



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de
Competencias comunicativas en los estudiantes de tres
años de una institución educativa de San Isidro.

AUTORES:

MEZA MORENO, Fidencia Octavia
SILVA AVALOS DE OJEDA, Yesica Maritza
VALER TINOCO, Rocio Gisela

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

DEDICATORIA

Dedicamos a Dios, quien ha ido iluminando nuestras mentes para lograr este trabajo, y que nos regaló la vocación del servicio mediante la enseñanza. A nuestras familias que nos apoyaron durante el proceso de nuestro estudio.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por su infinito amor, sabiendo que sin su ayuda no hubiera sido posible. A nuestros docentes por su paciencia y dedicación.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2019

Nombres:

Fidencia Octavia

Apellidos:

MEZA MORENO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2012259

N° DNI:

44811681

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:

Yesica Maritza

Apellidos:

SILVA AVALOS DE OJEDA

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2011117

Nº DNI:

40531285

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:

Rocio Gisela

Apellidos:

VALER TINOCO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2007706

Nº DNI:

44851524

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 desarrolla la programación bajo el sustento del paradigma socio cognitivo humanista, cómo es que se presenta dentro del aula y cómo desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes de tres años del nivel de educación inicial.

Se han conocido diferentes teorías que sustentan el proceso del aprendizaje, estas nos refieren la importancia de desarrollar competencias en los estudiantes así como valores que complementen su desarrollo integral.

En el siguiente capítulo conocemos el desarrollo de la programación anual proponiendo correctamente las competencias, capacidades, destrezas, valores, basándonos en el modelo T, aplicándolos correctamente para la edad con la que se va a trabajar, teniendo en cuenta la realidad de la institución.

Este trabajo de suficiencia profesional busca desarrollar competencias no solo en los estudiantes sino también en los docentes basándose en la retroalimentación y evaluación constante que busca la mejora y perfección del proceso educativo.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency develops the programming under the support of the socio-cognitive-humanist paradigm, how it is presented in the classroom and how to develop communicative competences in the students of three years of the initial education level.

Different theories have been known that sustain the learning process, these refer us to the importance of developing competences in the students as well as values that complement their integral development.

In the following chapter we know the development of the annual programming, correctly proposing the competences, capacities, skills, values, based on the T model, applying them correctly for the age with which we are going to work, taking into account the reality of the institution.

This work of professional sufficiency seeks to develop competencies not only in students but also in teachers based on feedback and constant evaluation that seeks improvement and perfection of the educational process.

Translated with www.DeepL.com/Translator

ÍNDICE

CAPÍTULO I	8
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	11
CAPÍTULO II	12
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	14
2.1.1.3. Bruner	16
2.1.2. Paradigma Socio-Cultural-Contextual	17
2.1.2.1. Vygotsky	18
2.1.2.2. Feuerstein	20
2.2. Teoría de la inteligencia	22
2.2.2 Teoría Tridimensional de la Inteligencia	24
2.2.3. Competencia	25
2.3. Paradigma socio-cognitiva humanista	26
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	26
2.3.2. Metodología	27
2.3.3 Evaluación	28
2.4 Definición de Términos Básicos	29
CAPITULO III: PROGRAMACIÓN CURRICULAR	32
3.1. Programación General	32
3.1.1. Competencias del área	32
3.1.2. Estándares de aprendizaje	33
3.1.3. Desempeños del área	34
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	35
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	36
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	37

3.1.7. Métodos de aprendizajes	38
3.1.8. Panel de valores y actitudes	39
3.1.9. Definición de valores y actitudes.....	40
.....	41
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	41
3.1.11. Programación Anual	47
3.1.12. Marco Conceptual de los Contenidos	48
3.2. Programación específica	49
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	49
3.2.1.1. Red Conceptual De Contenido De La Unidad I.....	50
3.2.1.2 Guía de actividades para los estudiantes- Unidad 1.....	61
3.2.1.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	66
3.2.1.4. Evaluación de proceso de la Unidad 1	74
3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades	76
3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad II	77
3.2.2.2 Guía de aprendizaje para los estudiantes – Unidad II	89
3.2.2.2 Materiales de apoyo: fichas, lectura, Etc.	95
3.2.2.3 Evaluación final de la unidad II	104
Conclusiones	106
Recomendaciones	107

INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos rodeados de tecnología, por lo que la humanidad ha sufrido grandes cambios en el ámbito sociocultural, económico, ideológico, religioso y político. Se ha generado así diversos aspectos tanto positivos y negativos en el ámbito de la educación.

La escuela es moderna, pero los estudiantes son postmodernos (Finkelkraut, 1987), es decir, que las escuelas son metódicas y basadas en las palabras; no obstante, los estudiantes están enfocados en un mundo postmoderno de la investigación, dicho de otro modo, quieren ellos mismos experimentar, no están conformes con lo que leen y escuchan, sino quieren involucrarse en el aprendizaje, movidos siempre por sus emociones.

“La globalización no es, a priori, ni buena ni mala... será lo que la gente haga de ella...” (Juan Pablo II, 27/abril/2001), hoy en día se compromete a estudiar a fondo y entender la palabra globalización, ya que se debe encontrar aspectos netamente positivos para sumarle a la educación que quieren brindar a los estudiantes, lamentablemente reciben influencias negativa de ella, mediante la publicidad que propaga los medios de comunicación, manipulando muchas veces sus decisiones y capacidades de elegir, decidir y de pensar libremente. Los docentes se deben enfocar y comprometer a formar seres humanos solidarios, respetuosos y responsables que vayan en busca de la excelencia y del bien común.

Esta modernidad educativa exige a las instituciones proporcionar a los docentes y estudiantes situaciones en donde puedan desarrollar las diferentes capacidades que les permitan resolver las dificultades cotidianas. Por este motivo, es necesario proponer planteamientos curriculares en donde predomine la construcción del propio conocimiento a raíz del interés y de la experiencia propia. “El conocimiento es navegar en un océano de incertidumbres a través de archipiélagos de certezas” (Morin, 1999).

En un mundo donde el acceso a la información es muy sencillo, el ser humano necesita la capacidad de poder procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimiento. El paradigma Sociocognitivo Humanista permite centrar la atención en el proceso de aprendizaje en donde el sujeto aprende por medio de la experiencia y este aprendizaje es integral, logrando potenciar todas las áreas del desarrollo.

“El aprender a pensar y a sentir para poder aprender durante toda la vida”. (Latorre y Seco, 2016, p.27) Manifiesta que el mundo de hoy propone otros retos a las personas; no basta con saber, es necesario convivir adecuadamente con las personas aplicando los valores aprendidos. Sobre todo, con capacidad de adaptación al cambio. Educamos en competencias para buscar mejorar la formación de los estudiantes, porque es importante no solo el aprender, sino cómo y cuándo poner en práctica los contenidos recibidos que lo ayudarán a resolver problemas reales o para solucionar situaciones difíciles de su entorno.

Por esta razón, el presente trabajo de suficiencia profesional busca desarrollar en los niños de tres años de San Isidro las diferentes competencias comunicativas, teniendo como base al modelo T, en el cual están integradas las competencias, capacidades, valores y actitudes. Esto ayudará a que el docente pueda realizar sus actividades lúdicas e innovadoras, el cual va a permitir que el estudiante descubra su propio aprendizaje.

CAPÍTULO I

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1. Título y descripción del trabajo

Título

Propuesta didáctica para el desarrollo de Competencias comunicativas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Isidro

Descripción del trabajo

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

El segundo capítulo presenta con hondura y exactitud irrefutable 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 comunicación en el nivel inicial para 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 particular Palitroques se encuentra ubicada en la urbanización Córpac en el distrito de San Isidro, departamento de Lima. San Isidro es un distrito que en el cual los habitantes poseen los servicios básicos necesarios y cuentan también con muchas zonas de recreo como parques, alamedas, ciclovías, etc. Además, la municipalidad ha desarrollado con eficacia el tema cultural, buscando llegar a todos sus habitantes mediante diferentes actividades realizadas en museos, parques, casa de la lectura, teatro, entre otros.

Palitroques es una institución de nivel inicial privada, que tiene una población educativa de 46 estudiantes y posee 4 aulas de 1, 2, 3 y 4 años respectivamente. El número máximo de estudiantes por salón es de 16, siendo el aula de un año la de menor aforo con 10 estudiantes. Cada aula cuenta con una docente y una auxiliar, además de contar con una persona de apoyo externo. Palitroques posee un horario adecuado a las necesidades de los estudiantes, brindando sus servicios en el horario de 9 a 1 de la tarde. Asimismo, tiene amplias aulas, todas ubicadas en el primer nivel del predio para comodidad de los estudiantes, posee también un aula para realizar exclusivamente actividades de psicomotricidad, servicios higiénicos adecuados a las edades de los estudiantes, cocina para realizar diferentes actividades, zona de actividades artísticas, el patio de juego libre, además, cuenta con el departamento psicopedagógico para acompañar a las familias. Por las tardes ofrece servicios de terapia de lenguaje para niños de nivel Inicial y guardería en donde los estudiantes continúan con sus actividades de juego, recreación y exploración.

Los padres de familia, en su mayoría, se encuentran comprometidos con los aprendizajes de los estudiantes participando de forma activa en las diferentes actividades que la institución propone. En su mayoría los padres y madres de familia trabajan y encargan a personas cercanas (abuelas) y no tan cercanas (nanas) el cuidado de sus hijos, a pesar de esto buscan estar cerca ellos y no ausentes. Se aprecia un bajo porcentaje de familias disfuncionales, en su mayoría las familias están compuestas por padre, madre y hermanos.

La propuesta didáctica está dirigida a los estudiantes del aula de 3 años. Los estudiantes evidencian buen rendimiento académico, les gusta jugar, son alegres y deseosos de descubrir y aprender. En muchos casos son hijos únicos que poseen muchas cosas materiales y

también consiguen con facilidad lo que quieren sin necesidad de comunicar sus deseos y necesidades, esto dificulta en ellos el normal desarrollo de la función comunicativa, presentando problemas como: retraso en el desarrollo del lenguaje expresivo, comunicativo y verbal.

Este trabajo busca reforzar el área de comunicación, específicamente, el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en niños de tres años de un colegio de San Isidro.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo General

Diseñar un modelo didáctico para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Isidro

Objetivos Específicos

- ✓ Formular sesiones de aprendizaje para mejorar la comunicación oral en su lengua materna en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Isidro.
- ✓ Proponer sesiones de aprendizaje para leer diversos tipos de textos escritos en lengua materna en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Isidro.
- ✓ Establecer sesiones de aprendizaje para escribir diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Isidro.
- ✓ Generar sesiones de aprendizaje para realizar la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Isidro.

1.4. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad observamos a los estudiantes muy consentidos por los padres, quienes reemplazan su ausencia en el hogar y en la educación de sus hijos brindándoles cosas materiales con mucha facilidad. Así mismo, la ausencia de los padres implica que terceras personas estén a cargo de ellos y sean modelos de aprendizajes, que muchas veces son positivos o negativos, teniendo como consecuencias la presencia de ciertas dificultades en algunas áreas del desarrollo como la de comunicación. Así mismo encontramos a niños de 3 años que poseen un vocabulario limitado con poca capacidad de estructurar frases cortas u oraciones, impidiéndoles comunicar sus deseos y necesidades en forma adecuada.

Frente a esta realidad, la institución educativa continúa llevando una educación de forma tradicional, en donde los niños con mayor capacidad logran un buen desarrollo y los que no, quedan limitados de poder desarrollar todas sus capacidades.

Por todo lo mencionado anteriormente, se presenta esta propuesta didáctica en el área de comunicación que busca desarrollar competencias comunicativas, y así el estudiante pueda presentar un vocabulario amplio, pronunciar correctamente las palabras, que tenga un lenguaje más fluido y así transmitir sus deseos en forma adecuada.

Esta propuesta se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista que busca desarrollar en el estudiante las diferentes competencias mediante los procesos de experimentación, exploración, expresión, etc. en un entorno agradable, interesante y creativo. En este paradigma el protagonista es el estudiante, quien será creador de sus propios aprendizajes y el maestro solo mediador, tal como lo sustenta las teorías que se detallarán en el segundo capítulo. Así mismo, entendemos que los contenidos y los métodos de aprendizaje son medios para desarrollar las capacidades y valores, las cuales son metas para que el estudiante alcance el fin educativo de ser una persona competente. Teniendo en cuenta que los estudiantes de inicial aprenden a través de los sentidos, esta propuesta pedagógica está basada en actividades lúdicas con material sensorial, material estructurado, no estructurado, además de las fichas de aplicación que complementan los aprendizajes.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

“El paradigma cognitivo explica cómo aprende el que aprende, qué proceso utiliza el aprendiz, qué capacidades, destrezas y habilidades necesita para entender” (Latorre, Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad I teoría, 2016 p.27) manifiesta que el estudiante utilizará sus propios medios para construir sus conocimientos y aplicarlos en la resolución de problemas de su vida cotidiana.

2.1.1.1. Piaget

Se hace un recuento de la vida y la obra del destacado biólogo, psicólogo y filósofo suizo Jean Piaget (1896 - 1980). Se destacan sus aportes a las ciencias psicológicas y su influencia sobre la pedagogía del siglo XX, gracias a su teoría sobre la psicología del desarrollo. Se sintetizan sus ideas fundamentales acerca de la psicología y el desarrollo cognoscitivo del niño, y se subraya la esencia de estas investigaciones, que no son más que la base de su reflexión general sobre el ser humano (González, 2003).

Piaget impulsó el desarrollo neurofisiológico en la infancia y expone lo siguiente: niega que el conocimiento sea innato ya que el niño construye el aprendizaje en base a los mecanismos de asimilación, acomodación y equilibración.

(Latorre y Seco, 2016, p.27). En sus publicaciones explican los niveles del desarrollo cognitivo propuestos por Jean Piaget. Estos niveles de desarrollo son:

Asimilación: El estudiante procesa la información que proviene del exterior, a través de los sentidos.

Acomodación: es un proceso adicional a la asimilación, en el cual se va a estructurar la nueva información con los saberes previos ya existentes, y esto dará lugar a nuevos conocimientos.

Equilibración: aquí se procesa los conocimientos previos y se le relaciona con los nuevos conocimientos llegando al equilibrio, y esto sucede cuando se ordenan o jerarquizan para lograr el aprendizaje.

“El aprendizaje sigue al desarrollo y la maduración fisiológica y psicológica” (Latorre y Seco, 2016, p.27) refiere que es muy importante tener en cuenta la madurez del niño, para que de esta manera pueda lograr los objetivos y así pasar al siguiente estadio.

“Con su teoría de los estadios del desarrollo, afirma que a cada estadio le corresponde un grado de maduración física y psicológica del estudiante y que, por lo tanto, el aprendizaje sigue a los procesos biológicos.” (Latorre y Seco, 2016, p.27) Según Latorre (2016), Piaget indica que, para que el aprendizaje se de en forma óptima, es necesario que el estudiante se encuentre en un nivel adecuado de desarrollo, tanto física y psicológicamente, ya que no podrá lograr el equilibrio que da el conocimiento si aún no tiene la madurez necesaria para recibirlo, por ejemplo los estudiantes de dos años del nivel inicial que se encuentran en el estadio pre operacional, no serán capaces de comprender conceptos abstractos porque su madurez aún no se lo permite.

Piaget plantea 4 etapas o estadios en el desarrollo cognitivo del ser humano (Londoño, 2018)

- Estadio sensorio motriz (de 0 a 2 años). Es la primera etapa en la vida de una persona en donde el niño aprende mediante los sentidos, el juego y la exploración del entorno que lo rodea. En esta etapa los niños son egocéntricos: “Puede hablarse de egocentrismo total, es cuanto el niño es incapaz de descentramiento, al no tener conciencia de sí ni de los demás” (Arto, 1993, pág. 139). Esta etapa va llegando a su fin con la aparición de las primeras palabras y la formulación de las primeras oraciones.

- Estadio pre operacional (de 2 a 7 años). En esta etapa se observan avances en el desarrollo de la coordinación motora, el lenguaje se presenta más desarrollado. Aun presentan conductas egocéntricas; sin embargo, se inicia el desarrollo de la asertividad y aparece el juego de roles y juego imaginativo, “Piaget también habla de lo que se conoce como “pensamiento mágico” que surge de asociaciones simples y arbitrarias que el niño hace cuando intenta entender cómo funciona el mundo” (Londoño, 2018). Tomando en cuenta esta cita, se observa que los niños en esta etapa asocian sus vivencias del mundo real con un mundo mágico, tal es así que

creen en el ratón Pérez, papa Noel, etc., reforzando su visión mágica del mundo que lo rodea.

