿Todos participaron? ¿Cuántas serpientes habían? ¿Podrás hacer el cuerpo de un gusano con cañitas de diferentes tamaños?

Proceso

-Percibe el cuerpo de un gusano hecho con cañitas ordenado del más pequeño al más grande sobre su mesa.
-Identifica en el cuerpo del gusano los tamaños de las cañitas y menciona como está ordenado.
-Aplica lo aprendido, al elaborar con lana y cañitas de diferentes tamaños, de forma ascendente, el gusano.

Salida

-Evaluación: Ordena objetos por tamaño de manera ascendente, colocando platitos de diferentes tamaños del más pequeño al más grande individualmente.
-Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Qué materiales usaste? ¿Todos los globos eran del mismo tamaño? ¿De qué estaba hecho el cuerpo del gusano? ¿El cuerpo del gusano empezaba por la cañita más grande? ¿Fue fácil o difícil ordenar tu propio gusano?
-Transferencia: En casa con ayuda de tus papás busca zapatos de diferentes tamaños y ordénalos del más pequeño al más grande. (Anexo 05)

Actividad 7 (45 minutos)

Relacionar el numeral cuatro con su cantidad mediante juegos lúdicos, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Sale al patio de manera ordenada y forma una ronda con sus compañeros, luego recibe un globo y al ritmo de la canción, comienza a pasarlo. Cuando se detiene la música, el niño que se quede con el globo da cuatro palmadas, luego responde: ¿Qué hiciste? ¿Cuántas palmadas diste al detenerse la canción? ¿Puedes tumbar cuatro palitroques? ¿De qué otra manera puedes contar hasta el número cuatro?

Proceso

-Percibe una caja con palitroques , pelotas de diferentes colores (rojo, azul, amarillo) y el numeral cuatro, elaborado en cartulina grande en el centro del patio. (**Anexo 06**)

-Identifica los características de los objetos presentados (palitroques y pelotas) y el numeral cuatro, responde a algunas preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿Qué numeral observas?

-Establece la conexión entre el numeral cuatro y su cantidad, al jugar a tirar la pelota hacia los palitroques y tratar de derrumbar solo cuatro. El árbitro da la indicación de que color derrumbar los palitroques (azul, amarillo y rojo)

Salida

-Evaluación: Relaciona el numeral cuatro con su cantidad, al jugar “El dado mágico”. Cada vez que salga en el dado el numeral aprendido, colocará cuatro cuentas dentro de la botella que tiene plasmado el numeral cuatro.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué numeral salió al lanzar el dado? ¿Cuántas cuentas colocaste dentro de la botella? ¿Fue fácil o difícil saber cuántas cuentas colocar en la botella? ¿Qué numeral tenía la botella donde colocaste cuatro cuentas?

-Transferencia: Con ayuda de tu papitos, observa en tu habitación y escoge 4 cuatro peluches de tu preferencia y cuéntalos.

Actividad 8 (45 minutos)

Identificar el numeral cuatro mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa un cesto con varios objetos en el aula, luego responde: ¿Qué vez en el cesto? ¿Qué objetos encontraste dentro del cesto? ¿Habrá un número escondido dentro del cesto? ¿Puedes encontrar más números dentro del cesto?

Proceso

-Percibe la imagen del numeral cuatro que está en la mesa formado con lentejas. (**Anexo 07**)

-Reconoce la estructura del numeral cuatro que está plasmado con tiza en el piso al desplazarse sobre él, esparciendo lentejitas siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.

-Relaciona el numeral observado anteriormente, al correr y colocar una pelota en el numeral cuatro dibujado en el piso.

-Identifica el numeral cuatro en los juguetes escondidos y menciona en que juguete lo encontró, para luego llevárselo a su lugar.

Salida

-Evaluación: Identifica el numeral cuatro en los cubos que contengan este número y luego colócalos en los tachos donde se encuentre el numeral cuatro.

-Metacognición: ¿Qué número aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Fue fácil identificar el numeral cuatro en los juguetes? ¿Todos los cubos tenían al numeral cuatro?

-Transferencia: Con la ayuda de tus padres forma el numeral cuatro utilizando fideos y tráelo a la clase.

Actividad 9 (45 minutos)

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos a través de material no estructurado, compartiendo lo que tiene.

Inicio

-Escucha el cuento: “Pepito el comelón” (**Anexo 08**) y responde a interrogantes: ¿De qué trato el cuento? ¿Cuántas zanahorias comió primero Pepito? ¿Cuántas comió después? ¿Cuántas zanahorias se comió en total? ¿Qué pasaría si Don conejo hubiera comido una zanahoria más?

Proceso

- Percibe una canasta con zanahorias y platitos en el centro de su mesa.
- Identifica manipulando las características de la zanahoria (color, forma, tamaño, etc.)
- Establece los criterios de comparación al colocar en los platos la cantidad de zanahorias que comió primero y las que se comió después Don conejo.
- Realiza la comparación, de cuantas zanahorias se comió en total don conejo.

Salida

- Evaluación: Compara cantidades para resolver problemas sencillos colocando bloques lógicos en depósitos, realizando la misma acción que hizo con las zanahorias en forma individual.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cuántas zanahorias comió Pepito? ¿Cómo resolviste el problema del cuento? ¿Qué material usaste para saber cuántas zanahorias se comió en total Pepito? ¿Fue fácil o difícil saber cuántas zanahorias se comió en total Pepito?
- Transferencia: A la hora de la lonchera cuenta cuantas frutas trajiste tu y cuantas trajo tu compañero del lado.

Actividad 10 (45 minutos)

Muestra sentido de orientación al desplazarse por laberintos, usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Participa del juego “El gato y el ratón” (**Anexo 09**) en el patio, luego responde :¿Les gusto el juego? ¿A qué jugaste? ¿Cómo hiciste para que el gato no ingrese? ¿Por dónde quería entrar y salir el gato? ¿Si hubiera un laberinto podrías encontrar la salida?

Proceso

-Percibe una cuerda entrelazada con cuatro sillas, formando un laberinto en el patio. Comenta lo observado.

-Identifica que la cuerda con las sillas forman un laberinto y que a través de él hay un camino. ¿Puedes encontrar la salida en este laberinto? Comenta las posibles soluciones, observando que el laberinto tiene una entrada y una salida.

-Muestra sentido de orientación al desplazarse por laberintos, en parejas y solo, caminando, saltando a través del laberinto. Teniendo en cuenta el punto de inicio y el de llegada. (**Anexo 10**)

Salida

-Evaluación: Mostrar sentido de orientación al desplazarse, por el laberinto elaborado con las mochilas y loncheras de todos sus compañeros, pasando a través de él caminando, saltando, sin chocar con las mochilas y loncheras buscando el camino a la salida.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Cómo estaba formado el laberinto? ¿Cómo encontraste el camino en el laberinto? ¿Fue fácil o difícil encontrar la salida del laberinto? ¿Cómo resolviste los problemas que se te presentaron?