- Estadio operatorio concreto (de 7 a 12 años). Aparece la lógica a partir de situaciones concretas, el egocentrismo va desapareciendo, sus acciones mentales se vuelven flexibles, aparece la objetividad, el pensamiento proposicional y razonamiento hipotético verbal.
- Estadio operatorio formal (12 años en adelante). Es la última etapa, aquí mediante la lógica podemos llegar a la solución de problemas abstractos.

Por todo lo mencionado, anteriormente el proyecto se enfoca en la etapa pre operacional buscando desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes de 3 años del nivel inicial, donde se observa que el estudiante incrementa su vocabulario, formula frases cortas en base a sus saberes previos, entabla pequeñas conversaciones, comparte pequeñas experiencias, utiliza el lenguaje verbal, aparece el juego de roles, y juegos donde el niño representa mediante símbolos el mundo que lo rodea (personas, juguetes, lugares, etc.).

Teniendo en cuenta el nivel de madurez del niño en esta etapa pre operatoria, los docentes deben aplicar actividades para fomentar el desarrollo de nuevos aprendizajes utilizando material concreto, estructurado, actividades sensoriales, con las que el niño disfrute aprender y no se sienta forzado a realizarlas, pues tal vez no esté preparado física ni psicológicamente.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel (1918- 2008), de profesión Psicólogo y Pedagogo, de nacionalidad estadounidense, desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, una de las más importantes aportaciones a la pedagogía constructivista, donde indica que el aprendizaje significativo tiene una relación sustancial entre los conocimientos previos o estructurados con la experiencia; de esta manera, el estudiante va a organizar los nuevos conocimientos de forma lógica y así darles sentido (Torres, 2019).

El aprendizaje es adquirir nuevos conocimientos para aplicarlos en diferentes situaciones. Ausubel nos dice: “El factor que más influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.

Averígüese y enséñele a partir de él” (Calero Perez, Teorias y Aplicaciones Basicas De Constructivismo Pedagogicos, 2001). Ausubel sostiene que para lograr el aprendizaje y que este sea significativo, se debe partir de los conocimientos que posee el estudiante en un determinado tema. Los saberes nuevos que recoge el estudiante en un campo de conocimiento, serán relacionados de manera lógica con sus saberes previos, logrando de esta forma que el nuevo conocimiento sea significativo para él.

“Ausubel distingue entre el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje por recepción. El primero es el más común durante los primeros años de la vida y menos frecuente luego. El segundo el más habitual en la escuela y en el adulto”. (Latorre, 2010, p.145) En el aprendizaje por descubrimiento el alumno aprende a partir de sus propias experiencias, generalmente resolviendo problemas de su vida diaria, estos conocimientos no necesariamente están ordenados, y se vuelven significativos cuando se ordenan formando nuevas estructuras mentales.

En el aprendizaje por recepción el alumno recibe los conocimientos que generalmente son adquiridos en forma mecánica careciendo de relación con los conocimientos existentes ya en el estudiante; por lo tanto, carecen de significatividad.

Para llegar a un aprendizaje significativo, según Ausubel, el estudiante debe sentirse motivado de recibir los nuevos conocimientos y debe estar interesado en el tema que se va a tratar, de lo contrario se puede quedar en el nivel en que solo repiten y no consiguen darle significancia al nuevo conocimiento. El docente debe partir de los saberes previos que traen los estudiantes consigo, y estos saberes previos deben estar conectados con la realidad, de lo contrario el estudiante no podrá darle significancia psicológica. Además, para que el estudiante pueda darle al nuevo conocimiento un verdadero significado lógico, el conocimiento debe partir de la manipulación de material que le permita darle significancia a lo aprendido.

Ausubel nos propone desarrollar actividades en las que el estudiante pueda aprender partiendo de sus experiencias previas. En ese sentido, esta propuesta busca desarrollar competencias comunicativas en los niños de 3 años partiendo del descubrimiento que logra el estudiante como producto de la exploración. Los niños de tres años de edad disfrutan manipulando objetos y texturas, exploran todo lo que llega a sus manos identificando algunas características propias mediante los sentidos, perciben cualidades mediante el tacto,

visualmente, auditivamente y manifiestan sus descubrimientos oralmente. La teoría de Ausubel nos exige tener en cuenta los conocimientos previos que tienen los alumnos y en base a ellos proponer nuevas actividades que mantengan la motivación en el alumno para que mediante la experiencia pueda lograr nuevos conocimientos significativos.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner (1915-2016) Psicólogo y pedagogo de nacionalidad estadounidense. Estudió del desarrollo intelectual de los niños. El sujeto, para Bruner, atiende selectivamente la información y la procesa y organiza de forma particular. Las ideas de Bruner sobre el aprendizaje provienen de Piaget y Ausubel, también se nota la influencia del Paradigma Socio-cultural de Vygotsky, y en alguno de sus planteamientos la influencia del conductismo (Latorre, 2019, p.2).

Considera que los estudiantes deben aprender por sí mismos, guiados y motivados por el interés, y el docente debe proporcionar los ambientes de aprendizaje apropiado para que el estudiante esté dispuesto para recibir este tipo de aprendizaje. No podemos enseñar en cualquier etapa de la vida cualquier conocimiento, porque los conocimientos previos son básicos para que el estudiante desarrolle competencias, habilidades y estrategias más complejas que le ayuden en la adquisición de nuevos aprendizajes, esto es lo que llamamos un aprendizaje por descubrimiento, que el estudiante aplique estrategias para realizar las actividades con la ayuda ajustada del docente.

Bruner en su teoría afirma: “EL aprendizaje por descubrimiento considera que la condición indispensable para aprender una información de forma significativa es tener la experiencia personal de descubrirla. (E. Soler/ L. Alvarez / A. Garcia / J. Hernandez/ J. J. Ordoñez / F. Albuerno / M. A. Cadrecha, 1992, p.27). Refiere que el aprendizaje surge de las experiencias que el estudiante va teniendo, no es solo que aprenda a descubrir, sino es él quien alcanzará estos objetivos descubriéndolo.

Bruner habla de los principios para una buena enseñanza:

- Organización del currículo espiral

Se necesita un cierto nivel de maduración para cada aprendizaje, por lo tanto puede ocurrir que en un determinado momento en que esperamos que el estudiante aprenda algo y no estén dadas las condiciones para que este aprendizaje sea significativo, tal

vez este aprendizaje no se dé. por ello es importante retomar los temas y hacer que sean gradualmente más complejos y completos, eso implica que en algún momento los estudiantes van incorporando en su pensamiento nuevas estrategias y habilidades que le permitan ir completando el aprendizaje que hizo de alguna manera más simple en algún momento. Un aprendizaje espiral también es cuando el estudiante retoma conceptos que han sido aprendidos en otro momento en forma más simple y al integrarse con otras áreas permiten desarrollar un nuevo aprendizaje.

- **Importancia del refuerzo para lograr el aprendizaje**

Para lograr un aprendizaje es necesario una retroalimentación, el cual va reconocer las fortalezas, debilidades, y cuáles son las dificultades para lograr dichos aprendizajes. Los estudiantes no deben limitarse a la memoria, sino que se les debe ofrecer experiencias, materiales que permitan el desarrollo de las destrezas.

Metáfora del andamio

Los maestros proveen el “andamiaje” necesario para sostener la construcción de un nuevo aprendizaje, este puede ser individual o grupal, Bruner utiliza esta metáfora para señalar el proceso por el cual el estudiante es guiado por el docente en la construcción de conocimientos, eso le permite al estudiante realizar una tarea y alcanzar una meta que no la conseguiría sin recibir ayuda. Los andamios facilitan el proceso de construcción del conocimiento y mientras esto se desarrolla el andamio se va quitando poco a poco hasta que la ayuda del docente es mínima o nula.

“A menos nivel de competencia, más ayuda y a más nivel de competencia, menos ayuda”. (Latorre, 2019, p.2). Lo fundamental del andamiaje es que la ayuda del docente debe mantener una relación inversa con el nivel de competencia en el estudiante en la tarea que realiza. Esta es una estrategia cognitiva que permite desarrollar el potencial de los alumnos. En conclusión el aprendizaje por descubrimiento se enfoca en las habilidades comunicativas utilizando la observación, el análisis y la comparación, el docente es guía para que los alumnos recorran su propio camino de aprendizaje de una manera activa en la construcción de su conocimiento, conservando la información adquirida, además el refuerzo y la ayuda dosificada del maestro le permitirán al alumno aprender más y mejor.

2.1.2. Paradigma Socio-Cultural-Contextual

Vygotsky afirma que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que los rodean” (Latorre y Seco, 2016, p.27). De esta manera los estímulos que reciben en la interacción con las personas y el entorno que le les rodea desde el nacimiento, serán muy importantes para el desarrollo de las funciones superiores, que, para Vigostky son el pensamiento y el lenguaje. Vygotsky señala que los adultos son sumamente importantes en el aprendizaje de los estudiantes por todo lo que les pueden transmitir directa o indirectamente.

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Semionovich Vygotsky (1896 - 1934) nació en Orsha –Bielorrusia. Fue un psicólogo ruso muy importante, siguió estudios de derecho, filosofía e historia en la universidad de Shayavsky, posteriormente realizó estudios en medicina buscando complementar los estudios que siguió desde otras perspectivas. Defendió el importante papel de la cultura en el desarrollo de los procesos mentales superiores, los cuales consideraba de naturaleza social, así como la importancia del lenguaje y su desarrollo en la vida de la persona. Extraído de internet (Linea, 2004-2019)

Vygotsky estudia la influencia del entorno en el aprendizaje, sostiene que el estudiante aprende a partir de los aspectos sociales, culturales y económicos que le rodean. Vygotsky se plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué aprende bajo estas circunstancias? ¿Qué posibilidad tiene de desarrollar el pensamiento y el lenguaje? Para él, estas son piezas clave en el desarrollo de la persona.

Vygotsky afirma que la actividad humana transforma el lugar en donde está y, al mismo tiempo que transforma el lugar, se transforma a sí mismo. Para transformarse a sí mismo y al mundo que lo rodea, el aprendiz lo hace por medio de herramientas (objetos usados para transformar el mundo exterior y para aprender a los cuales llama materiales) y signos (construcciones mentales propias de la cultura, cuya asimilación transforma el pensamiento del sujeto: la palabra, signos matemáticos). Estos procesos se desarrollan en forma social inicialmente en el hogar y luego en la escuela. El docente da la orientación para que el

estudiante sepa usar la herramienta y el lenguaje para que pueda realizar la actividad (Flores, 2000, p.121).

Según Vygotsky el conocimiento se construye mediante la socialización (con su entorno, familia, compañeros y docente). El docente debe ser guía en el aprendizaje y desarrollo de cada estudiante, mejorando así sus capacidades y habilidades mediante el uso de apoyos adecuados. La meta del docente es motivar a los estudiantes a ser capaces de hacer cosas nuevas, estudiantes creadores e innovadores, pero, sobre todo, que aprendan a investigar por sus propios medios, teniendo en cuenta que los descubrimientos y aprendizajes realizados por sí mismos son más beneficiosos y productivos.

Caicedo, en una de sus obras señala: “El modelo introduce también el concepto de zona de Desarrollo próximo, entendido como la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial”. (Caicedo, p.183,184). Vygotsky señala que existen tres zonas para lograr el aprendizaje: Zona de Desarrollo Real, en donde se ubica al estudiante antes de recibir conocimientos, Zona de desarrollo Próximo, en donde el estudiante recibe ayuda y colaboración del docente para lograr los aprendizajes y, de esta forma, puede resolver problemas que de otra manera a él le hubiera resultado difícil, y la Zona de desarrollo Potencial, en donde el estudiante alcanza el aprendizaje de forma independiente y sin apoyo o andamiaje.

Para Vygotsky las estructuras mentales pueden ser de dos tipos: inferiores y superiores. Las inferiores son estructuras que el estudiante las adquiere de forma natural, son concretas y limitadas. Las superiores son estructuras que se adquieren en torno a la relación social y con otro individuo, son más complejas y extensas.

Las estructuras mentales que posee el estudiante, con ayuda del entorno social, facilitan la asimilación de nuevas estructuras mentales, las cuales se acomodan con las ya existentes logrando equilibrio y adaptación.

“Las relaciones del niño con el mundo que le rodea son, desde el comienzo, relaciones sociales. En este sentido, podría decirse que niño de pecho es un ser social en el más alto grado” (Latorre, 2019, p.2). Según Vygotsky, el aporte a la educación tiene gran importancia para comprender el desarrollo del niño y su interacción social, toda su teoría se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo, y se desarrolla por medio del docente, interacción familiar y social, esa es la base donde cada estudiante va descubriendo sus diversas habilidades.

Los niños a los tres años están muy dispuestos a recepcionar constantemente, con más facilidad, los estímulos del ambiente que le rodea, esto les ayudará a desarrollar ciertas competencias comunicativas tan necesarias a su edad; por lo tanto, concluimos que, en esta propuesta didáctica, esta teoría es muy relevante, porque los niños de 3 años amplían su vocabulario y desarrollan su lenguaje con ayuda de su entorno. Además del medio, que le ayuda en el desarrollo del lenguaje, cada aprendizaje que posee se irá transformando o adecuando en su estilo de vida, teniendo como guía a la maestra, que le acompañará en la vivencia de nuevas experiencias.

2.1.2.2.. Feuerstein

Reuven Feuerstein (1921-2018), de nacionalidad judía, fue discípulo de Piaget y Yung. Estudió psicología y se interesó por saber cómo la gente con bajo rendimiento académico, y en ciertos casos extremadamente bajo, llega a ser capaz de modificarse mediante procesos cognitivos para adaptarse a las exigencias de la sociedad. Producto de su trabajo con esa gente, demostró que la modificabilidad cognitiva es posible; así que intentó buscar la base teórica para respaldar los datos empíricos (Latorre, 2010, p.145).

Feuerstein habla del proceso de culturización que realizan los padres de los niños o quienes crían y educan al interpretar el mundo para ellos, es decir, instalan los medios para la comprensión y aprendizaje de su propia cultura y para operar inteligentemente dentro de ella (Valer, 2005, p. 225).

Manifiesta que los niños tienen la necesidad de adquirir nuevos conocimientos y que los padres son los que proporcionan a sus hijos las habilidades y formas de comportamiento que serán aceptados en la sociedad en la que se encuentra. Este comportamiento va a prevalecer en las características de la crianza de los padres que serán un factor importante en el desarrollo del niño.

En la escuela, el papel principal del docente es ser mediador (facilitador) quien se interpone entre el estudiante y la realidad, a su vez es principal agente de cambio y de transformación de las estructuras deficientes de los estudiantes con dificultades de aprendizaje. El mediador acerca a los estudiantes a vivir experiencias que sean significativas en su contacto con el mundo, en algunos casos el docente guiará casi de la mano al estudiante, en otro caso lo

dejará solo porque el estudiante debe trabajar de manera autónoma. El trabajo del docente debe orientarse, más allá de la transmisión de los tradicionales contenidos, al desarrollo de habilidades y actitudes, debe prepararlos para el mundo globalizado.

Teoría de la modificabilidad cognitiva

Latorre (2016, p.34) afirma que: “Según Feuerstein, la inteligencia es modificable y se puede desarrollar, pues es producto del aprendizaje”, el aprendizaje modifica al estudiante y puede potenciar sus capacidades, por esto es muy importante fomentar en los estudiantes el desarrollo de las capacidades cognitivas, las cuales, según Feuerstein, se desarrollan por medio de la experiencia y de las enseñanzas que puedan transmitirles los adultos cercanos directa o indirectamente; estas enseñanzas inicialmente son propias de la cultura de cada sociedad .