-Transferencia: Con tus papitos visita el parque infantil que está cerca a tu casa y juega dentro del laberinto.

Actividad 11 (45 minutos)

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Los niños escuchan el cuento “Ricitos de oro” (**Anexo 11**), luego responden : ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes habían? ¿De qué tamaño eran los osos? ¿De qué tamaño eran sus camas? ¿En qué cama se acostó primero Ricitos de oro? ¿Podrás ordenar dados del más pequeño al más grande?

Proceso

- Percibe una serie de dados del más pequeño al más grande en el centro del patio.
- Identifica la serie observando y mencionando el tamaño de los dados
- Aplica lo aprendido al ordenar en forma ascendente los dados observados, en el patio.

Salida

- Evaluación: Ordena objetos por tamaño de manera ascendente, individualmente colocando las pirámides de la más pequeña a la más grande.
- Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Qué materiales usaste? ¿Todos los dados tenían el mismo tamaño? ¿Cómo ordenaste la pirámide? ¿Fue fácil o difícil ordenar tu propia pirámide?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus papás busca ollas y ordena del más pequeño al más grande y en clase comenta tu experiencia. (**Anexo 12**)

Actividad 12 (45 minutos)

Relacionar el numeral cinco con su cantidad a través de material no estructurado, demostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Participa del juego embocando pelotas de colores, colocando en cada balde cinco pelotas de acuerdo con su color, luego responde: ¿A qué jugaste? ¿Qué colocaste en los baldes? ¿De qué color son las pelotas? ¿Cuántas pelotas colocaste en cada balde? ¿Puedes colocar otros objetos dentro de los baldes?

Proceso

-Percibe una caja con botellas de diferentes colores en el aula y el numeral plasmado en el aula.
-Identifica cada una de las botellas y la bolsa con el numeral cinco y responde ¿Cuántas botellas observas? ¿Qué numeral es?
-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad colocando cinco botellas dentro de la bolsa que contiene dicho numeral.

Salida

-Evaluación: Relaciona el numeral cinco con su cantidad, al colocar cinco chapas, dentro de una caja donde se encuentra plasmado el numeral cinco.
-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cuántas pelotas colocaste en el balde? ¿Fue fácil o difícil contar las botellas? ¿Cómo lo has resuelto?
-Transferencia: En casa con ayuda de tus papitos busca y cuenta cinco juguetes que te gusten y tráelos al aula el día de mañana.

Actividad 13 (45 minutos)

Identificar el numeral cinco mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo

Inicio

-Observa una ruleta con números en su mesa que cada vez que lo gira y se detenga en el cinco, colocara un gancho (**Anexo 13**) y luego responde: ¿Qué observaste en tu mesa? ¿Qué había en la ruleta? ¿Qué números había en la ruleta? ¿Qué colocaste cada vez que salía el numeral cinco? ¿Puedes encontrar el numeral cinco en otro juego?

Proceso

- Percibe la imagen del numeral cinco elaborado con cinta de embalaje plasmado en el piso. (**Anexo 14**)
- Reconoce la estructura del numeral cinco que está elaborado en el piso (con cinta de embalaje) al desplazarse sobre él, caminando como patito, siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.
- Relaciona el numeral observado anteriormente, al dar vueltas y ubicarse en el numeral cinco plasmado en el piso.
- Identifica el numeral cinco al buscar en el aula círculos que tengan el número.

Salida

- Evaluación: Identifica el numeral cinco al pasar una pelota sobre sus cabezas y colocando en el cesto donde se encuentre el número cinco.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste? ¿Cómo te desplazaste por el numeral cinco? ¿Cuántas vueltas diste al llegar al numeral? ¿Fue fácil o difícil identificar el numeral cinco en los círculos?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus padres, busca en encartes de supermercado al numeral cinco y tráelo al aula.

Actividad 14 (45 minutos)

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Observa un tendal con un banderín, y coloca dos banderines más, luego responde ¿Qué observaste en el tendal? ¿Cuántos banderines colgaste? ¿Cuántos banderines hay en total? ¿Puedes colgar más banderines?

Proceso

- Percibe dos tendales y diversos banderines de colores en una caja cerrada.
- Identifica los banderines dentro de la caja eligiendo uno del color de su preferencia.
- Establece los criterios de comparación al colgar dos banderines en un tendal y en el otro un banderín.
- Realiza la comparación, de cuantos banderines hay en un tendal y cuantos en el otro al contar.

Salida

- Evaluación: Compara cantidades para resolver problemas al observar dos árboles en donde un árbol tiene dos regalos y otro árbol tiene tres regalos. ¿Cuántos regalos le quedaría si el árbol que tiene dos regalos le quitan un regalo?
- Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué aprendieron con esos juegos? ¿Tuvieron dificultad para colocar un regalo en los árboles? ¿Cómo lo resolvieron?
- Transferencia: En tu casita con tus papitos compara con una bolsa de caramelos que sucede si de una bolsita de caramelos sacas tres caramelos y te los comes? ¿Cuántos caramelos me quedarían?

Actividad 15 (45 minutos)

Muestra sentido de orientación al desplazarse por laberintos, usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Escuchan y se mueven al ritmo de la canción: “Los Ratones”(Anexo 15), luego responde; ¿Les gusto la canción? ¿Cómo se movieron? ¿Por dónde pasaban los ratones? ¿Quién conducía a los ratones? ¿Podrías encontrar la entrada y salida si jugaras en unos callejones (laberinto)?

Proceso

-Percibe una cuerda amarrada a los conos formando un laberinto en el patio. Luego comenta lo observado.

-Identifica que los callejones hechos con la cuerda y los conos forman un laberinto y tienen un punto de inicio ¿Puedes encontrar la salida en este laberinto? Comenta las posibles soluciones, observando que los callejones dentro del laberinto tienen una salida.

-Muestra sentido de orientación al desplazarse en parejas y solo, caminando, saltando a través del laberinto. teniendo en cuenta el punto de inicio y el de llegada.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación al desplazarse solo, por laberintos sencillos, hechos con palos de escoba.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Cómo estaba formado el laberinto? ¿Cómo encontraste el camino dentro del laberinto? ¿Fue fácil o difícil encontrar la salida del laberinto? ¿Cómo resolviste los problemas que se te presentaron?

-Transferencia: En casa con ayuda de tus papas crea tu propio laberinto usando tus juguetes.