Según Feuerstein, existen tres fases en el proceso del aprendizaje:

- La fase de entrada: aquí el estudiante recepciona los estímulos del su entorno.
- Fase de elaboración: en esta fase el alumno procesa los conocimientos aculados anteriormente y los organiza efectivamente.
- Fase de salida: en esta fase el estudiante debe ser capaz de transmitir sus nuevos conocimientos citado por Latorre (2016, p.34)

Programa de enriquecimiento instrumental PEI

“En base a lo anterior, el autor crea un programa de rehabilitación llamado Programa de Enriquecimiento Instrumental, el cual constituye una estrategia para el mejoramiento académico cognitivo” (Valer, 2005, p. 230). El Programa de enriquecimiento intelectual con siglas PEI es impulsado por Feuerstein basado en la neurociencia, que no tiene otro objetivo más que favorecer el desarrollo de la inteligencia en los estudiantes con dificultades cognitivas. Este programa está enfocado en ayudar a los estudiantes que tienen bajo nivel de rendimiento intelectual. Está organizado por medio de instrumentos o tareas que buscan convertir la forma en que los estudiantes aprenden.

De acuerdo a la experiencia de Feuerstein y, basándose en la investigación de cómo aprenden los estudiantes con problemas cognitivos, este aporte se vuelve valioso porque sienta las bases de cómo el maestro debe diversificar la enseñanza, no todos los alumnos

aprenden de la misma forma y con la misma rapidez. En los estudiantes de 3 años del nivel inicial se encuentran muchas diferencias en la forma y rapidez en que aprenden, esto debe servir como motivación al maestro para poder enfocar sus esfuerzos sobre todo en los alumnos que aprenden de manera distinta y no convencionalmente. Además, el maestro puede valerse de todas las influencias que encuentra en su entorno cultural para ayudar a los estudiantes a construir sus propios conocimientos.

2.2. Teoría de la inteligencia

Robert J. Sternberg es un psicólogo cognitivo estadounidense (nació en 1949). 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. Numerosos premios le distinguen como el *Outstanding Book Award* (American Educational Research Association, 1987) o el *E.L Thorndike Award for Achievement in Educational Psychology* (APA, 2003). Se encuentra en la lista de los cien psicólogos más importantes del siglo XX (APA, 2002). Actualmente tiene 66 años (Novelo, 2015) .

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia

Sternberg (1987) entiende la inteligencia como “un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe mediante un conjunto de procesos mentales, configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia” (citado por (Latorre, 2016, p.83). Esto quiere decir que la inteligencia es una actividad mental que se adapta a diferentes ambientes, seleccionando y procesando el contenido con el fin de dar resultados capaces de activar y acomodar la información. Así mismo, dada la importancia del desarrollo de la inteligencia del estudiante, Latorre (2016, p.83) explica cómo Sternberg concibe la inteligencia en tres teorías:

Teoría contextual: Define como la capacidad de preparar al alumno para la solución de problemas en situaciones específicas.

Teoría experiencial: Define el uso de su adaptación de su experiencia para manejar nuevas situaciones o problemas.

Teoría componencial o procesal: Define el procesamiento de la información y, a su vez, ayuda a entender la conducta inteligente. Estos se dividen en componentes y metacomponentes.

Los componentes son habilidades específicas (destrezas)

Meta componentes son los que usamos para realizar una actividad, registrar y evaluar el resultado.

Por todo lo mencionado anteriormente, se debe tener en cuenta lo importante que es el desarrollo de la inteligencia en los estudiantes, ya que ellos tienen que tener sus saberes previos y sus experiencias para realizar el proceso mental y así lograr el aprendizaje.

Para desarrollar las competencias comunicativas, los estudiantes de 3 años primero deben conocer sus saberes previos y relacionarlo con sus experiencias, por ejemplo, para desarrollar secuencias de imágenes, memoria visual, los debe relacionar primero con objetos o imágenes cercanas a ellos (casa, escuela) y así los pueda procesar mentalmente.

“Para Sternberg el componente es la unidad fundamental de la inteligencia; es el proceso elemental de información que permite la representación intelectual de objetos y símbolos” (Latorre, 2010, p.51). Sternberg propone identificar los componentes implicados en la ejecución de una tarea determinada, estas habilidades o destrezas serían los componentes que intervienen en la ejecución de una actividad determinada, las cuales tendrían para su realización, un proceso o desarrollo determinado llamado proceso mental. Según Latorre (2016, p.83), estos componentes son las habilidades cognitivas que permiten desarrollar la inteligencia, estas vendrían a ser habilidades específicas o destrezas. A los procesos más complejos que permiten controlar y planificar la forma en que se solucionan las dificultades, Sternberg los llama metacomponentes; estos son los que llamamos capacidades o habilidades generales. El desarrollo de estos componentes y metacomponentes son la base del trabajo de todo docente que busca la formación integral de sus estudiantes.

“Esta teoría habla de la posibilidad de que cualquier contexto (escuela clase negocio y grupos informales de personas) pueda ser modificado y, en particular, su posible mejora” (Román y otros, 2006, p.88). Esta teoría sustenta que la inteligencia puede ser modificada, aplicando en el aula programas que favorezcan el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas buscando la mejora cognitiva del estudiante. Con la presente propuesta pedagógica se busca mejorar las capacidades comunicativas de los estudiantes de 3 años del nivel inicial, teniendo como punto de partida la teoría de Sternberg, quien afirma que el alumno aprende no solo por el contexto y por la experiencia, sino también por el desarrollo de los componentes de la inteligencia. Sternberg facilita la identificación de los componentes y metacomponentes que el alumno utiliza en sus procesos de aprendizaje y propone que el

alumno se haga cada vez más consciente de lo que aprende y cómo lo aprende, empleando para ello la Metacognición, que forma parte del esquema de programación de actividades.

2.2.2 Teoría Tridimensional de la Inteligencia

Martiniano Román Pérez es Catedrático de E. U. de Didáctica y Organización Escolar Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Sus investigaciones más representativas están centradas en el desarrollo de capacidades – valores y arquitectura del conocimiento, dirigiendo las mismas como investigador principal o participando como investigador.

Por su parte, Eloísa Díez López es profesora Titular de Psicología del Pensamiento en la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid. Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades (Román y Díez, 2009, p.268,269).

Hoy en día se debe potenciar la inteligencia en los estudiantes, ya que se facilita el aprendizaje en el aula por medio de la ayuda ajustada del profesor como mediador del aprendizaje. Es así que “Diez (2006) ha desarrollado la teoría tridimensional de la inteligencia escolar, considerando la inteligencia en tres dimensiones: La dimensión cognitiva-procesos cognitivos -, la dimensión emocional-afectiva-procesos afectivos- y la arquitectura mental-conjunto de esquemas mentales” (Latorre, 2016, p.86). Para que el estudiante pueda ejecutar un aprendizaje esperado es necesario que siga el proceso mental para lograr una habilidad y desarrollar actitudes.

La dimensión cognitiva o proceso cognitivo: consta de capacidades, destrezas y habilidades. “Entendemos la inteligencia escolar cognitiva como un conjunto de capacidades, cuyo componente fundamental es cognitivo. Estas capacidades pueden ser prebásicas (percepción, atención y memoria)” (Román y Díez, 2009, p.174). Esta dimensión mejora las capacidades cognitivas, logrando desarrollar estudiantes más competentes. Sin las capacidades prebásicas no sería posible desarrollar las capacidades, ya que en el nivel inicial los docentes estimulan las capacidades, de manera dinámica y lúdica.

“La inteligencia posee tonalidades afectivas, y estos procesos afectivos se concretan en valores, actitudes y microactitudes” (Latorre y Seco, 2016, p 89). Es importante trabajar este

aspecto en el aula de forma didáctica para lograr educar en valores, porque el fin de la educación es el desarrollo integral del estudiante, el “para qué” toma un sentido muy importante en este contexto, ya que no se puede alimentar solo la mente.

“La arquitectura del conocimiento es un conjunto de esquemas mentales adecuadamente almacenados y disponibles para ser usados” (Latorre, 2016, p. 91) Para desarrollar la inteligencia es muy importante que el estudiante no solo acumule conocimientos, sino que estos conocimientos que recibe se ubiquen en forma ordenada y sistematizada, para poder disponer luego de ellos; la ayuda del maestro es importante para poder darle significado y sentido a las experiencias vividas.

La educación moderna busca formar alumnos competentes, y la teoría Tridimensional sirve de apoyo para la presente propuesta pedagógica, que busca desarrollar competencias comunicativas a través de la aplicación de los procesos cognitivos en los estudiantes. Esta propuesta busca desarrollar habilidades y destrezas así como valores y actitudes que engloban el desarrollo de los estudiantes, utilizando la fórmula propuesta por este paradigma: destreza + contenido (que es el tema a trabajar) + método (que es el medio) + actitud, que son los valores; esta estrategia de aprendizaje nos asegura el desarrollo de la inteligencia cognitiva y afectiva de los estudiantes.

2.2.3. Competencia

“Es una macro capacidad que se adquiere a través de la asimilación de los contenidos y que permite la solución eficaz de situaciones y problemas concretos. Es saber hacer algo con una determinada actitud. Las competencias se entienden como “competencia para hacer algo”. Latorre (2010, p.250)

En ese sentido, Latorre puntualiza: “Es una combinación dinámica de atributos, en relación a conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades que describen los resultados del aprendizaje...” (Latorre, 2016, p.12)

Esa la facultad que poseen las personas para solucionar situaciones problemáticas específicas, empleando para esto las capacidades desarrolladas, buscando soluciones pertinentes aplicando la ética y los valores aprendidos.

De la definición planteada, se puede extraer que los componentes de la competencia son:

- 1-El saber: Es el conocimiento, datos, conceptos, información permanente, capacitación constante.

2-El saber hacer: Es el resultado obtenido, es lo esperado, son las habilidades, las destrezas, métodos propios de actuación, las aptitudes.

3-El querer hacer: Son los factores emocionales y motivacionales, son las actitudes y valores que guían el comportamiento.

4-El poder hacer: Son factores situacionales y de estructura de la organización.

5-El saber estar: Es emocional, es la intra e inter-relación, capacidad relacionada con la comunicación y el trabajo cooperativo, es la inteligencia emocional.

6-Hacer Hacer: Liderar, es participar, delegar, enseñar, organizar (Jimenez, 2012-2014)

Por ello, al ser las capacidades, destrezas, valores, actitudes, contenidos y métodos los elementos que conforman una competencia, es que se ha considerado dichos elementos como parte integrante de la programación curricular desarrollada en el siguiente capítulo.

2.3. Paradigma socio-cognitiva humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

Un paradigma "...Se define como un modelo o ejemplo que hay que imitar o seguir en la realización de algo" (Latorre 2016, p.114). Es paradigma un modelo o guía que trata de explicar o dar fundamento a hechos científicos, tiene aceptación en un determinado grupo de personas o de alguna comunidad que hacen validar su sustentación.

Está basada en las siguientes teorías: socio-cultural de Vygotsky, en la socio-contextual de Feuerstein y en la teoría cognitiva de Piaget, Ausubel y Bruner. En la sociedad del siglo XXI se necesita una nueva mirada hacia el campo de la educación, porque el aprendizaje significativo ha ido surgiendo como un reto para la enseñanza a través de nuevas metodologías de aprendizaje.

Por lo tanto, la sociedad de hoy requiere un nuevo paradigma pedagógico, es por ello que el paradigma socio-cognitivo humanista se fundamenta en un proceso de aprendizaje – enseñanza, "en el cual el eje central es el aprendizaje del que aprende, porque se aprende no cuando alguien quiere enseñar, sino cuando alguien quiere y puede aprender". (Latorre, 2016, p.35).

Esto implica que cada estudiante es protagonista de su propio aprendizaje sin que se imponga lo que tiene que aprender, de tal manera que el aprendizaje le permita desarrollar sus habilidades de una forma más dinámica. Dentro del paradigma socio-cognitivo humanista los valores forman parte esencial de la educación, porque se busca una integración del estudiante en la sociedad actual, y el desarrollo de los valores y actitudes dentro de la programación curricular, genera con mayor énfasis una cultura y una sociedad más humana, justa y fraterna.

2.3.2. Metodología

La metodología es activa porque propicia el razonamiento del estudiante, por lo tanto el que aprende debe enfrentarse con las actividades que propone el docente.

Se dice que la metodología es participativa porque es el estudiante el centro del aprendizaje, que va construyendo su propio aprendizaje con la ayuda del docente, en la medida que sea necesario.

En cada sesión de clase se desarrollan los siguientes elementos:

- **Motivación:** es la parte inicial de una sesión, donde se debe captar la atención del estudiante, el docente debe proporcionar los medios adecuados que resulten innovadores y claro, para despertar la curiosidad del estudiante por aprender.
- **Recojo de saberes previos:** Ausubel afirma que el aprendizaje significativo es la relación adecuada del conocimiento previo, actitudes y procedimientos con el nuevo aprendizaje que va obtener el estudiante. Para que este aprendizaje sea significativo se debe relacionar los sus saberes previos y su disposición e interés para el nuevo aprendizaje.
- **Conflicto cognitivo:** en este proceso se enlaza la motivación con la construcción del aprendizaje (recojo de saberes previos), es aquí donde se fomenta que los estudiantes rompan esquemas mentales y se pregunten o interroguen si necesitan nuevos aprendizajes para resolver el nuevo conflicto cognitivo.
- **Procesos cognitivos** son pasos que tienen una secuencia lógica que le permiten al estudiante resolver un problema ante una determinada tarea cognitiva. Cada

habilidad cognitiva (destreza) está conformada por un conjunto de pasos o procesos cognitivos. Por ello, en la sesión de aprendizaje se siguen dichos procesos para poder desarrollar las habilidades y no solo los contenidos.

- Metacognición: en este momento el estudiante piensa o reflexiona sobre lo que aprendió y cómo lo aprendió, de este modo el docente busca que el estudiante pueda desarrollar capacidades y aprenda a manejar sus conocimientos para utilizarlos nuevamente cuando sea necesario.
- Además, se incorporan trabajos en grupo para favorecer el interaprendizaje o aprendizaje entre pares.

2.3.3 Evaluación

“La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil y relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas... con el fin de servir de guía para tomar decisiones... solucionar problemas” (Latorre y Seco, 2010). La evaluación es un proceso fundamental educativo, que busca información para la valoración y la toma de decisiones inmediata que el estudiante requiere en ciertos procesos de sus aprendizajes, comprobación de qué, cómo, por qué y cuándo enseñar por lo tanto, se diría que la evaluación es un estímulo que ayuda en el proceso de cada estudiante a poder valorar, su desarrollo y proceso en cada área determinada.

De todo dicho anteriormente la evaluación tiene la finalidad de poder reforzar el aprendizaje del estudiante.

Clases o tipos de evaluación:

- a) Evaluación inicial o diagnóstica: es proponer o hacer un análisis previo de la realidad educativa y diagnosticar las necesidades y carencias antes del proceso de aprendizaje, se busca identificar lo que ha desarrollado el estudiante durante el tiempo escolar, de tal forma que la evaluación diagnóstica, es un medio que sirve de referencia e información para que el docente tome decisiones antes de comenzar la programación de las actividades del curso que comienza. Esta consta de:

- Lo que el estudiante debe saber: contenidos previos del área y conceptos básicos previos.
 - Lo el estudiante debe saber hacer: conocer las destrezas básicas que se ha trabajado y el grado que se ha logrado en ellas.
 - Las actitudes que el estudiante debe asumir: se avaluara por la observación directa del comportamiento de los estudiantes (Latorre y Seco, 2016, p.45).
- b) Evaluación formativa o de proceso: Es aquella que se encarga de evaluar proyectos y programas educativos en curso, con el objetivo de conocer y de mejorarlos, permitiendo al docente convertirse en guía o medidor del estudiante. Además la evaluación formativa es permanente porque determina el grado de adquisición de las habilidades y los valores y detectar cómo funciona el proceso de aprendizaje – enseñanza del estudiante a fin de reajustar la intervención y los optimizar los logros (Latorre y Seco, 2010, p.249).
- c) Evaluación sumativa o final: Es cuando que se utiliza para tomar decisiones ejecutivas finales sobre los resultados obtenidos. En este tipo de evaluación los controles son más espaciados y se realizan al final de una unidad de aprendizaje, de un bimestre/trimestre o del curso escolar. También formula un juicio sobre el estudiante en cuanto al resultado de su aprendizaje (Latorre y Seco,2010, p. 266)

2.4 Definición de Términos Básicos

- A. Competencia:** “Proviene del latín “competencia” enfrentamiento o contienda que llevan a cabo dos sujetos respecto a las habilidades que tienen en la realización de una tarea en específica”. La competencia es el conocimiento que adecúa la integración de los siguientes elementos: capacidades-destrezas, valores actitudes y métodos de aprendizaje, que podrán ser aplicados en forma práctica para poder solucionar o clarificar problemas que se encuentre en diversos contextos (Latorre y Seco, 2016, p.87).
- B. Capacidad:** Proviene del Latín “capacitas” es la aptitud con que dispone todo ser humano para llevar a término ciertas tareas. Es definido como un proceso a través

del cual, todo ser humano adquiere las condiciones, para aprender y desarrollar ciertos conceptos y habilidades. Además la adquisición de la capacidad es el primer requisito para llegar a ser competente en las actividades en los que irá a desarrollando. (Latorre y Seco, 2016, p.87).

C. Destrezas: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar todo estudiante para aprender el componente primordial. Por lo tanto las destrezas constituyen series de acciones mentales que todo estudiante debe ampliar, por medio de las actividades que el docente plantee dentro del aula, de tal forma que aprenderá los contenidos de las distintas áreas. Además la destreza es la que va en continuo desarrollo, tal forma que se va alcanzando en la medida que empleando los contenidos cada vez más complejas (Latorre, 2015, p.4).

D. Método de aprendizaje: Es un camino para llegar a una meta (meta=fin, termino; hondos=camino, dirección). Es la que sigue el estudiante para desarrollar habilidades aprendiendo los contenidos. Ya que cada estudiante, tiene distintas formas de aprender, y seguir esforzándose para llegar al objetivo deseado. Por lo tanto hay una diferencia entre metodología de enseñanza y aprendizaje, la primera son acciones realizadas por parte del docente que propone en fin del aprendizaje de contenidos por parte del estudiante. Y la segunda está basada al desarrollo de las capacidades-destrezas de estudiante (Latorre, 2010, p.125).

E. Valor: Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. El valor es la parte primordial de la educación, no siendo tanto solo un contenido, sino una meta y un objetivo, por lo tanto que son primordiales en el currículo, ya que permite desarrollar en todas asignaturas en general pero si a través de los métodos de aprendizaje y las actividades (Latorre, 2016, p.135).

F. Actitud: Es la forma en que una persona reacciona habitualmente frente a ciertas situaciones determinadas. Además es una tendencia que tiene cada ser humano para ser motivado en relación con una persona o en cuanto a los retos que asume en la vida, profesional (Latorre, 2016, p.135).

G. Propuesta didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de tres años de una institución de San Isidro.

Modelo de programación desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, incluyendo las evaluaciones y materiales pedagógicos (fichas de trabajo)

H. Competencias comunicativas: La competencia comunicativa es el término más general para la capacidad comunicativa de una persona, es la capacidad que abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla. Es un proceso que va desarrollándose durante la vida, siendo así un medio para que las personas interactúen y se relacionen de una forma más adecuada. Sea de manera oral, escrito, gestual, corporal. Tal competencia se adquiere por la experiencia social, las motivaciones, las necesidades (Santos y Rueda, 2012, p.13).

I. Evaluación: “Evaluar consiste, en emitir juicios de valor acerca de algo: objetivos, conductas, planes (...) Se evalúa para tomar decisiones con respecto a la marcha de un proceso”. (Carlino, R.) Es un proceso continuo de toma de conciencia del cumplimiento de los objetivos por un curso, tanto por el profesor como por el alumno
(Latorre, 2010, p.261).

CAPITULO III: PROGRAMACIÓN CURRICULAR

3.1. Programación General

3.1.1. Competencias del área

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo .
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone un proceso activo de construcción del sentido ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA	Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Estos proyectos a través del arte tienen sentido como proceso y como fin. En el nivel Inicial, los niños actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir descubriendo y conociendo el mundo que le rodea. Todas sus vivencias, interacciones y movimientos van formando imágenes en la mente, las cuales pueden ser representadas a través de simulaciones de objetos y personajes que corresponden a su entorno más cercano (la familia, su hogar, la naturaleza), de dibujos o símbolos, de exploraciones sonoras de los objetos y del movimiento con su cuerpo (danza). Cada una de estas formas que tiene el niño de expresarse se traducen en proyectos para los cuales hace uso de los diferentes lenguajes del arte.

Extraído de:
(Minedu, 2016, p.8,12)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

COMPETENCIA	ESTÁNDAR
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente ⁹ y una pronunciación entendible , se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, general-mente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Hace predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA	Escribe a partir de sus intereses con una intención comunicativa
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios, materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontánea-mente sus experiencias y creaciones.

Extraído de
(MINEDU, 2016, P.118,124,136)

3.1.3. Desempeños del área

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<p>Cuando el niño se comunica oralmente en su lengua materna, se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II y realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. Ejemplo: Un niño dice a la docente: “No me quiele dal dompecabezas”, moviendo la cabeza en señal de negación. • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	<p>Cuando el niño lee diversos tipos de texto en su lengua materna, se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II y realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes. Ejemplo: Un niño está viendo un catálogo de productos de alimentos, y dice: “Este compra mi mamá”. “Es rico, me gusta”, añade mientras señala la imagen del yogurt. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Ejemplo: El niño al ver la caratula del cuento “Los tres chanchitos” dice: “el de los chanchitos”. • Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias. Ejemplo: Un niño dice: “El lobo me dio miedo”, después de escuchar el cuento de los tres chanchitos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA	<p>No se evidencian desempeños en esta edad.</p>
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<p>Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Ejemplo: En el taller de danza, uno de los niños toma una cinta y empieza a moverla y a moverse con ella, crea movimientos, como ondear la cinta en diferentes direcciones, girarla en su cabeza, serpentearla en el piso. • Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes

	<p>lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Mario toma crayolas y papel para dibujar un chanco y de esta manera representar lo que más le gustó del paseo al campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Ejemplo: Raúl realiza un dibujo por propia iniciativa, sobre el proyecto de la tienda que imagina construir y lo muestra a su profesora y amigos con entusiasmo mientras le cuenta lo que ha dibujado.
--	---

Extraído de: (MINEDU, 2016, págs. 62,66,70,73)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

COMPETENCIAS DEL ÁREA			
<ol style="list-style-type: none"> 1. SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA 2. LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS 3. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA 4. CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS 			
ÁREA: COMUNICACION			
CAPACIDADES	EXPRESIÓN	COMPRENSIÓN	PENSAMIENTO CREATIVO
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar • Expresar 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar • Identificar • Interpretar 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad • Representar gráficamente

Extraído de: (MINEDU, 2016, pág. 14)

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

Conceptos básicos	
CAPACIDADES	Definición de Destrezas
<ul style="list-style-type: none"> • EXPRESIÓN Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, grafica corporal o motora, conocimientos, emociones y sentimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar: es la acción de poner atención en algo que es captado por el sentido auditivo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar : En una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.
<ul style="list-style-type: none"> • COMPRENSIÓN Habilidad general para entender una idea clara de la información de diversa índole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar: Es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo. • Seleccionar-separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferente.
	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar: Atribuir significado o sentido a determinada información, sea texto, dibujos, signos- símbolos, huellas, expresiones artísticas, etc.
<ul style="list-style-type: none"> • PENSAMIENTO CREATIVO Es la habilidad e formar nuevas combinaciones de ideas cuyo producto es original 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar visomotricidad: Es una habilidad específica para realizar ejercicios controlados con precisión, al utilizar de forma simultánea, los ojos, las manos, los dedos, los pies, etc. Es realizar secuencias de movimientos finos y/o gruesos en los que intervienen la vista y otros miembros corporales.
	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad: Es una habilidad específica para evidenciar habilidades relacionadas con la innovación y la creatividad en producciones de diversa índole, de modo que sean productos novedosos, singulares y únicos.
	<ul style="list-style-type: none"> • Representar gráficamente: Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc. (Matemáticas, Física-Química, CTA, Sociales, etc.) (Los conceptos se representan; los objetos se dibujan)

Extraído de: (Latorre y Seco, 2016, P. 138)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
EXPRESIÓN	1. Escuchar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa 2. Presta atención 3. Sigue indicaciones
	2. Expresar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender /Percibir la información que se desea expresar 2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra) 3. Organizar/seleccionar las ideas. 4. Expresar en forma oral o escrita.
COMPRENSIÓN	1. Discriminar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma precisa. 2. Comparar los objetos reconociendo las diferencias. 3. Elegir el criterio designado. 4. Realizar la diferencia, de acuerdo con el criterio designado.
	2. Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma precisa 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto. 4. Señalar, denominar, etc.
	3. Interpretar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma precisa. 2. Decodificar lo observado (signos, huellas, expresiones) 3. Relacionar con experiencias y saberes previos. 4. Establecer significado o sentido.
PENSAMIENTO CREATIVO	1. Demostrar originalidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir información de forma clara y relacionarla con los saberes previos 2. Asociar (imaginar / crear en la mente) 3. Hacer bosquejos/ensayar formas 4. Producir algo novedoso, singular o diferente.
	2. Representar gráficamente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos o variables. 3. Organizar la información. 4. Elegir medio para representar. 5. Realizar la representación de forma clara

Extraído de: (Latorre y Seco, 2016, P. 138)

3.1.7. Métodos de aprendizajes

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE	
DISCRIMINAR	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación imágenes mediante el reconocimiento de las características de las láminas, diapositivas, videos, etc. • Discriminación sonidos a través de la audición de sonidos onomatopéyicos, instrumentos musicales, sonidos del ambiente. • Discriminación de imágenes y sonidos mediante el reconocimiento de las características de las láminas, imágenes, cuentos, narración, audios, etc.
IDENTIFICAR	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de personajes, lugar, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información. • Identificación de personajes, lugares, objetos, sonidos, voces y hechos de un relato usando material gráfico y concreto. • Identificación de información, secuencias narrativas mediante el trabajo colaborativo, material concreto y visual.
INTERPRETAR	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de diversas imágenes utilizando material concreto. • Interpretación de frases, expresiones, láminas, signos, símbolos, etc., utilizando material concreto y gráfico. • Interpretación del contenido implícito y explícito de mensajes informativos y publicitarios en forma oral y/o escrita a partir de la observación y escucha atenta de dichos mensajes, mediante el diálogo abierto.
ESCUCHAR	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha sonidos onomatopéyicos, sonidos del ambiente a través de instrumentos musicales. • Escucha las indicaciones mediante la percepción atenta evocando conocimientos previos. • Escucha narraciones sencillas a través de cuentos musicalizados
EXPRESAR	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el dialogo. • Expresión en forma oral del contenido de cuentos, canciones, poemas, etc., a través de distintas técnicas y dinámicas. • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación del lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación.
DEMOSTRAR ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración de originalidad en garabato, modelado, pintura libre y creación con material reciclado mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades. • Demostración de originalidad mediante la realización de diversas técnicas grafico plásticas. • Demostración de originalidad en la presentación de información mediante la elaboración de garabatos, modelado y creaciones con material reciclado.
REPRESENTAR GRÁFICAMENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica de hechos, situaciones, personajes, canciones, etc. Mediante diversos técnicas grafico plásticas. • Representación gráfica del contenido de diversos tipos de texto y experiencias mediante diversas técnicas gráficas. • Representación gráfica de hechos, lugares, etc. Mediante una maqueta, pintura, dibujo o modelado.

Extraído y basado de: (Latorre, 2013, p.3,19)

3.1.8. Panel de valores y actitudes

VALORES Y ACTITUDES			
Valor	1.Respeto	2.Responsabilidad	3.solidaridad
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia • Escuchar con atención. • Esperar su turno para participar. • Respetar las opiniones de mis compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual en la entrega de los trabajos. • Cuida sus útiles personales. • Asume las consecuencias de sus actos. • Presentar los trabajos en orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan. • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio e interés por los demás.
Eje Transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia • Diálogo • Derechos • Equidad • Libertad • Búsqueda de la excelencia • Empatía • Interculturalidad • Orientación al bien común 		

Extraído y basado de: (Latorre y Seco, 2016, P. 138)

3.1.9. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. Respeto Es un valor a través del cual muestra admiración, atención y consideración a mí mismo y a los demás. (Latorre, 2016, p.62).</p>	<p>1. 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.</p> <p>2.Escuchar con atención Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que oigo.</p> <p>3.Esperar su turno para participar: Es una actitud de mostrar disposición positiva al esperar su turno</p>
<p>2. Responsabilidad Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos de forma libre. (Latorre, 2016, p.138)</p>	<p>1. Cuida sus útiles escolares Es una actitud mediante la cual la persona es cuidadosa con sus cosas, cuida su higiene personal y deja los objetos en su sitio, después de utilizarlos.</p>
<p>3.Solidaridad Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros. (Latorre y Seco, 2016, p.136).</p>	<p>1. Mostrar aprecio e interés por los demás. Es una actitud a través de la cual se evidencia la muestra de aprecio hacia el otro.</p>

Extraído de: (Latorre y Seco, 2016, P. 138)

3.1.10. Evaluación de diagnóstico




Evaluación De Diagnóstico



Área de Comunicación

Se comunica oralmente en su lengua materna.



Capacidades y Destrezas

-Comprensión

- Identificar
- Discriminar

-Expresión

- Expresar
- Escuchar



ACTITUDES

- Escuchar con atención.
- Asumir las normas de convivencia.
- Mostrar aprecio e interés por los demás.




CONTENIDOS

- Mensajes sencillos
- cuento: personajes principal
- Discrimina sonidos de instrumentos musicales.
- Expresa sus necesidades, emociones y experiencias.
- Técnica del moteado.
- Dibujo libre.

VALORES

- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad

LISTA DE COTEJO

ÁREA DE COMUNICACIÓN

Alumno(a): _____

Aula: 3 años

Profesora: Fidencia Meza, Yesica Silva, Rocío Valer

Capacidad: Se expresa con palabras sencillas para comunicar sus intereses	SI	NO
Expresa con espontaneidad sus experiencias, necesidades y emociones.		
Se expresa al entonar canciones acompañadas con gestos y movimientos.		
Discrimina los sonidos de instrumentos musicales mediante una ficha de aplicación.		

Observaciones:

Capacidad: Comprensión	SI	NO
Identifica al personaje principal del cuento mediante una ficha de aplicación.		
Escucha y comprende mensajes sencillos.		