Actividad 16 (45 minutos)

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa varios objetos tapados con una tela, al retirarla encuentra varios baldes de diversos tamaños, luego responde:¿Qué hay sobre la mesa? ¿Todos los baldes son del mismo tamaño? ¿Puedes ordenar los baldes del más pequeño al más grande? (**Anexo 16**)

Proceso

- Percibe una serie de tapers del más pequeño al más grande en el centro del patio.
- Identifica la serie observando y mencionando el tamaño de los tapers.
- Aplica lo aprendido al ordenar en forma ascendente los tapers observados, en el patio.(**Anexo 17**)

Salida

- Evaluación: Ordena objetos por tamaño de manera ascendente colocando cubos del más pequeño al más grande.(**Anexo 18**)
- Metacognición: ¿Qué trabajaste hoy? ¿Qué materiales usaste? ¿Todos los tapers tenían el mismo tamaño?¿Cómo ordenaste los tapers? ¿Tuviste dificultad al ordenar los tapers del más pequeño al más grande?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus papitos ordena utilizando platos pequeños y grande según la serie.

Actividad 17 (45 minutos)

Relacionar el numeral cinco con su cantidad a través de material concreto, demostrando constancia en el trabajo.

Inicio

- Canta la canción “Mariana cuenta”, (**Anexo 19**) , luego responde ¿Quién cantaba la canción? ¿Hasta qué número conto Mariana? ¿Puedes contar cinco pelotas y colocarlo en la prenda de vestir del payaso?

Proceso

-Percibe el numeral cinco, en la pechera de una de las dos prendas de vestir del payaso y pelotas de diversos colores dentro de una caja.

-Identifica las características de cada uno de los materiales observados respondiendo algunas preguntas: ¿Qué numeral observas? ¿De qué color son las pelotas? ¿Qué numeral observas en la prenda de vestir?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad al jugar colocando dentro de la prenda de vestir cinco pelotas de diferentes colores siguiendo la indicación

Salida

-Evaluación: Relaciona el numeral cinco con su cantidad, al colocar cinco botones en el numeral aprendido en el tablero de los numerales.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Las dos prendas de vestir tenían el numeral cinco en la pechera? ¿Fue fácil o difícil meter en su prenda de vestir los globos que el payaso pedilón quería?

-Transferencia: En casa con ayuda de tus papas busca y cuenta cinco medias y mañana en el aula coméntanos.

Actividad 18 (45 minutos)

Identificar el numeral cinco mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo

Inicio

-Observa peces en cartulina con diversos números en el aula y elige los que tengan el numeral cinco y pégalo en la pizarra y luego responde: ¿Qué ves? ¿Qué números hay en los peces? ¿Cuántos numerales cinco encontraste? ¿Puedes encontrar más números cinco en otras imágenes del aula?

Proceso

- Percibe observando el numeral cinco en una cartulina negra.
- Reconoce la estructura del numeral cinco al desplazarte colocando harina sobre el número.
- Relaciona el numeral cinco observado anteriormente, al colocar una piedrita en el numeral cinco plasmado en cartulina en piso.
- Identifica el numeral cinco al extraer los banderines que tienen este número y colócalos sobre tu mesa.

Salida

- Evaluación: Identifica el numeral cinco en objetos dentro del aula (dados, carteles)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué numeral búscate en el aula? ¿Cómo te desplazaste por el numeral cinco? ¿Qué material usaste para aprender? ¿Qué número tenían los banderines que colocaste sobre tu mesa?
- Transferencia: Camino a casa observa en que lugares encuentras en numeral cinco y coméntalo al día siguiente en la clase.

Actividad 19 (45 minutos)

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos, usando material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Escucha el cuento “La comida de don Ratón” (**Anexo 20**) y responde a interrogantes: ¿De quién nos habla el cuento? ¿A que fue al mercado el ratón? ¿Qué comía don Ratón? ¿Cuántos quesos compro primero? ¿Por qué compro más quesos? ¿Cuántos quesos compró en total don ratón?

Proceso

- Percibe un sobre con imágenes de quesos y dos depósitos en el centro de su mesa.
- Identifica las características perceptuales de las imágenes de los quesos, color, tamaño, forma, etc. Y cuantos depósitos tiene sobre su mesa.
- Establece criterios al comparar, cuantos quesos compró primero el ratón colocándolo en el primer depósito y cuantos quesos compró después al colocarlos en el otro depósito.
- Realiza la comparación, de cuantos quesos compró don ratón en total, contando los dos depósitos.

Saluda

- Evaluación: Compara cantidades para resolver problemas sencillos, colocando dos ganchos de ropa, en su polo que trae puesto y dos ganchos más en su pantalón. Contando la cantidad de ganchos que tiene en total
- Metacognición: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cuántos quesos colocaste en el primer depósito? ¿Cuántos quesos colocaste en el segundo depósito? ¿Fue fácil o difícil saber cuántos quesos compro en total don ratón? ¿Cómo resolviste el problema con los ganchos de ropa?
- Transferencia: A la hora de tomar la asistencia marca en el cartel uno a uno los niños que llegaron al aula y luego cuenta el total.

Actividad 20 (45 minutos) evaluación

Relacionar los numerales tres, cuatro y cinco con sus cantidades a través de material gráfico, demostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Escucha y se mueve al ritmo de la canción “Chumbala, cachumbala,” (**Anexo 21**), luego responde: ¿Quiénes bailaban la canción? ¿Hasta qué número bailaron? ¿Qué hicieron cuando el reloj marco en el número cinco? ¿Puedes contar los globos de color azul, los de color rojo, los de color amarillo y colocarlos en los cesto?

Proceso:

-Percibe los numerales tres, cuatro y cinco, pegados en los cestos y observa los globos de diversos colores dentro de una caja. (**Anexo 22**)

-Identifica las características de cada uno de los materiales observados respondiendo algunas preguntas: ¿Qué numerales observas en las canastas? ¿De qué color son los globos que están en las cajas?

-Establece las conexiones entre los numerales y globos de colores jugando al “payaso pide”. Colocan la cantidad de globos que indica cada numeral de cada cesto. Escucha la indicación y realiza la acción, ”el payaso dice cuatro globos rojos, el payaso dice tres globos azules, el payaso dice 5 globos amarillos.