Observaciones:

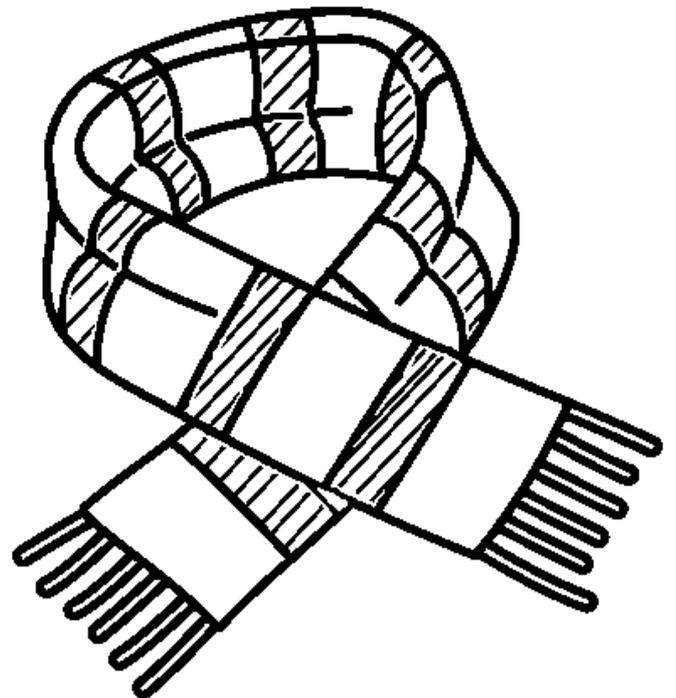
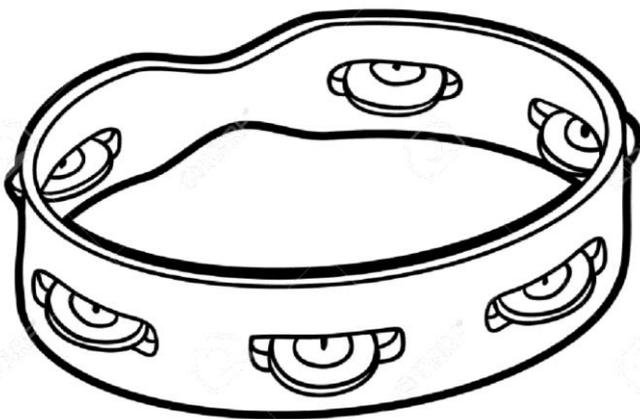
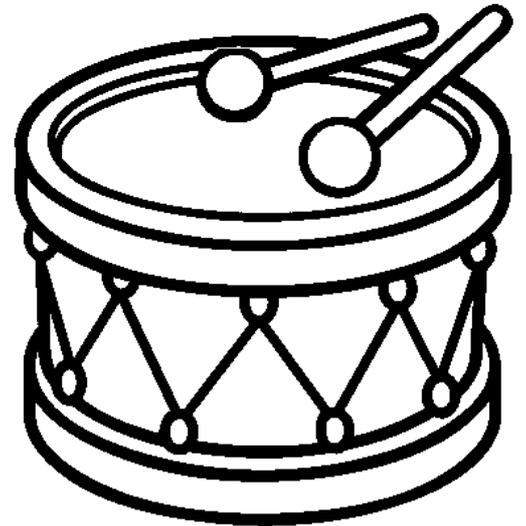
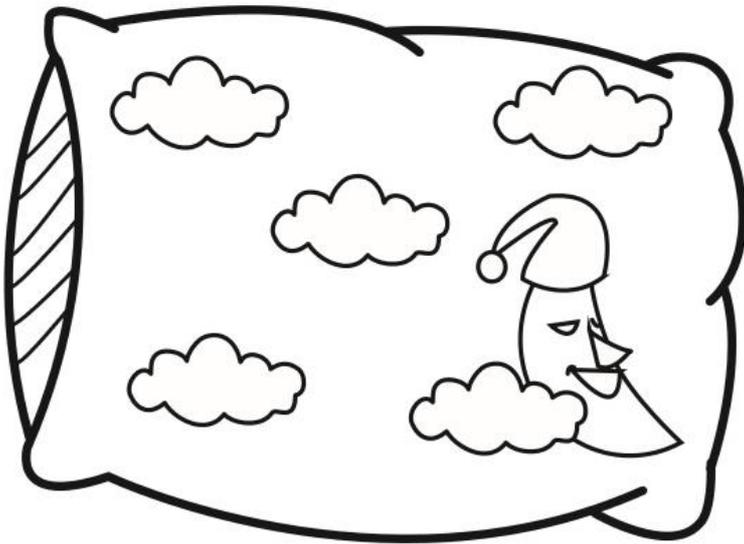
Capacidad: Pensamiento Creativo	SI	NO
Demuestra originalidad al realizar la técnica del moteado con globo.		
Representa gráficamente al realizar dibujos libres de sus vacaciones.		

Observacione

CAPACIDAD: Se expresa con palabras sencillas para comunicar sus intereses

DESTREZA: DISCRIMINAR

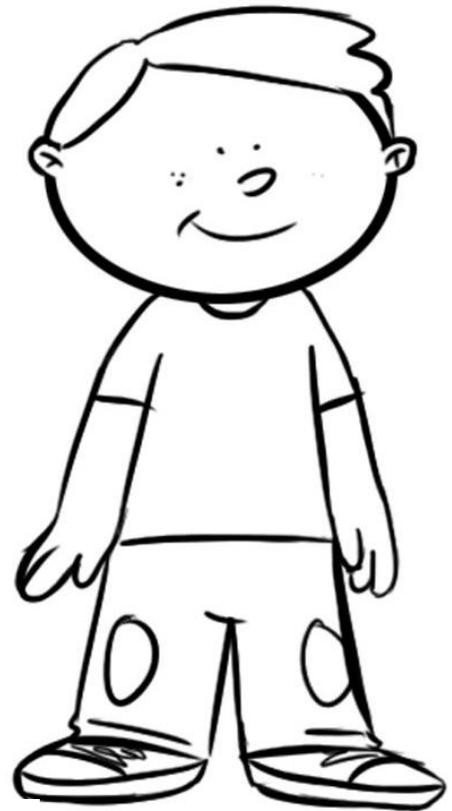
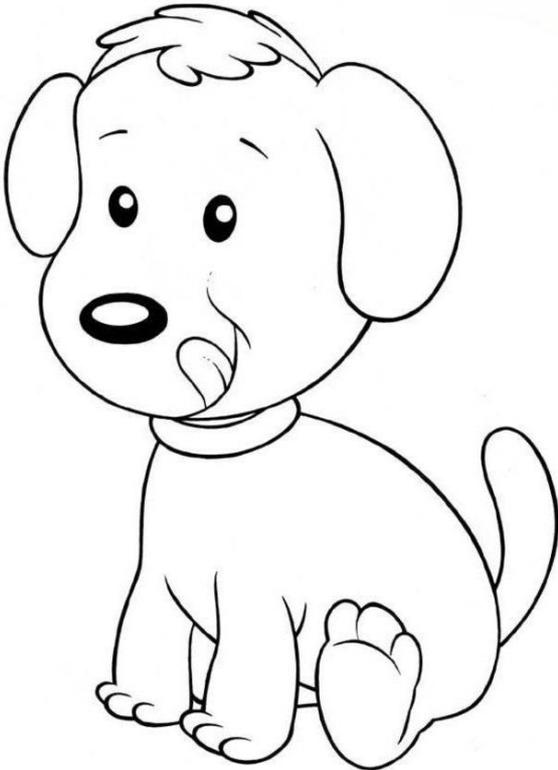
Discrimina los sonidos de los instrumentos musicales y coloréalos.



CAPACIDAD: COMPRENSIÓN

DESTREZA: IDENTIFICAR

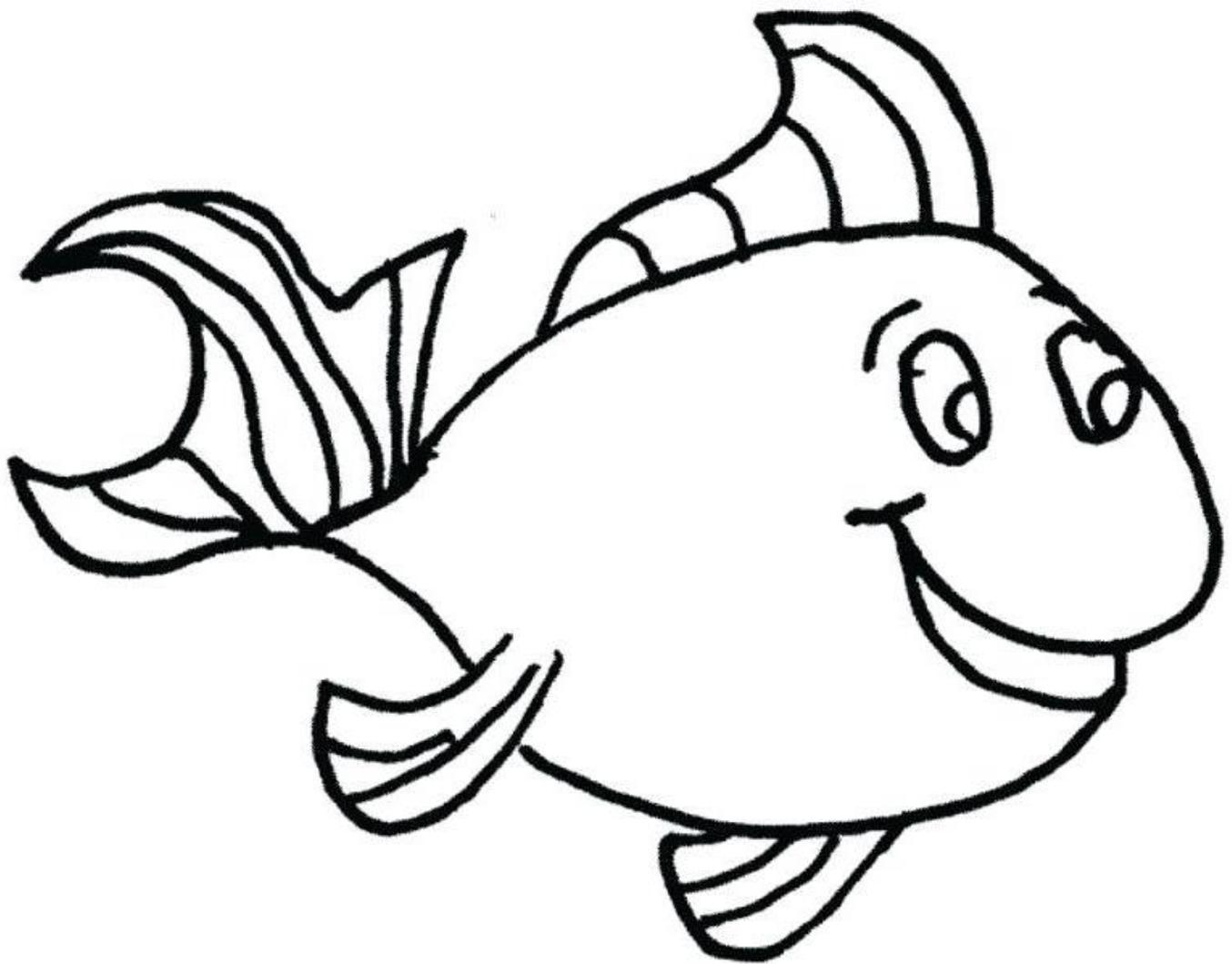
Identifica al personaje principal del cuento y márcalo con una (X).



**CAPACIDAD: PENSAMIENTO
CREATIVO**

**DESTREZA: DEMOSTRAR
ORIGINALIDAD**

Pinta libremente utilizando la técnica del moteado con témperas y globo.
(Ficha A3)



**DESTREZA: REPRESENTAR
GRÁFICAMENTE**

Realiza un dibujo libre sobre sus vacaciones.



3.1.11. Programación Anual

PROGRAMACIÓN ANUAL DE COMUNICACION		
1. Institución educativa: Palitroques 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Los Corredores 5. Área: comunicación 6. Profesor(a):		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>LBIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Experiencias, necesidades y emociones. • Juegos verbales: adivinanzas y canciones • Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual: Semejanzas y diferencias/ absurdos • Percepción auditiva: Sonidos del medio ambiente: La casa/el parque/ la calle/ la escuela/la playa/los animales. • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> • Técnica grafico plástica: Pinta libremente /modelado. <p>II.BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Descripción oral: Personas/ Personajes/ Situaciones cotidianas/Animales • Juegos verbales: poesía • Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual: Figura- fondo/ Figuras escondidas/ Memoria visual • Percepción auditiva: Sonidos animales/Sonidos musicales • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> • Técnica grafico plástica: <p>III.BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Mensajes sencillos • Juegos verbales: Rima • Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual: Pictogramas/ Secuencia de imágenes • Percepción auditiva: Sonido vocálico/ memoria auditiva • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas grafico plásticas: Crea con material reciclado <p>IV.BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de cuentos • Juegos verbales: Trabalenguas • Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual: Sombras de imágenes/ Logotipos. • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas grafico plásticas: • Dramatización de cuentos 		<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de imágenes y sonidos mediante los reconocimientos de las características de las láminas, imágenes, cuentos, narraciones, audios, etc. • Identificación de personajes, lugares, objetos, sonidos, voces y hechos de un relato usando material gráfico y concreto. • Interpretación de imágenes utilizando material gráfico y concreto. • Escucha narraciones sencillas a través de cuento musicalizados. • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación del lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación. • Demostración de originalidad en modelado, pintura libre y creación con material reciclado mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades. • Representación gráfica de hechos, lugares, etc. Mediante una maqueta, pintura, dibujo o modelado.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1.Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar • Identificar • Interpretar <p>2.Expresion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar • Expresar <p>3.Pensamiento creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad • Representar gráficamente 		<p>1.Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Esperar su turno para participar. • Asumir las normas de convivencia <p>2.Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuida sus útiles personales. <p>3. solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.1.12. Marco Conceptual de los Contenidos


**I BIMESTRE
DESCUBRIENDO NUEVAS
PALABRAS**
Se comunica oralmente en su lengua materna

- Narración de experiencias
- Juegos verbales: Canciones

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

- Percepción visual: Semejanzas y diferencias
- Verbalización de acciones
- Percepción auditiva: Sonidos del medio ambiente: La casa/el parque/ la calle/ la escuela/la playa.

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Técnica grafico plástica: Pinta libremente

**II BIMESTRE
TIC TAC TOC ESCUCHAMOS
NUEVOS SONIDOS**
Se comunica oralmente en su lengua materna

- Descripción oral: Imágenes/ laminas/
- Personajes/Animales
- Juegos verbales: Rima

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

- Percepción visual: Figura- fondo/ Memoria visual
- Percepción auditiva:
- Sonidos animales/Sonidos musicales

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Técnica grafico plástica: Modelado

**III BIMESTRE
EXPRESANDO MIS
EMOCIONES SOY FELIZ**
Se comunica oralmente en su lengua materna

- Mensajes sencillos
- Juegos verbales: Adivinanzas

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

- Percepción visual: Pictogramas/ Secuencia de imágenes
- Percepción auditiva: Sonido vocálico

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Técnicas grafico plásticas: Crea con material reciclado

**IV BIMESTRE
MIL Y UN CUENTOS PARA
APRENDER**
Se comunica oralmente en su lengua materna

- Comprensión de cuentos
- Juegos verbales: Trabalenguas

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

- Percepción visual: Sombras de imágenes/ Logotipos.

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Técnicas grafico plásticas: Garabateo

- Dramatización de cuentos

3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01		
1. Institución educativas:2. Nivel:.....3. Grado: 4. Sección/es: 5. Área:5. Título Unidad:..... 6. Temporización: 7. Profesor(a):.....		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>1.Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experiencias, necesidades, intereses y emociones. • Juegos verbales: adivinanzas <p>2.Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual: Semejanzas y diferencias • Percepción auditiva. Sonidos de la casa/ sonidos de la playa / parque. <p>3.Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica grafico plástica: Pintura libremente 		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de experiencias y acciones mediante cuentos, canciones, etc. • Identificación de semejanzas y diferencias nombrando características esenciales de objetos y personas mediante material gráfico y concreto. • Discriminación de sonidos mediante el reconocimiento de audios. • Demostración de originalidad al realizar técnicas: pintura libre, utilizando su propio cuerpo.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1.Expresion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar <p>2.Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar <p>3.Pensamiento creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostración de originalidad 		<p>1.Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Esperar su turno para participar. • Asumir las normas de convivencia <p>3. Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.2.1.1. Red Conceptual De Contenido De La Unidad I



Se comunica oralmente en su lengua materna

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

- Experiencias, necesidades, intereses y emociones.
- Juegos verbales: adivinanzas

- Percepción visual: Semejanzas y diferencias
- Percepción auditiva. Sonidos de la casa/ sonidos de la playa / narque.

- Técnica gráfico plástica: Pintura libremente

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 1 (45min)

Expresar sus experiencias a través del diálogo grupal, escuchando a sus compañeros.

Inicio

- Observa diferentes elementos dentro de la caja de sorpresa (rastrillo, pelota de playa, binoculares, bloqueador, guantes, paraguas, maleta, toalla, chullo, chalina, cámara fotográfica, avión y carro de juguete.), que asociarán con sus experiencias vividas en vacaciones. ¿Qué objetos observaste?, ¿Para qué sirven?, ¿Dónde los utilizas?, ¿Cuándo usaste estos objetos?

Proceso

- Percibe los diferentes objetos que utilizó durante sus vacaciones.
- Relaciona los diferentes objetos presentados con las actividades que realizó durante las vacaciones y las menciona a su compañero de al lado.
- Organiza sus ideas para expresar a sus compañeros una actividad que realizó en sus vacaciones.
- Expresa la actividad que más le gustó realizar durante sus vacaciones a sus compañeros de mesa.

Salida

- Evaluación: Expresa una actividad que más le gustaría realizar en sus próximas vacaciones mediante el dialogo con sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue difícil expresarte delante de tus compañeros? ¿Cómo has superado la dificultad?
- Transferencia: Dialoga con papá y mamá acerca de las actividades que realizaron en vacaciones.

Actividad 2(45min)

Demostrar originalidad empleando su creatividad e imaginación, escuchando con atención.

Inicio

- Recibe la visita del pingüino Gino el cual trae una sorpresa en su carrito de paletas. ¿Cómo es Gino? ¿De dónde viene Gino? ¿Qué traerá en su carreta? ¿Para qué nos servirá?