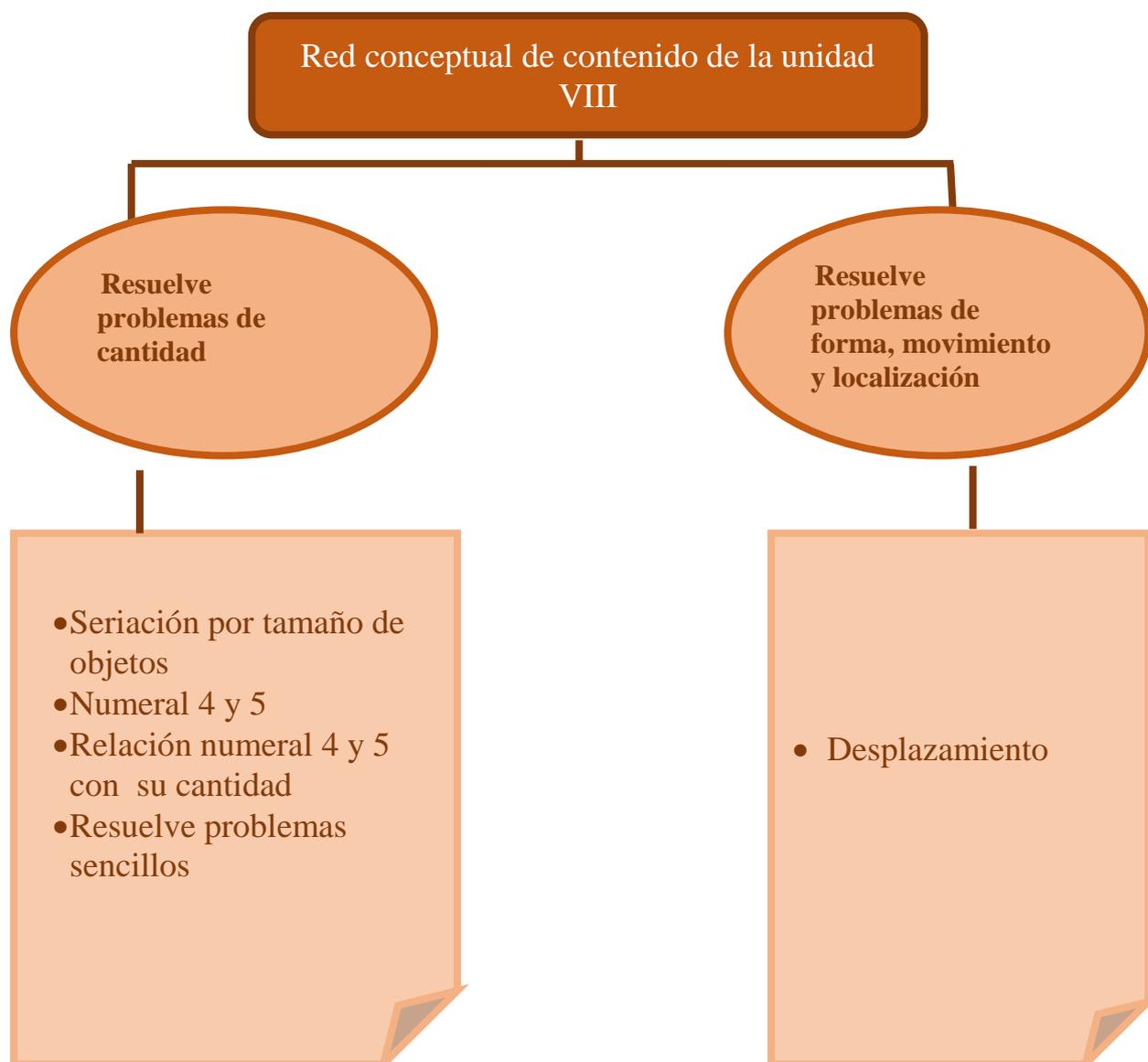
Salida

-Evaluación: Relaciona los numerales tres, cuatro y cinco con sus cantidades uniendo con una línea las imágenes con el numeral que corresponde

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste el día de hoy? ¿Los tres cestos tenían el mismo numeral? ¿Fue fácil o difícil encontrar el cesto que tenía el numeral plasmado para colocar los globos que el payaso te pedía?

-Transferencia: En casa con ayuda de tus papitos busca tres pantalones, cuatro polos y cinco medias.

3.2.2.1 Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.2.2 Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUIA DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 8		
Nombres y Apellidos:		Fecha:.....
Profesores: Guevara Dávalos Jackey	Área: Matemática	Grado: 3 años
Nieves Altuna, Yessenia Adelin		
Pasache Lazo, Margarita Francisca		

Actividad 1

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material no estructurado compartiendo lo que tiene.

-Percibe una serie de tubos de papel toalla de diversos tamaños ordenados del más pequeño al más grande.

-Identifica la serie de tamaños del más pequeño al más grande escogiendo un tubo y menciona que tamaño le toco.

-Aplica lo observado anteriormente ordenando del tubo más pequeño al más grande sobre la línea roja.

Actividad 2

Relacionar el numeral cuatro con su cantidad a través de actividades lúdicas mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe un circuito psicomotor, pelotas y un aro con el numeral cuatro.

-Identifica las pelotas y un aro con el numeral cuatro al responder algunas preguntas ¿Que observas? ¿Qué numeral es?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad al saltar sobre el circuito psicomotor colocando cuatro pelotas dentro del aro.

Actividad 3

Identificar el numeral cuatro mediante juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

-Percibe la imagen del numeral cuatro plasmado en el patio elaborado con palitos bajalengua.

- Reconoce** la estructura del numeral cuatro que está elaborado en el piso (con palitos bajalengua) al desplazarse sobre él, dando palmadas siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.
- Relaciona** el numeral observado anteriormente, al correr y ubicarse en el numeral cuatro dibujado en el piso.
- Identifica** el numeral cuatro en los globos colgados en el aula y menciona en que color del globo se encuentra, para luego llevárselo a su lugar.

Actividad 4

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos a través de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** a la profesora vestida de caperucita con una canasta de frutas.
- Identifica** las frutas que caperucita les entrego de su canasta.
- Establece** los criterios de comparación al observar la cantidad de frutas que tiene con la de su compañero.
- Realiza** la comparación al contar cuantas frutas tiene en total él y su compañero.

Actividad 5

Mostrar sentido de orientación al desplazarse en líneas curvas, usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** pelotas de trapo de diferentes colores, ubicadas en forma distante una de otra, en el piso.
- Identifica** como están ubicadas las pelotas de trapo y observa que tienen como referencia un punto de partida y la meta final. Comenta lo observado.
- Muestra sentido de orientación** al desplazarse caminando, corriendo, saltando, en líneas curvas siguiendo la ubicación de las pelotas. Teniendo en cuenta el punto de inicio y el de llegada.

Actividad 6

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material no estructurado mostrando constancia en el trabajo.

-**Percibe** el cuerpo de un gusano hecho con cañitas ordenado del más pequeño al más sobre su mesa.

-**Identifica** en el cuerpo del gusano los tamaños de las cañitas y menciona como esta ordenado.

-**Aplica** lo aprendido, al elaborar con lana y cañitas de diferentes tamaños, de forma ascendente, el gusano.

Actividad 7

Relacionar el numeral cuatro con su cantidad mediante juegos lúdicos, asumiendo las normas de convivencia.

-**Percibe** una caja con palitroques , pelotas de diferentes colores (rojo, azul, amarillo) y el numeral cuatro, elaborado en cartulina grande en el centro del patio.

-**Identifica** los características de los objetos presentados (palitroques y pelotas) y el numeral cuatro, responde a algunas preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿Qué numeral observas?

-**Establece** la conexión entre el numeral cuatro y su cantidad, al jugar a tirar la pelota hacia los palitroques y tratar de derrumbar solo cuatro. El árbitro da la indicación de que color derrumbar los palitroques (azul, amarillo y rojo).

Actividad 8

Identificar el numeral cuatro mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

-**Percibe** la imagen del numeral cuatro que está en la mesa formado con lentejas.

-**Reconoce** la estructura del numeral cuatro que está plasmado con tiza en el piso al desplazarse sobre él, esparciendo lentejitas siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.

-**Relaciona** el numeral observado anteriormente, al correr y colocar una pelota en el numeral cuatro dibujado en el piso.

-**Identifica** el numeral cuatro en los juguetes escondidos y menciona en que juguete lo encontró, para luego llevárselo a su lugar.

Actividad 9

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos a través de material no estructurado, Compartiendo lo que tiene.

- Percibe** una canasta con zanahorias y platitos en el centro de su mesa.
- Identifica** manipulando las características de la zanahoria (color, forma, tamaño, etc.)
- Establece** los criterios de comparación al colocar en los platos la cantidad de zanahorias que comió primero y las que se comió después Don conejo.
- Realiza** la comparación, de cuantas zanahorias se comió en total don conejo.

Actividad 10

Muestra sentido de orientación al desplazarse por laberintos, usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe** una cuerda entrelazada con cuatro sillas, formando un laberinto en el patio. Comenta lo observado.
- Identifica** que la cuerda con las sillas forman un laberinto y que a través de el hay un camino. ¿Puedes encontrar la salida en este laberinto? Comenta las posibles soluciones, observando que el laberinto tiene una entrada y una salida.
- Muestra sentido de orientación** al desplazarse por laberintos, en parejas y solo, caminando, saltando a través del laberinto. Teniendo en cuenta el punto de inicio y el de llegada.

Actividad 11

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

- Percibe** una serie de dados del más pequeño al más grande en el centro del patio.
- Identifica** la serie observando y mencionando el tamaño de los dados
- Aplica** lo aprendido al ordenar en forma ascendente los dados observados, en el patio.

Actividad 12

Relacionar el numeral cinco con su cantidad a través de material no estructurado, demostrando constancia en el trabajo.

- Percibe** una caja con botellas de diferentes colores en el aula y el numeral plasmado en el aula.

-Identifica cada una de las botellas y la bolsa con el numeral cinco y responde ¿Cuántas botellas observas? ¿Qué numeral es?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad colocando cinco botellas dentro de la bolsa que contiene dicho numeral.

Actividad 13

Identificar el numeral cinco mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe la imagen del numeral cinco elaborado con cinta de embalaje plasmado en el piso.

-Reconoce la estructura del numeral cinco que está elaborado en el piso (con cinta de embalaje) al desplazarse sobre él, caminando como patito, siguiendo la direccionalidad correcta empezando del punto que marca el inicio.

-Relaciona el numeral observado anteriormente, al dar vueltas y ubicarse en el numeral cinco plasmado en el piso.

-Identifica el numeral cinco al buscar en el aula círculos que tengan el número.

Actividad 14

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos a través de juegos lúdicos asumiendo las normas de convivencia.

-Percibe dos tendales y diversos banderines de colores en una caja cerrada.

-Identifica los banderines dentro de la caja eligiendo uno del color de su preferencia.

-Establece los criterios de comparación al colgar dos banderines en un tendal y en el otro un banderín.

-Realiza la comparación, de cuantos banderines hay en un tendal y cuantos en el otro al contar.

Actividad 15

Muestra sentido de orientación al desplazarse por laberintos, usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

-Percibe una cuerda amarrada a los conos formando un laberinto en el patio. Luego comenta lo observado.

-Identifica que los callejones hechos con la cuerda y los conos forman un laberinto y tienen un punto de inicio ¿Puedes encontrar la salida en este laberinto? Comenta las posibles soluciones, observando que los callejones dentro del laberinto tienen una salida.

-Muestra sentido de orientación al desplazarse en parejas y solo, caminando, saltando a través del laberinto. teniendo en cuenta el punto de inicio y el de llegada.

Actividad 16

Ordenar objetos por tamaño de manera ascendente a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe una serie de tapers del más pequeño al más grande en el centro del patio.

-Identifica la serie observando y mencionando el tamaño de los tapers.

-Aplica lo aprendido al ordenar en forma ascendente los tapers observados, en el patio.

Actividad 17

Relacionar el numeral cinco con su cantidad a través de material concreto, demostrando constancia en el trabajo.

-Percibe el numeral cinco, en la pechera de una de las dos prendas de vestir del payaso y pelotas de diversos colores dentro de una caja.

-Identifica las características de cada uno de los materiales observados respondiendo algunas preguntas: ¿Qué numeral observas? ¿De qué color son las pelotas? ¿Qué numeral observas en la prenda de vestir?

-Establece la conexión entre el numeral y la cantidad al jugar colocando dentro de la prenda de vestir cinco pelotas de diferentes colores siguiendo la indicación

Actividad 18 (45 minutos)

Identificar el numeral cinco mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo

-Percibe observando el numeral cinco en una cartulina negra.

-Reconoce la estructura del numeral cinco al desplazarte colocando harina sobre el número.

-Relaciona el numeral cinco observado anteriormente, al colocar una piedrita en el numeral cinco plasmado en cartulina en piso.

-Identifica el numeral cinco al extraer los banderines que tienen este número y colócalos sobre tu mesa.

Actividad 19

Comparar cantidades para resolver problemas sencillos, usando material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

-Percibe un sobre con imágenes de quesos y dos depósitos en el centro de su mesa.

-Identifica las características perceptuales de las imágenes de los quesos, color, tamaño, forma, etc. Y cuantos depósitos tiene sobre su mesa.

-Establece criterios al comparar, cuantos quesos compró primero el ratón colocándolo en el primer depósito y cuantos quesos compró después al colocarlos en el otro depósito.

-Realiza la comparación, de cuantos quesos compró don ratón en total, contando los dos depósitos.

Actividad 20

Relacionar los numerales tres, cuatro y cinco con sus cantidades a través de material gráfico, demostrando constancia en el trabajo.