Proceso

- Percibe con atención las indicaciones que da la docente para recibir la sorpresa que trae Gino.
- Asocia las paletas de hielo de colores con materiales que le pueden servir para hacer lindos dibujos de colores usando su imaginación.
- Hace bosquejos de formas dándole significado a su dibujo.
- Produce dibujos que el elija pintando con las paletas frías de colores.
- Demuestra originalidad en las creaciones que realiza cada uno pintando con las paletas de hielo, y las nombra.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en su trabajo empleando su creatividad e imaginación al realizarla.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué materiales utilizaste? ¿Qué dificultades has encontrado al pintar con las paletas de hielo? ¿Cómo superaste esta dificultad?
- Transferencia: En casa con ayuda de mamá y papá elabora paleta de colores y pinta al pingüino Gino.

Actividad 3 (45min)

Identificar semejanzas y diferencias mencionando características de sí mismo y de sus compañeros, esperando su turno para participar.

Inicio

- Juega con las pelotas de la sala de psicomotricidad: Grandes, pequeñas, con diferentes dibujos, de diferentes colores, con diferentes texturas, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué objetos son? ¿Para qué sirven? ¿Cómo son?

Proceso

- Percibe observando a los niños y niñas que se encuentran en su grupo.
- Reconoce las características de cada uno de sus compañeros ¿Qué prendas tienen los niños? ¿Cómo es el cabello de las niñas y niños? ¿Cómo son sus zapatillas?, etc.
- Relaciona las características físicas que hay entre él y su compañero mencionando las semejanzas y diferencias.
- Identifica las semejanzas y diferencias que encuentra en la lámina y las menciona (anexo 1).

Salida

- Evaluación: Identifica las semejanzas y diferencias mencionando características de sí mismo y de sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste para encontrar las semejanzas y diferencias? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Dialoga con mamá y papá sobre las semejanzas y diferencias entre sus prendas de vestir.

Actividad 4 (45min)

Demostrar originalidad realizando la técnica de dactilopintura, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Recibe la visita de nuestra amiguita Pitufina, quien es un títere que tiene el vestido y las manos llenas de pintura, ella cuenta su experiencia pintando con tempera. ¿De qué colores tiene manchado su vestido Pitufina? ¿Sabes que le pasó al vestido de Pitufina? ¿Para qué nos sirve la pintura? ¿Qué puedes hacer con la pintura hoy?

Proceso

- Percibe con atención las indicaciones que da la docente, en donde les indica que pintarán con las yemas de los dedos, para iniciar la actividad.
- Asocia los colores con los objetos que hay dentro del aula (juguetes, cuentos, lápices de colores, etc.)
- Hace bosquejos plasmando la huella de sus dedos sobre el papel, utilizando diferentes colores.
- Produce diferentes formas con las huellas de sus dedos realizando creaciones artísticas.
- Demuestra originalidad nombrando las creaciones artísticas de sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad realizando creaciones libre utilizando la técnica de dactilopintura.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué parte de tu cuerpo usaste para realizar la técnica? ¿Te fue difícil realizar creaciones pintando con tus dedos? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo la superaste?
- Transferencia: Dialoga en forma libre con tus compañeros y familiares sobre tu creación artística.

Actividad 5 (45min)

Demostrar originalidad pintando con sus manos para realizar creaciones artísticas, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Escucha la canción “Saco una manito” (Anexo 2) ¿Qué puedes hacer con tus manos? ¿Qué puedes crear con tus manos?

Proceso

- Percibe las indicaciones que da la docente acerca de la actividad, en donde menciona que podrán utilizar diferentes colores de pintura para pintar con sus manos.
- Asocia el color de pintura que desea usar con el animalito que más le gusta crear.
- Hace bosquejos en una hoja, estampando la huella de su mano con el color de pintura elegido.
- Produce creaciones artísticas del animal que más le gusta, completando la imagen, colocándole detalles ojos, orejas, hocicos, utilizando un plumón.
- Demuestra originalidad al presentar su creación poniéndole nombre.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad pintando con sus manos y utilizando materiales diversos.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué parte de tu cuerpo usaste para realizar la técnica? ¿Te fue difícil realizar creaciones pintando con tus manos? ¿Qué dificultades encontraste y cómo las solucionaste?
- Transferencia en casa comenta con sus padres que utilizó sus manos para crear diferentes animales.

Actividad 6 (45min)

Expresar en forma oral sus experiencias familiares vividas en su cumpleaños a través de una asamblea, escuchando atentamente.

Inicio

- Reciben la visita del payaso Plim Plim, que con ayuda de la docente lanza una pelota a los niños y hace algunas bromas como sonar su nariz, cantar una canción, etc. ¿Quién nos ha visitado? ¿Para qué nos visita? ¿Qué traerá?

Proceso

- Percibe algunas características de Plim Plim como: los colores de su ropa, sus zapatos, la pintura de su cara.
- Relaciona al payaso con las fiestas de cumpleaños.
- Organiza con sus compañeros algunas ideas acerca de una fiesta de cumpleaños.
- Expresa experiencias vividas en su cumpleaños compartiéndolas en la asamblea.

Salida

- Evaluación: Expresa la experiencia que vivió en su fiesta de cumpleaños.
- Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te fue difícil expresarte delante de tus compañeros? ¿Cómo has superado la dificultad?
- Transferencia: dialogan con papá y mamá sobre las experiencias contadas hoy por sus compañeros.

Actividad 7 (45min)

Identificar las semejanzas y diferencias usando material concreto, esperando su turno para participar.

Inicio

- Observa el jarrón con flores que encuentra en el aula. ¿Qué flores serán? ¿Cómo son las flores que observas? ¿Alguna se parece a otra?

Proceso

- Percibe diversas imágenes de flores : rosas, margaritas, claveles.(anexo 3)
- Reconoce las características de cada flor que observa en la imagen: rosas, margaritas, claveles, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿De qué color son? ¿Cómo son sus pétalos? , etc.
- Relaciona la imagen de la flor que le toco, con la flor que la docente muestra y comenta sus semejanzas y diferencias.
- Identifica observando y señalando las semejanzas y diferencias que hay entre la imagen de la flor que tiene con la imagen de flor de su compañero de otro grupo.

Salida

- Evaluación: Identifica semejanzas y diferencias al marcar con una (x) las diferencias encontradas (anexo 4) en la hoja de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste al ubicar las semejanzas y diferencias? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Busca juguetes semejantes y diferentes en tu casa con la ayuda de tus padres.

Actividad 8 (45min)

Demostrar originalidad usando la técnica: “pintando con los pies”, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Encuentran la bolsa del payaso Pirulí, dentro de ella encuentran pinturas de colores y huellas de pies. ¿De qué color son las pinturas? ¿A quién le pertenecen las huellas? ¿Cómo puedes dejar huellas de colores?

Proceso

- Percibe las materiales que utilizará en la técnica del pintado con los pies: témperas (rojo, amarillo y azul) y cartulinas.
- Asocia los colores de las pinturas con las huellas de los pies que observaron en la motivación.
- Hace bosquejos de las huellas de sus pies creando diferentes formas, mientras observa a sus compañeros realizar la técnica.
- Produce obras de arte dejando huellas de sus pies libremente, sobre el papel ubicado en el piso.
- Demuestra originalidad presentando el trabajo realizado con las huellas de sus pies.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad realizando creaciones libres con las huellas de sus pies.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué parte de tu cuerpo usaste para realizar la técnica? ¿Qué dificultades encontraste al pintar con tus pies? ¿Cómo solucionaste las dificultades que se presentaron?
- Transferencia: en casa realiza huellas de colores con papá y mamá.

Actividad 9 (45min)

Expresar en forma oral adivinanzas utilizando material concreto, esperando su turno para participar.

Inicio

- Canta la canción “Tengo una muñeca vestida de azul”(anexo 5) ¿Qué prendas de vestir tenía la muñeca? ¿Qué otras prendas tendrá la muñeca?

Proceso

- Percibe las características que la docente mencionará acerca de una prenda de vestir, preguntando ¿Qué será?

- Relaciona las características que la docente mencionó con las prendas de vestir de algunos compañeros.
- Organiza sus ideas mencionando las diferentes prendas de vestir, hasta encontrar la respuesta.
- Expresa sus posibles respuestas y las expone a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral, a sus compañeros, una adivinanza creada por él.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue difícil expresar adivinanzas? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia dialoga con papá y mamá sobre la adivinanza aprendida en clase.

Actividad 10 (45min)

Discriminar sonidos mediante la percepción auditiva y material gráfico, escuchando con atención.

Inicio

- Se reúnen en asamblea y escuchan el cuento de “Los tres chanchitos”(anexo 6). ¿Qué sonidos escucharon en el cuento? ¿Dónde lo escuchaste? ¿Cómo percibimos los sonidos?

Proceso

- Percibe los sonidos del audio (sonidos de la casa- anexo 7) que pondrá la docente.
- Compara los sonidos que escucha en el audio con los que escucha en casa.
- Elige los sonidos de la casa que le gustan.
- Realiza la diferencia entre el sonido que más le gusta, y el sonido que más le gusta a un compañero.
- Discrimina los sonidos de la casa que identifica en la lámina (anexo 8) que la docente le presenta.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos de los objetos de la casa, pegando stickers pequeños en el contorno del objeto que reconocieron en la hoja de aplicación.(anexo 9)
- Metacognición. ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué dificultades encontraste al discriminar los sonidos? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia en casa reconocemos los sonidos de cada objeto.

Actividad 11 (45min)

Identificar las semejanzas y diferencias según las características brindadas, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Juega a “Simón dice”: la docente indica que se agrupen al centro de la ronda (los niños que tienen zapatillas, pantalón, casaca, etc.) ¿cómo te agrupaste? ¿Qué observaste en los grupos formados?

Proceso

- Percibe tarjetas de actividades: comer helados, jugar a la pelota, jugar al té, salir de compras, ir a la playa, volar en avión, jugar con mascotas, jugar con papa y mama, etc.(anexo 10)
- Reconoce las actividades presentadas en las tarjetas y se identifica con una de ellas.
- Relaciona la imagen de su actividad favorita con la de un amigo buscando alguno que tenga gustos semejantes a él y luego busca un amigo que tenga gustos diferentes.
- Identifica las semejanzas y diferencias que encuentra comparando la lámina

(anexo 11)

Salida

- Evaluación: Identifica las diferencias que encuentra en las imágenes de la ficha de trabajo (Anexo 12).
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste al identificar las semejanzas y diferencias? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Juega con su familia identificando objetos diferentes.

Actividad 12 (45min)

Expresar en forma oral adivinanzas utilizando material concreto, esperando su turno para participar.

Inicio

- Observa la canasta que la docente trajo del mercado y canta la canción “El baile de las frutas (anexo 13). ¿Qué habrá dentro de la canasta? ¿Qué características tendrán los objetos? ¿De qué color serán?

Proceso

- Percibe la frase de la profesora para iniciar las adivinanzas “Adivina adivinador quien crees que soy”
- Relaciona algunas características que da la maestra acerca de una fruta y trata de adivinar de qué fruta se trata.
- Organiza con sus compañeros la presentación de una adivinanza eligiendo una fruta de la canasta sin mostrarla a los demás.
- Expresa adivinanzas de frutas a sus compañeros en forma individual eligiendo una fruta diferente.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral la adivinanza de su fruta favorita a su compañero.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Encontraste dificultades para realizar adivinanzas? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: Llevan a casa la fruta que más le gusto para hacer una adivinanza a papá y mamá.

Actividad 13 (45min)

Identificar las diferencias mediante el uso de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Recibe la visita de dos perritos de diferente raza (Chimoc el perro peruano y Bobby el schnauzer)
¿Cómo son los perros? ¿Qué sonido hacen? ¿Cómo es su pelaje? ¿Serán semejantes o diferentes?

Proceso

- Percibe los lápices de color de diferentes marcas, tamaños y tonalidades que hay en salón
- Reconoce algunas características de los lápices de color mediante la observación.
- Relaciona las diferencias y semejanzas entre los lápices de colores de su mesa y los de otras mesas.
- Identifica las semejanzas y diferencias que encuentra en la lámina (anexo 14) que la docente presenta y las expresa.

Salida

- Evaluación: Identifica las semejanzas y diferencias que observa en la hoja de aplicación y las encierra. (anexo 15)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue fácil o difícil encontrar las diferencias? ¿Qué dificultades encontraste para identificar las diferencias? ¿Cómo lo lograste?

- Transferencia: En casa observan las diferencias entre los integrantes de su familia.

Actividad 14 (45min)

Expresar sus necesidades mediante la dramatización, escuchando con atención.

Inicio

- Escucha un sonido en el aula, es un títere que tiene un parche en la boca, la docente le hace algunas preguntas pero por más que se esfuerza, el títere no puede responder. ¿Qué le habrá pasado? ¿Por qué no podía hablar? ¿Qué puedes hacer para ayudarla?

Proceso

- Percibe la Historia del títere “Juanita” ella le cuenta que no podía hablar porque tenía la boca tapada, quería decir muchas cosas pero no podía, y al no poder comunicarse nadie podía ayudarla.
- Relaciona la historia de Juanita con las veces que no pudo comunicar lo que necesitaba, como cuando le faltaba algún material, cuando necesitaba ir al baño, cuando necesitaba tomar agua, etc.
- Organiza sus ideas para mencionar sus necesidades en forma oral.
- Expresa sus necesidades con ayuda del títere Juanita, utilizando frases claras y sencillas.

Salida

- Evaluación: Expresa sus necesidades en forma clara, en cualquier momento de la rutina diaria del nido.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue difícil expresar tus necesidades? ¿Qué debemos hacer para expresar nuestras necesidades? ¿Cómo debemos expresar nuestras necesidades?
- Transferencia: llevan un títere a casa para hacer una pequeña función de títeres representando una situación en la que expresa sus necesidades en forma adecuada.

Actividad 15 (45min)

Discriminar sonidos a través de la percepción auditiva, escuchando con atención.

Inicio

- Sale de paseo al parque cercano a su centro educativo ¿A dónde iré? ¿Qué observaré? ¿Qué escucharé?

Proceso

- Percibe los sonidos del parque que visitó. Luego regresa al aula en donde continuará la clase y escucha los sonidos que hay en el centro educativo.
- Compara los sonidos que escuchó en el parque con los sonidos que escucha en el centro educativo.
- Elige un sonido que escuchó en el parque, que no había escuchado antes.
- Realiza un títere de palito del personaje u objeto que más le gusto escuchar en el parque y lo menciona (la docente les proporcionará algunas imágenes)(anexo 17).

Salida

- Evaluación: Discrimina sonidos que escucha en el audio (audio del parque) y los relaciona con las tarjetas de imágenes. (anexo16)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil escuchar con atención en el parque? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo solucionaste las dificultades?
- Transferencia: Utilizando el títere elaborado en clase, imita los sonidos que escuchó en el parque.

Actividad 16 (45min)

Discriminar sonidos a través de la percepción auditiva, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Escucha un audio con diferentes sonidos (sonidos de la cocina, puerta, lluvia, animales, etc.). (anexo 18)¿Qué escuchaste? ¿Cuáles fueron los sonidos que escuchaste?

Proceso

- Percibe los sonidos de la calle que la docente les presenta en audio (claxon, sirenas de ambulancias, silbato de policía,etc).
- Compara los sonidos de la calle con sonidos de los animales y del entorno que escucho en el audio anterior.
- Elige sólo los sonidos de la calle y los menciona.
- Realiza las diferencias entre los sonidos de la calle que escuchó tratando de imitarlos.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos de la calle que escuchan en el audio y los nombra.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil reconocer los sonidos de la calle? ¿Qué complicaciones encontraste? ¿Cómo solucionaste las dificultades?
- Transferencia: identificamos los sonidos de la calle al pasear con mamá y papá.

Actividad 17 (45min)

Expresar adivinanzas utilizando material concreto, escuchando con atención

Inicio

- Escucha algunas características que la docente brinda acerca de un objeto que guardó en su cartera (un espejo) ¿A qué objeto se refiere la docente? ¿Qué objeto tiene las características mencionadas?

Proceso

- Percibe las características de tres objetos que el docente dejó sobre la mesa
- Relaciona las características que la docente menciona con uno los objetos ubicados en la mesa.
- Selecciona el objeto descrito identificando sus características.
- Expresa una adivinanza a sus compañeros, tomando con uno de los objetos que se encuentran en su mesa como referencia.

Salida

- Evaluación Expresa una adivinanza de útiles escolares, que elija.
- Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Me fue fácil o difícil crear adivinanzas?
- Transferencia: Con la ayuda de sus padres aprende a crear adivinanzas con los juguetes que tiene en casa.

Actividad 18 (45min)

Expresar sus necesidades haciendo uso de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Se reúne en asamblea para recibir la visita de “los amigos de las palabras mágicas” ¿Quiénes serán? ¿Cómo se llamarán? ¿Qué nos enseñarán?

Proceso

- Percibe los títeres “amigos de las palabras mágicas”, y las acciones que realizará cada uno de los personajes, escuchando las palabras de cortesía que ellos mencionan (por favor, gracias, buenos días, adiós, etc).
- Relaciona las frases de “los amigos de las palabras mágicas” con algunas

situaciones en donde podrían usar las frases escuchadas (por favor, gracias, buenos días, adiós, etc).

- Selecciona las dos palabras mágicas que usan frecuentemente los miembros de su familia.
- Expresa las palabras de cortesía, reforzando lo que aprendió y escuchando palabras nuevas que dicen sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa las palabras mágicas (Gracias, por favor, permiso) durante las diferentes actividades.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Conocías algunas de las palabras mágicas? ¿Tienes alguna dificultad para decir las palabras mágicas? ¿Cómo lo puedes solucionar?
- Transferencia: Al saludar a sus padres ponen en práctica las palabras mágicas que aprendió en clase. Con la ayuda de sus padres, aumenta su vocabulario de otras palabras.

Actividad 19 (45min)

Expresar adivinanzas de útiles de aseo mediante material concreto, esperando su turno para participar

Inicio

- Canta la canción de “Pim Pom”, menciona los objetos que uso Pim Pom para asearse ¿Cómo se llama el objeto que sirve para peinarse? ¿Cómo se llama el objeto que usa Pim Pom para lavarse la cara?

Proceso

- Percibe útiles escolares que encuentra sobre su mesa.
- Relaciona los útiles escolares con las características que la docente menciona.
- Selecciona uno de los útiles escolares al realizar la adivinanza.
- Expresa una adivinanza a sus compañeros, eligiendo uno de los útiles escolares que más le gusta.

Salida

- Evaluación: Expresa una adivinanza de un objeto que elija.
- Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Fue fácil aprender? ¿Qué dificultades encontré?
- Transferencia: con la ayuda de tus padres crea una adivinanza de uno de los juguetes.

Actividad 20 (45min)

Discriminar sonidos escuchando con atención, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- En el patio, y juega a hacer sonidos con los pies, piernas y manos: zapatear, marchar, aplaudir, arrastrar los pies, correr. ¿Qué sonidos realizaste? ¿Qué instrumentos utilizaste? ¿Qué otros sonidos puedes realizar con tu cuerpo?

Proceso

- Percibe los sonidos de algunos instrumentos musicales, una licuadora, horno microondas, etc. ¿Qué escuchaste? ¿Dónde has escuchado esos sonidos?
- Compara los sonidos de instrumentos musicales con los sonidos de la casa: licuadora, horno de microondas, cafetera, etc.
- Elige un sonido de la casa que más le gusta escuchar.
- Realiza el sonido de su casa tratando de imitarlo.

Salida

- Evaluación: Discriminar e identifica los sonidos que escucha en su casa, colorea en la hoja de aplicación (anexo 20) los sonidos que reconoce.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué dificultades

- encontraste? ¿Lograste solucionarlos?
- Transferencia: Con la ayuda de sus padres discrimina los sonidos de sus juguetes que tienen en casa.

3.2.1.2 Guía de actividades para los estudiantes- Unidad 1

GUIA DE ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 1		
Nombres y Apellidos: _____		Fecha: _____
Profesores: Meza Moreno, Fidencia Octavia Silva Avalos de Ojeda, Yesica Maritza Valer Tinoco, Rocio Gisela	Área: Comunicación	Nivel :Inicial Edad: 3 años

Actividad 1

Expresar sus experiencias a través del diálogo grupal, escuchando a sus compañeros.

- **Percibe** los diferentes objetos que utilizó durante sus vacaciones.
- **Relaciona** los diferentes objetos presentados con las actividades que realizó durante las vacaciones y las menciona a su compañero de al lado.
- **Organiza** sus ideas para expresar a sus compañeros una actividad que realizó en sus vacaciones.
- **Expresa** la actividad que más le gustó realizar durante sus vacaciones a sus compañeros de mesa.

Actividad 2

Demostrar originalidad empleando su creatividad e imaginación, escuchando con atención.

- **Percibe** con atención las indicaciones que da la docente para recibir la sorpresa que trae Gino.
- **Asocia** las paletas de hielo de colores con materiales que le pueden servir para hacer lindos dibujos de colores usando su imaginación.
- **Hace bosquejos** de formas dándole significado a su dibujo.
- **Produce** dibujos que el elija pintando con las paletas frías de colores.
- **Demuestra originalidad** en las creaciones que realiza cada uno pintando con las paletas de hielo, y las nombra.

Actividad 3

Identificar semejanzas y diferencias mencionando características de sí mismo y de sus compañeros, esperando su turno para participar.

- **Percibe** observando a los niños y niñas que se encuentran en su grupo.
- **Reconoce** las características de cada uno de sus compañeros ¿Qué prendas tienen los niños? ¿Cómo es el cabello de las niñas y niños? ¿Cómo son sus zapatillas?, etc.
- **Relaciona** las características físicas que hay entre él y su compañero mencionando las semejanzas y diferencias.
- **Identifica** las semejanzas y diferencias observando y señalando a su compañero de otro grupo.

Actividad 4

Demostrar originalidad realizando la técnica de dactilopintura, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** con atención las indicaciones que da la docente, en donde les indica que pintarán con las yemas de los dedos, para iniciar la actividad.
- **Asocia** los colores con los objetos que hay dentro del aula (juguetes, cuentos, lápices de colores, etc.)
- **Hace bosquejos** plasmando la huella de sus dedos sobre el papel, utilizando diferentes colores.
- **Produce** diferentes formas con las huellas de sus dedos realizando creaciones

artísticas.

- **Demuestra originalidad** colocándole títulos a las creaciones artísticas de sus compañeros.

Actividad 5

Demostrar originalidad pintando con sus manos para realizar creaciones artísticas, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** las indicaciones que da la docente acerca de la actividad, en donde menciona que podrán utilizar diferentes colores de pintura para pintar con sus manos.
- **Asocia** el color de pintura que desea usar con el animalito que más le gusta crear.
- **Hace bosquejos** en una hoja, estampando la huella de su mano con el color de pintura elegido.
- **Produce** creaciones artísticas del animal que más le gusta, completando la imagen, colocándole detalles ojos, orejas, hocicos, utilizando un plumón.
- **Demuestra originalidad** al presentar su creación poniéndole nombre.

Actividad 6

Expresar en forma oral sus experiencias familiares vividas en su cumpleaños a través de una asamblea, escuchando atentamente.

- **Percibe** algunas características de Plim Plim como: los colores de su ropa, sus zapatos, la pintura de su cara.
- **Relaciona** al payaso con las fiestas de cumpleaños.
- **Organiza** con sus compañeros algunas ideas acerca de una fiesta de cumpleaños.
- **Expresa** experiencias vividas en su cumpleaños compartiéndolas en la asamblea.

Actividad 7

Identificar las semejanzas y diferencias usando material concreto, esperando su turno para participar.

- **Percibe** diversas imágenes de flores : rosas, margaritas, claveles.(anexo 3)
- **Reconoce** las características de cada flor que observa en la imagen: rosas, margaritas, claveles, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿De qué color son? ¿Cómo son sus pétalos? , etc.
- **Relaciona** la imagen de la flor que le toco, con la imagen que tiene su compañero, buscando sus semejanzas y diferencias.
- **Identifica** las semejanzas y diferencias que observa en la imagen de la flor que tiene y la imagen de flor de su compañero de otro grupo.

Actividad 8

Demostrar originalidad usando la técnica: “pintando con los pies”, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** los materiales que utilizará en la técnica del pintado con los pies: témperas (rojo, amarillo y azul) y cartulinas.
- **Asocia** los colores de las pinturas con las huellas de los pies que observaron en la motivación.
- **Hace bosquejos** de las huellas de sus pies creando diferentes formas, mientras observa a sus compañeros realizar la técnica.
- **Produce** obras de arte dejando huellas de sus pies libremente, sobre el papel ubicado en el piso.
- **Demuestra originalidad** presentando el trabajo realizado con las huellas

de sus pies.

Actividad 9

Expresar en forma oral adivinanzas utilizando material concreto, esperando su turno para participar.

- **Percibe** las características que la docente mencionará acerca de una prenda de vestir, preguntando ¿Qué será?
- **Relaciona** las características que la docente mencionó con las prendas de vestir de algunos compañeros.
- **Organiza** sus ideas mencionando las diferentes prendas de vestir, hasta encontrar la respuesta.
- **Expresa** sus posibles respuestas y las expone a sus compañeros.

Actividad 10

Discriminar sonidos mediante la percepción auditiva y material gráfico, escuchando con atención.

- **Percibe** los sonidos del audio (sonidos de la casa- anexo 7) que pondrá la docente.
- **Compara** los sonidos que escucha en el audio con los que escucha en casa.
- **Elige** los sonidos de la casa que le gustan.
- **Realiza** la diferencia entre el sonido que más le gusta, y el sonido que más le gusta a un compañero.
- **Discrimina** los sonidos de la casa que identifica en la lámina (anexo 8) que la docente le presenta.

Actividad 11

Identificar las semejanzas y diferencias según las características brindadas, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** tarjetas de actividades: comer helados, jugar a la pelota, jugar al té, salir de compras, ir a la playa, volar en avión, jugar con mascotas, jugar con papa y mama, etc.(anexo 10)
- **Reconoce** las actividades presentadas en las tarjetas y se identifica con una de ellas.
- **Relaciona** la imagen de su actividad favorita con la de un amigo buscando alguno que tenga gustos semejantes a él y luego busca un amigo que tenga gustos diferentes.
- **Identifica** las semejanzas y diferencias que encuentra comparando la lámina (anexo 11)

Actividad 12

Expresar en forma oral adivinanzas utilizando material concreto, esperando su turno para participar.

- **Percibe** la frase de la profesora para iniciar las adivinanzas “Adivina adivinador quien crees que soy”
- **Relaciona** algunas características que da la maestra acerca de una fruta y trata de adivinar de qué fruta se trata.
- **Organiza** con sus compañeros la presentación de una adivinanza eligiendo una fruta de la canasta sin mostrarla a los demás.
- **Expresa** adivinanzas de frutas a sus compañeros en forma individual eligiendo una fruta diferente.

Actividad 13

Identificar las diferencias mediante el uso de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** los lápices de color de diferentes marcas, tamaños y tonalidades que hay en salón
- **Reconoce** algunas características de los lápices de color mediante la observación.
- **Relaciona** las diferencias y semejanzas entre los lápices de colores de su mesa y los de otras mesas.
- **Identifica** las semejanzas y diferencias que encuentra en la lámina (anexo 14) que la docente presenta y las expresa.

Actividad 14

Expresar sus necesidades mediante la dramatización, escuchando con atención.

- **Percibe** la historia del títere “Juanita” ella le cuenta que no podía hablar porque tenía la boca tapada, quería decir muchas cosas pero no podía, y al no poder comunicarse nadie podía ayudarla.
- **Relaciona** la historia de Juanita con las veces que no pudo comunicar lo que necesitaba, como cuando le faltaba algún material, cuando necesitaba ir al baño, cuando necesitaba tomar agua, etc.
- **Organiza** sus ideas para mencionar sus necesidades en forma oral.
- **Expresa** sus necesidades con ayuda del títere Juanita, utilizando frases claras y sencillas.

Actividad 15

Discriminar sonidos a través de la percepción auditiva, escuchando con atención.

- **Percibe** los sonidos del parque que visitó. Luego regresa al aula en donde continuará la clase y escucha los sonidos que hay en el centro educativo.
- **Compara** los sonidos que escuchó en el parque con los sonidos que escucha en el centro educativo.
- **Elige** un sonido que escuchó en el parque, que no había escuchado antes.
- **Realiza** la elección de los sonidos que escuchó en el parque en material gráfico (tarjetas de imágenes de pajaritos, carros, juegos, niños y niñas)(anexo 16).

Actividad 16

Discriminar sonidos a través de la percepción auditiva, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** los sonidos de la calle que la docente les presenta en audio (claxon, sirenas de ambulancias, silbato de policía, etc).
- **Compara** los sonidos de la calle con sonidos de los animales y del entorno que escucho en el audio anterior.
- **Elige** sólo los sonidos de la calle y los menciona.
- **Realiza** las diferencias entre los sonidos de la calle que escuchó tratando de imitarlos.

Actividad 17

Expresar adivinanzas utilizando material concreto, escuchando con atención

- **Percibe** las características de tres objetos que el docente dejó sobre la mesa
- **Relaciona** las características que la docente menciona con uno los objetos

ubicados en la mesa.

- Selecciona el objeto descrito identificando sus características.
- **Expresa** una adivinanza a sus compañeros, tomando con uno de los objetos que se encuentran en su mesa como referencia.

Actividad 18

Expresar sus necesidades haciendo uso de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- **Percibe** los títeres “amigos de las palabras mágicas”, y las acciones que realizará cada uno de los personajes, escuchando las palabras de cortesía que ellos mencionan (por favor, gracias, buenos días, adiós, etc).
- **Relaciona** las frases de “los amigos de las palabras mágicas” con algunas situaciones en donde podrían usar las frases escuchadas (por favor, gracias, buenos días, adiós, etc).
- **Selecciona** las dos palabras mágicas que usan frecuentemente los miembros de su familia.
- **Expresa** las palabras de cortesía, reforzando lo que aprendió y escuchando palabras nuevas que dicen sus compañeros.

Actividad 19

Expresar adivinanzas de útiles de aseo mediante material concreto, esperando su turno para participar

- **Percibe** útiles escolares que encuentra sobre su mesa.
- **Relaciona** los útiles escolares con las características que la docente menciona.
- **Selecciona** uno de los útiles escolares al realizar la adivinanza.
- **Expresa** una adivinanza a sus compañeros, eligiendo uno de los útiles escolares que más le gusta.

Actividad 20

Discriminar sonidos escuchando con atención, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** los sonidos de algunos instrumentos musicales, una licuadora, horno microondas, etc. ¿Qué escuchaste? ¿Dónde has escuchado esos sonidos?
- **Compara** los sonidos de instrumentos musicales con los sonidos de la casa: licuadora, horno de microondas, cafetera, etc.
- **Elige** un sonido de la casa que más le gusta escuchar.
- **Realiza** el sonido de su casa tratando de imitarlo.

3.2.1.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

<p>Anexo 1: Lámina “Semejanzas y Diferencias”</p>	<p>Anexo 2: Canción “ Saco una manita”</p>						
 <p>https://bit.ly/2DlcfkA</p>	<p>Saco una manito, la hago bailar. La cierro, la abro y la vuelvo a guardar.</p> <p>Saco otra manito, la hago bailar. La cierro, la abro y la vuelvo a guardar.</p> <p>Saco las dos manitos, las hago bailar. Las cierro, las abro y las vuelvo a guardar.</p> <p>https://bit.ly/2HV</p>						
<p>Anexo :3 Lámina “Semejanzas y diferencias”</p>	<p>Anexo 5: Canción “ Tengo una muñeca vestida de azul”</p>						
<table border="1" data-bbox="228 1216 762 1966"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>https://bit.ly/2MTrdlY</p>							<p>Tengo una muñeca vestida de azul, zapatitos blancos y gorro de tul.</p> <p>La llevé a paseo y se me constipo, la tengo en la cama con un gran dolor.</p> <p>Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis, seis y dos son ocho, y ocho dieciséis,</p>  <p>https://bit.ly/2WNNHtb</p>
							
							
							

Anexo 6

Cuento: "los tres chanchitos"



Había una vez tres chanchitos que eran hermanos y se fueron por el mundo a conseguir fortuna. El más grande les dijo a sus hermanos que sería bueno que se pusieran a construir sus propias casas para estar protegidos. A los otros dos les pareció una buena idea, y se pusieron manos a la obra, cada uno construyó su casita.