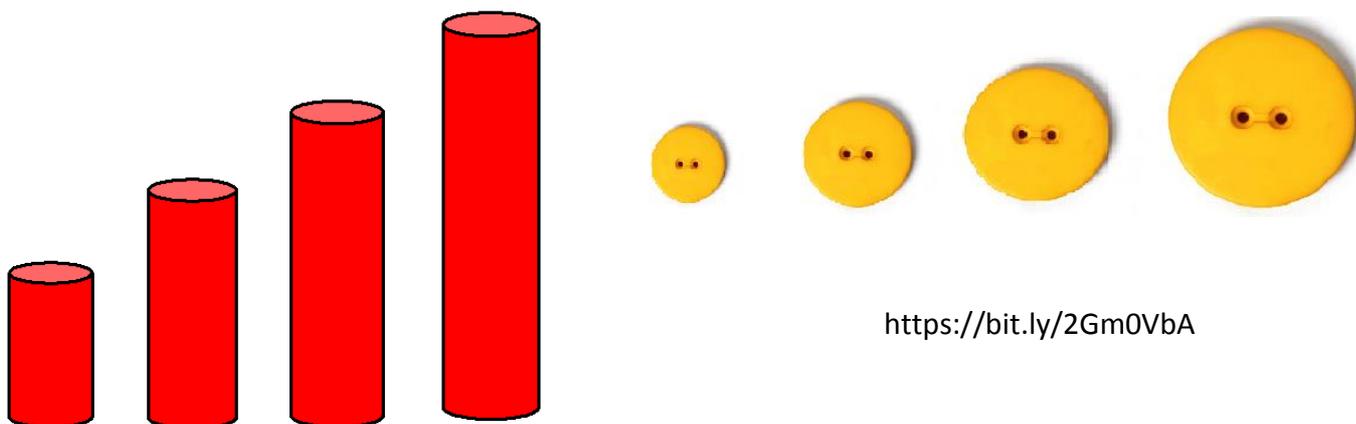
-Percibe los numerales tres, cuatro y cinco, pegados en los cestos y observa los globos de diversos colores dentro de una caja.

-Identifica las características de cada uno de los materiales observados respondiendo algunas preguntas: ¿Qué numerales observas en las canastas? ¿De qué color son los globos que están en las cajas?

-Establece las conexiones entre los numerales y globos de colores jugando al “payaso pide”. Colocan la cantidad de globos que indica cada numeral de cada cesto. Escucha la indicación y realiza la acción, ”el payaso dice cuatro globos rojos, el payaso dice tres globos azules, el payaso dice 5 globos amarillos.

3.2.2.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

Anexo 01



<https://bit.ly/2Gm0VbA>

Anexo 02

El sapito verde

El sapito verde saltaba en el río
entre hojas y flores decía me río ja,ja,ja,ja
y entre las piedritas daba un saltito
y entre hojas y flores daba dos saltitos
mira como bailan dando tres saltitos
y el sapito verde dio cuatro saltitos

Autor: Anónimo

Anexo 03**CUENTO: EL MONO JORGE**

Había una vez un monito llamado Jorge al que le gustaba mucho los plátanos, un día se sentó sobre su árbol y se puso a contar cuantos plátanos tenía para comer, contando: uno, dos, tres ¡que ricos plátanos!. De pronto apareció su amiguita Ramona diciéndole: Jorge te voy a regalar dos plátanos porque yo estoy muy llena, Jorge respondió : muchas gracias Ramona ahora tengo más plátanos para comer.

Anexo 04**CANCIÓN: SOY UNA SERPIENTE**

Soy una serpiente que anda por el bosque
buscando una parte de mi cola,
¿quiere ser usted una parte de mi cola? (biss)

Anexo 05

<https://bit.ly/2WR4Rq7>



<https://bit.ly/2tgyi7d>

Anexo 06



<https://bit.ly/2tgyi7d>

Anexo 07



<https://bit.ly/2Gn1KAT>



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

Anexo 08

CUENTO: “Pepito el comelón”

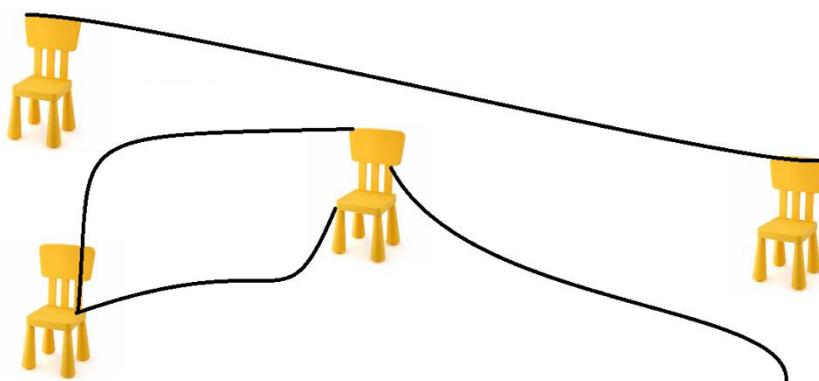
Cierto día Pepito el conejo salió a pasear por el campo de repente vio una huerta llena de zanahorias, como Pepito era muy comelón, decidió entrar a la huerta y comer una zanahoria, ya iba de salida y se dijo: ¿No creo que nadie se dé cuenta si me llevo dos zanahorias más?. Así lo hizo y se comió dos zanahorias más.

Anexo 09

JUEGO: EL GATO Y EL RATÓN

Los niños escogen un compañero que hará de gato, otro de ratón y otro hará de puerta, forman un círculo y el ratón se coloca en el centro de la ronda. El niño que hace de gato toca la puerta y pregunta ¿Buenas noches se encuentra don ratón? La puerta contesta no está. Don gato ingresa a buscar al ratón, y el escapa por los huecos, los niños cierran los brazos, para no dejar salir al gato y así don ratón escapa, continua el juego persiguiendo el gato al ratón.

Anexo 10



<https://bit.ly/2MZg82L>

Anexo 11

RISITOS DE ORO

Había una vez una casita en el bosque en la que vivían papá oso, que era grande y fuerte; mamá osa, que era dulce y redonda; y el pequeño bebé oso.

Todas las mañanas mamá osa preparaba con cariño el desayuno de los tres. Un gran bol de avena para papá oso, otro mediano para ella y un bol pequeñito para el bebé oso. Antes de desayunar salían los tres juntos a dar un paseo por el bosque.

Un día, durante ese paseo llegó una niña hasta la casa de los tres osos. Estaba recogiendo juncos en el bosque pero se había adentrado un poco más de la cuenta.

- ¡Pero qué casa tan bonita! ¿Quién vivirá en ella? Voy a echar un vistazo
Era una niña rubia con el pelo rizado como el oro y a la que todos llamaban por eso Ricitos de Oro. Como no vio nadie en la casa y la puerta estaba abierta Ricitos decidió entrar.

Lo primero que vio es que había tres sillones en el salón. Se sentó en el más grande de todos, el de papá oso, pero lo encontró muy duro y no le gustó. Se sentó en el mediano, el de mamá osa, pero le pareció demasiado mullido; y después se sentó después en la mecedora del bebé oso. Pero aunque era de su tamaño, no tuvo cuidado y la rompió.

Rápidamente salió de ahí y fue entonces cuando entró en la cocina y se encontró con los tres boles de avena.

- ¡Mmmm que bien huele!

Decidió probar un poquito del más grande, el de papá oso. Pero estaba demasiado caliente y se quemó. Probó del mediano, el de mamá osa, pero lo encontró demasiado salado y tampoco le gustó. De modo que decidió probar el más pequeño de todos.

-¡Qué rico! Está muy dulce, como a mi me gusta.

Así que Ricitos de oro se lo comió todo entero. Cuando acabó le entró sueño y decidió dormir la siesta. En el piso de arriba encontró una habitación con tres camas. Trató de subirse a la más grande, pero no llegaba porque era la cama de papá oso. Probó entonces la cama de mamá osa, pero la encontró demasiado mullida así que

acabó por acostarse en la cama de bebé oso, que era de su tamaño y allí se quedó plácidamente dormida.

Entonces llegaron los tres osos de su paseo y rápidamente se dieron cuenta de que alguien había entrado en su casa.

- ¡Alguien se ha sentado en mi sillón! - gritó papá oso enfadado

- En el mío también - dijo mamá osa con voz dulce Y alguien ha roto mi mecedora -
dijo bebé oso muy triste

Entraron en la cocina y vieron lo que había pasado con su desayuno.

- ¡Alguien ha probado mi desayuno! - gritó papá oso enfadado

- Parece que el mío también - dijo mamá osa dijo mamá osa con voz dulce

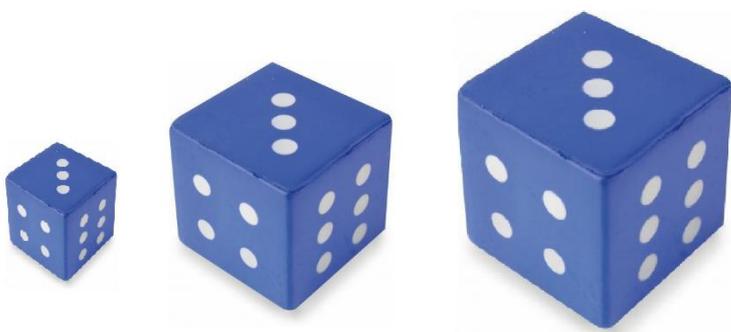
- Y alguien se ha comido el mío - dijo bebé oso llorando

De repente el bebé oso miró hacia la habitación y descubrió a su invitada.

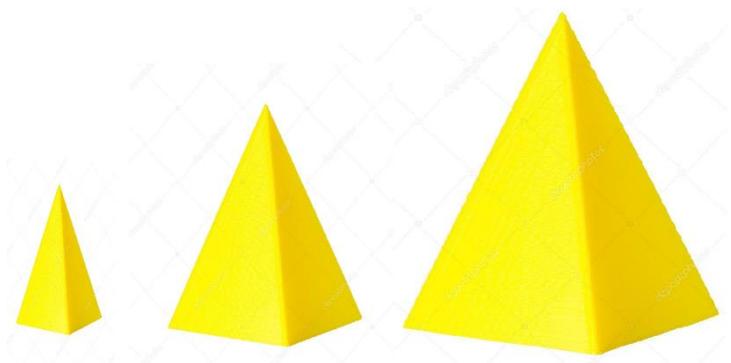
- ¡Mirad! ¡Hay una niña en mi cama!

Justo en ese instante Ricitos de oro se despertó y al ver a los tres osos delante de ella saltó de la cama y echó a correr lo más rápido que pudieron sus pies hasta llegar a su casa, dejando atrás incluso sus zapatos.

Anexo 12



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



<https://bit.ly/2UOai7g>

Anexo 13



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

Anexo 14



<https://bit.ly/2SrFGf1>

Anexo 15

CANCIÓN : LOS RATONES Arriba y abajo, por los callejones

pasa una ratita
con muchos ratones,
unos sin colita
y otros muy colones,
uno sin orejas
y otros orejones,
unos sin patitas
y otros muy patones,
unos sin ojitos
y otros muy ojones,
unos sin narices
y otros narigones.

Anexo 16



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

Anexo 17

<https://bit.ly/2tiQ220>

Anexo 18

<https://bit.ly/2TISDO1>

Anexo 19

Mariana cuenta uno , Mariana cuenta uno , es uno es uno es
 Ana viva Mariana, viva Mariana
 Mariana cuenta dos , Mariana cuenta dos , es uno, es dos, es
 Ana viva Mariana, viva Mariana
 Mariana cuenta tres , Mariana cuenta tres , es uno, es dos es tres, es
 Ana viva Mariana, viva Mariana
 Mariana cuenta cuatro , Mariana cuenta cuatro , es uno, es dos es tres, es cuatro, es
 Ana viva Mariana, viva Mariana
 Mariana cuenta cinco , Mariana cuenta cinco , es uno, es dos es tres, es cuatro, es
 cinco, es
 Ana viva Mariana, viva Mariana

Anexo 20

CUENTO: “LA COMIDA DE DON RATÓN”

Cierto día, Don Ratón salió a comprar su comida, para pasar un invierno tranquilo, su comida favorita, era el queso, llegó al mercado y compró dos quesos grandes, ya iba de regreso a casa, cuando de repente pensó; solo dos quesos, no me alcanzará para todo el invierno, compraré un queso más, así lo hizo, luego conto; uno, dos, tres quesos, uyy, tres quesos, es muy poco, me quedare de hambre, compraré uno más, luego, conto todos los quesos que compró, ahora sí, tengo la comida que necesito, pasaré un buen invierno comiendo todo mi quesito.

Anexo 21

CHUMBALA CACHUMBALA

Chumbala Cachumbala Cachumbala

Chumbala Cachumbala Cachumbala

 Cuando el reloj marca la una

 Las calaveras salen de su tumba

Chumbala Cachumbala Cachumbala

Chumbala Cachumbala Cachumbala

 Cuando el reloj marca las dos

 Las calaveras comen arroz

Chumbala Cachumbala Cachumbala Chumbala Cachumbala Cachumbala

 Cuando el reloj marca las tres

 Las calaveras bailan al revés

Chumbala Cachumbala Cachumbala

Chumbala Cachumbala Cachumbala

 Cuando el reloj marca las cuatro

 Las calaveras se van al teatro

Chumbala Cachumbala Cachumbala

Chumbala Cachumbala Cachumbala

 Cuando el reloj marca las cinco

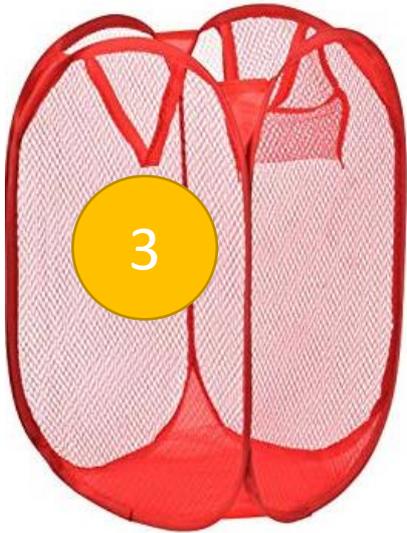
 Las calaveras se pegan un brinco

Chumbala Cachumbala Cachumbala

Chumbala Cachumbala Cachumbala

Autor: Felix Canales

Anexo 22



<https://bit.ly/2TMi41a>



<https://bit.ly/2N0jPVY>



<https://bit.ly/2TMi41a>



<https://bit.ly/2tl3eDr>

<https://bit.ly/2V0RVfB>

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

3.2.2.4 Evaluaciones de procesos y final de unidad



COLEGIO MARIANISTA

AÑO ESCOLAR 2019
"DISCIPLINA, ESTUDIO, ÉXITO"

HOJA DE APLICACIÓN DE MATEMÁTICA

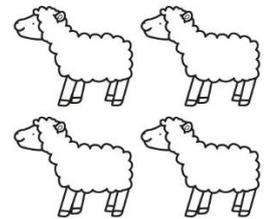
TEMA: Numeral cantidad

GRADO: 3 años

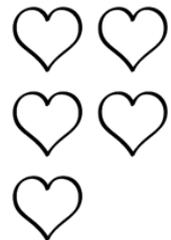
Profesora: Guevara Dávalos, Jackey ; Nieves Altuna, Yessenia ; Pasache Lazo, Margarita

Numeral cantidad

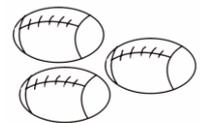
3



4



5



- Relaciona los numerales tres, cuatro y cinco con sus cantidades uniendo con una línea las imágenes con el numeral que corresponde

"MAS QUE UN COLEGIO, UNA GRAN FAMILIA
MARIANISTA"

Rúbrica de evaluación y descriptores de calidad	
Relaciona el numeral cuatro con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad	A
Relaciona el numeral cuatro con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad	B
Relaciona el numeral cuatro con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad	C

Rúbrica de evaluación y descriptores de calidad	
Relaciona el numeral tres, cuatro y cinco con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad	A
Relaciona el numeral tres , cuatro y cinco con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad	B
Relaciona el numeral tres , cuatro y cinco con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad	C

Conclusiones

- Se culmina el presente trabajo con el firme convencimiento, de educar a los niños bajo el Paradigma Sociocognitivo Humanista, ya que es necesario que los niños puedan desarrollarse bajo un ambiente adecuado en la sociedad en donde viven, es allí donde se convertirán en mejores personas.
- Es importante la presencia del mediador como acompañante de los estudiantes en este proceso educativo y formativo como persona, es con quien los estudiantes descubrirán y construirán sus propios saberes que poco a poco irán modificándolos a lo largo de su vida, siempre orientados en valores que le serán transmitidos por su contexto social en donde se desarrolla.
- El maestro deberá tomar en cuenta las condiciones en que el niño vive para poder así adecuarse a las distintas realidades para generar situaciones significativas y poder así comprenderlo y guiarlo en su desarrollo.
- Se concluye que los docentes deben tener un compromiso con su labor pedagógica, desarrollando sesiones adecuadas que respeten los ritmos, estilos de aprendizaje de cada uno de los niños teniendo en cuenta los procesos mentales, para que de esta manera se forme de manera integral, incluyendo principalmente a los valores, ya que son los que guiarán su vida.

Recomendaciones

- Se recomienda a las instituciones educativas trabajar bajo el paradigma Socio Cognitivo Humanista, ya que permite desarrollar al estudiante de manera cognitiva, y también de acuerdo con el contexto social, teniendo en cuenta los valores y actitudes, a la vez utilizar diversos métodos y estrategias, basados en una enseñanza por capacidades lo cual le van a permitir lograr un aprendizaje significativo.
- Se recomienda a los docentes investigar y trabajar con el paradigma Socio-Cognitivo Humanista, ya que este método de enseñanza va a favorecer en el desarrollo integral de cada uno de sus estudiantes.
- Se recomienda a otros docentes utilizar el modelo T, como herramienta de trabajo en la programación anual y de las unidades, ya que permite la organización de capacidades, destrezas, valores y actitudes que es el propósito principal para el desarrollo de los niños de hoy.
- Se recomienda también a los docentes ayuden a los niños y jóvenes en el desarrollo de un aprendizaje significativo para la vida en donde se enfrenten a retos según su realidad.
- Se recomienda a los docentes realizar el papel de facilitador, haciendo de efecto multiplicador sobre la aplicación del modelo T en la institución donde se labora.

Referencias

- Abarca, J .(2017).*In memoriam* .Universidad San Agustín . Perú. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a13v35n2.pdf>
- Currículo nacional de la educación básica (2016). *Ministerio de educación 2017*.Peru.
- Gustavo, N. (2015) .*Robert Sternberg:su vida y su obra en pocas palabras*. Recuperado de:
https://psicologiaaldia.com.mx/robert-sternberg-su-vida-y-su-obra-en-pocas-palabras/?fbclid=IwAR3HPJoV5_Xomy9dLptATrSG19zTtymOt8sdHlfEEQT1w31NCIvfXaH1-Qw
- Espinoza, J. (1994). *Psicología del niño*. Perú
- Chirinos, R. (1999) *Constructivismo* . Proeduca: Programas y proyectos educativos. Lima
- Latorre, M. (2016). *Teoría y paradigmas de la educación*. Universidad Marcelino Champagnat .Lima
- Latorre, M. (2019). *Teoría y paradigmas de la educación*. Universidad Marcelino Champagnat .Lima
- Latorre, M. (2014) *Destrezas definiciones y procesos educativos inicial primaria y secundar*.
 Lima-Perú
- Latorre, M. (2013) *Métodos, procedimientos, teorías y estrategias del aprendizaje*. Lima-Perú
- Latorre & Seco.2016.*Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. Universidad Marcelino Champagnat .Lima
- Latorre, Challco & Bringas (2017).*Enfoque por competencias y sus implicaciones*.
 Universidad Marcelino Champagnat .Lima

- Mateo, A. (2006). *La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas*. Editorial Horsori-España
- Ministerio de educación (2013). *Rutas de aprendizaje*. Lima-Perú
- Palladino, E. (2006). *Sujetos de la educación. Psicología cultural y aprendizaje*. Buenos Aires: Espacio
- García, Gutiérrez & Carriedo. (2002). *Psicología Evolutiva II Desarrollo cognitivo y lingüístico*. Madrid-España.
- Pizano, G. (2012). *Psicología del aprendizaje*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima
- Pozo, J. (1989). *Teoría cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Ediciones Morato S.A.
- Román & Díez, (2009). *La inteligencia escolar. Aplicaciones en el aula. Una nueva teoría para una sociedad*. Santiago de Chile: Editorial conocimiento S.A.
- Valer, L. (2005). *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Lima: CEPREDUM Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Zubiría, S. (2006). *Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad*. Cooperativa editorial Magisterio-Colombia