- La mía será de paja - dijo el más pequeño-, la paja es blanda y se puede sujetar con facilidad. Terminaré muy pronto y podré ir a jugar. El



hermano mediano decidió que su casa sería de madera:

Puedo encontrar un montón de madera por los alrededores - explicó a sus hermanos, - Construiré mi casa en un santiamén con todos estos troncos y me iré también a jugar. Cuando las tres casitas estuvieron terminadas, los cerditos cantaban y bailaban en la puerta, felices por haber acabado con el problema: -¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo, al Lobo! - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo Feroz! Detrás de un árbol grande apareció el lobo, rugiendo de hambre y gritando: - Cerditos, ¡me los voy a comer! Cada uno se escondió en su casa, pensando que estaban a salvo, pero el Lobo Feroz se encaminó a la casita de paja del hermano pequeño y en la puerta aulló: - ¡Cerdito, ábreme la puerta!

No, no, no, no te voy a abrir. - Pues si no me abres... ¡Soplaré y soplaré y la casita derribaré! Y sopló con todas sus fuerzas, sopló y sopló y la casita de paja se vino abajo.



El cerdito pequeño corrió lo más rápido que pudo y entró en la casa de madera del hermano mediano. - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo, al Lobo! - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo Feroz! - cantaban desde dentro los cerditos. De nuevo el Lobo, más enfurecido que antes al sentirse engañado, se colocó delante de la puerta y comenzó a soplar y soplar gruñendo: - ¡Cerditos, abridme la puerta! - No, no, no, no te vamos a abrir. - Pues si no me abris...

¡Soplaré y soplaré y la casita derribaré! La madera crujió, y las paredes cayeron y los dos cerditos

corrieron a refugiarse en la casa de ladrillo de su hermano mayor. - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo, al Lobo! - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo Feroz! - cantaban desde dentro los cerditos. El lobo estaba realmente enfadado y hambriento, y ahora deseaba comerse a los Tres Cerditos más que nunca, y frente a la puerta dijo: - ¡Cerditos, abridme la puerta! - No, no, no, no te vamos a abrir. - Pues si no me abris... ¡Soplaré y soplaré y la casita derribaré!

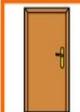
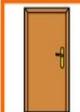
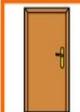


Y se puso a soplar tan fuerte como el viento de invierno. Sopló y sopló, pero la casita de ladrillos era muy resistente y no conseguía derribarla. Decidió trepar por la pared y entrar por la chimenea. Se deslizó hacia abajo... Y cayó en el caldero donde el cerdito mayor estaba hirviendo sopa de nabos. Escaldado y con el estómago vacío salió huyendo hacia el lago. Los cerditos no lo volvieron a ver. El mayor de ellos regañó a los otros dos por haber sido tan perezosos y poner en peligro sus propias vidas, y si algún día vais por el bosque y veis tres cerdos, sabréis que son los Tres Cerditos porque les gusta cantar: - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al

Lobo, al Lobo! - ¡Quién teme al Lobo Feroz, al Lobo Feroz!

FIN

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

<p>Anexo 7: Sonidos de la casa audio:</p>	<p>Anexo 8: Lamina "Sonidos de la casa"</p>												
<p>https://bit.ly/29y8BDu</p> 	<p>SONIDOS DE LA CASA</p> <table border="1"> <tr> <td>TIMBRE </td> <td>TELÉFONO </td> <td>LLAVES </td> <td>PUERTA </td> </tr> <tr> <td>RADIO </td> <td>TELEVISOR </td> <td>ORDENADOR </td> <td>HORNO </td> </tr> <tr> <td>MICROONDAS </td> <td>LAVADORA </td> <td>GRIFO </td> <td>RETRERE </td> </tr> </table> <p>https://bit.ly/2GvzVps</p>	TIMBRE 	TELÉFONO 	LLAVES 	PUERTA 	RADIO 	TELEVISOR 	ORDENADOR 	HORNO 	MICROONDAS 	LAVADORA 	GRIFO 	RETRERE 
TIMBRE 	TELÉFONO 	LLAVES 	PUERTA 										
RADIO 	TELEVISOR 	ORDENADOR 	HORNO 										
MICROONDAS 	LAVADORA 	GRIFO 	RETRERE 										

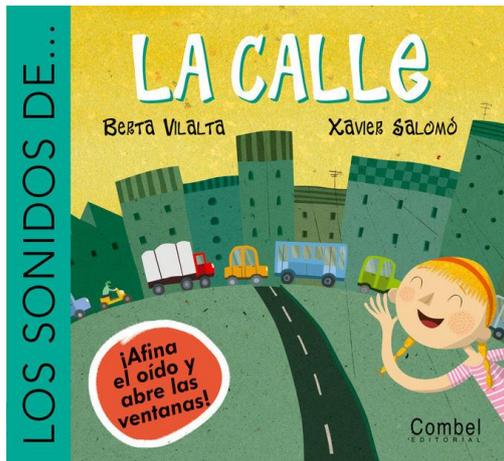
<p>Anexo 10: Tarjetas "niños realizando actividades"</p>	<p>Anexo 11: lámina "niños realizando actividades"</p>						
<table border="1"> <tr> <td> abrazar</td> <td> esperar</td> </tr> <tr> <td> correr</td> <td> caminar</td> </tr> <tr> <td> sonreír</td> <td> nadar</td> </tr> </table> <p>https://bit.ly/2E1P01N</p>	 abrazar	 esperar	 correr	 caminar	 sonreír	 nadar	 <p>https://bit.ly/2I1sf0E</p>
 abrazar	 esperar						
 correr	 caminar						
 sonreír	 nadar						

<p>Anexo 13: Canción “El baile de las frutas”</p> <p>Esto es el baile de la fruta (4 veces) Melocotón, melocotón (3 veces) BIS Manzana Melocotón Manzana Pera Piña Plátano Esto es el baile de la fruta (x4) https://bit.ly/2RM1axX</p> 	<p>Anexo 14: Lámina Semejanzas y Diferencias</p>  <p>https://bit.ly/2tdSpD6</p>
---	--

<p>Anexo 16: Trajetas de Imágenes- sonidos del parque</p> <table border="1"> <tr> <td> swing</td> <td> spring horse</td> <td> slide</td> </tr> <tr> <td> seesaw</td> <td> sand box</td> <td> merry-go-round</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>https://bit.ly/2taCrJZ</p>	 swing	 spring horse	 slide	 seesaw	 sand box	 merry-go-round							<p>Anexo 17: títere de palito de sonidos del parque</p>  <p>https://bit.ly/2E2QKGD</p>
 swing	 spring horse	 slide											
 seesaw	 sand box	 merry-go-round											
													
													

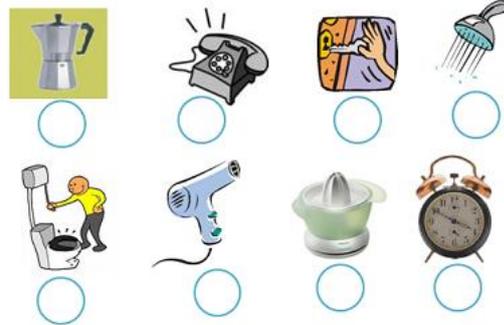
Anexo 18: Audio sonidos de la calle

AUDIO :<https://bit.ly/2dTWTWL>



Anexo 20: sonidos de la casa

SONIDOS DE LA CASA



<https://bit.ly/2Dlvzy8>

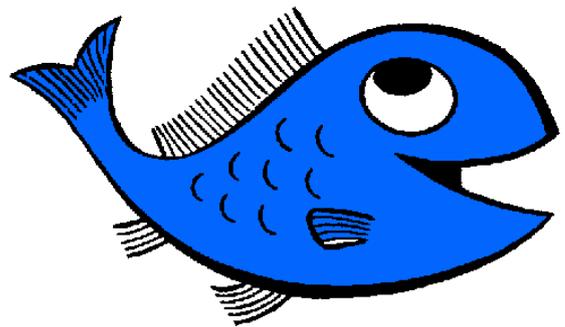
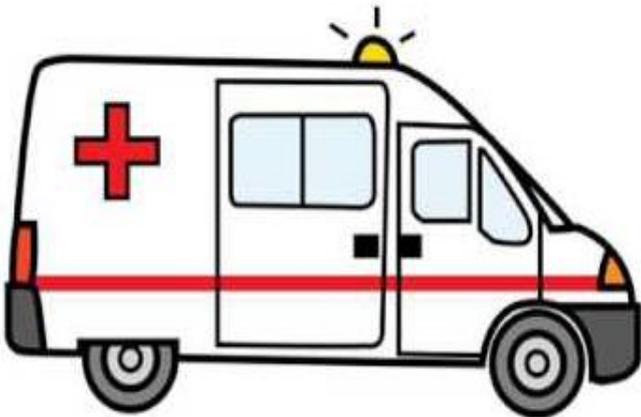
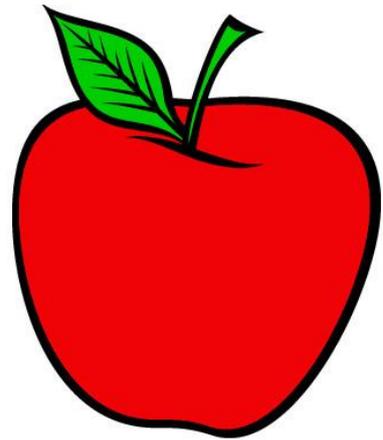


CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA : Discriminar

Ficha de Aplicación

NOMBRE: _____

Sonidos de la Calle



Marca con una **X** los sonidos de la calle que escuchaste.

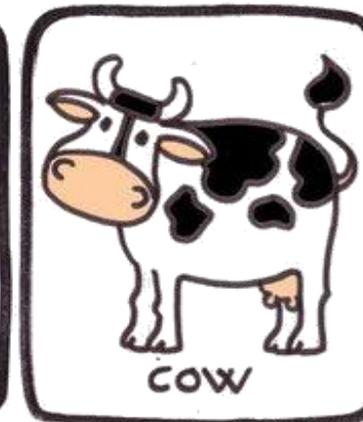
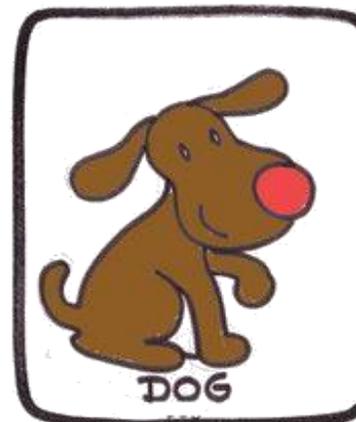
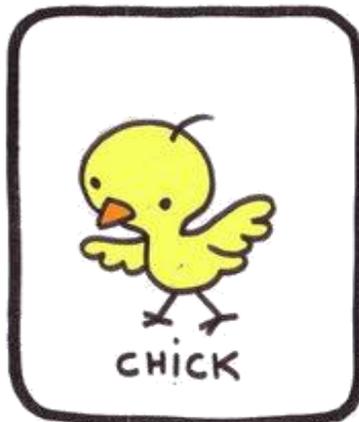
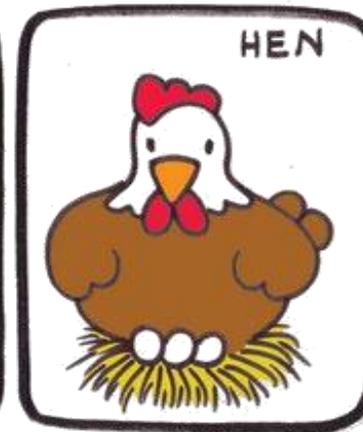
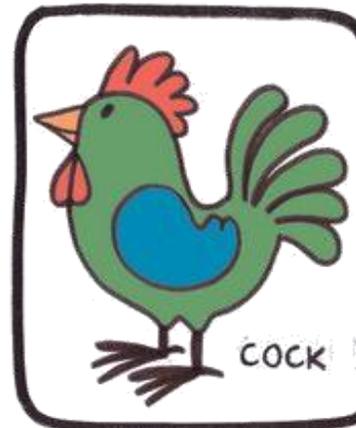
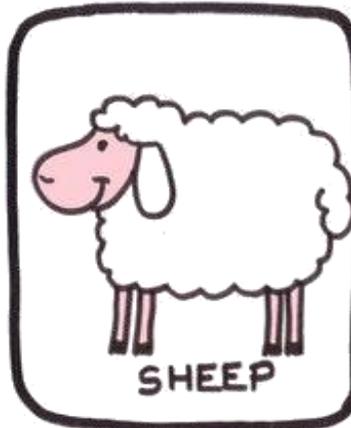
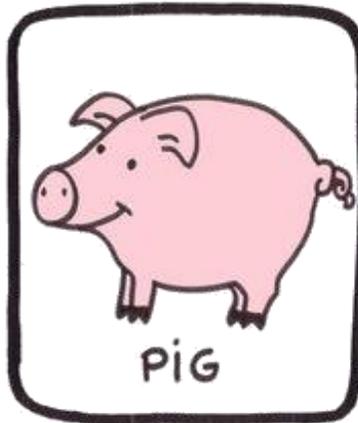


CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA : Discriminar

Ficha de Aplicación

NOMBRE: _____

Sonidos de animales



Marca con una **X** los animales que escuchaste.

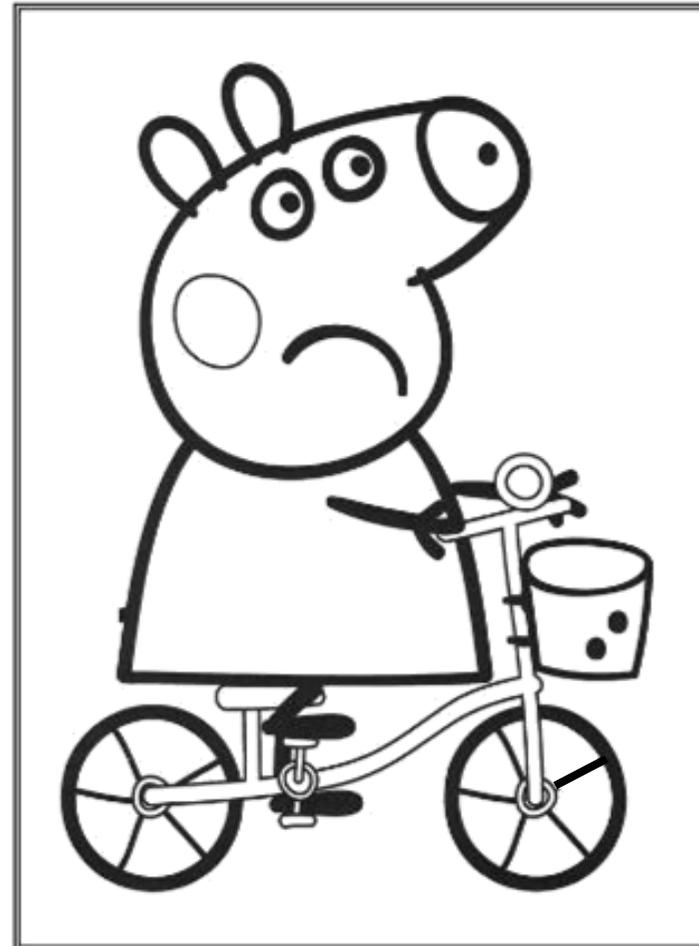


CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA : Identificar

Evaluación de proceso de la unidad 1

NOMBRE: _____

Semejanzas y Diferencias



Encierra en un  las diferencias que encuentres.



3.2.1.4. Evaluación de proceso de la Unidad 1

Evaluación de proceso de la unidad 1

Área de Comunicación: Semejanzas y Diferencias.
años

Edad: 3

NOMBRE: _____

CAPACIDAD: Comprensión

DESTREZA : Identificar

RUBRICA DE EVALUACIÓN – Descriptores de calidad		CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Identifica todas las diferencias al encerrarlas en una ficha de aplicación. 	4 diferencias	A
<ul style="list-style-type: none"> Identifica algunas diferencias al encerrarlas en una ficha de aplicación. 	3 o 2 diferencias	B
<ul style="list-style-type: none"> Identifica una o ninguna diferencias al encerrarlas en una ficha de aplicación. 	1 o ninguna diferencia	C

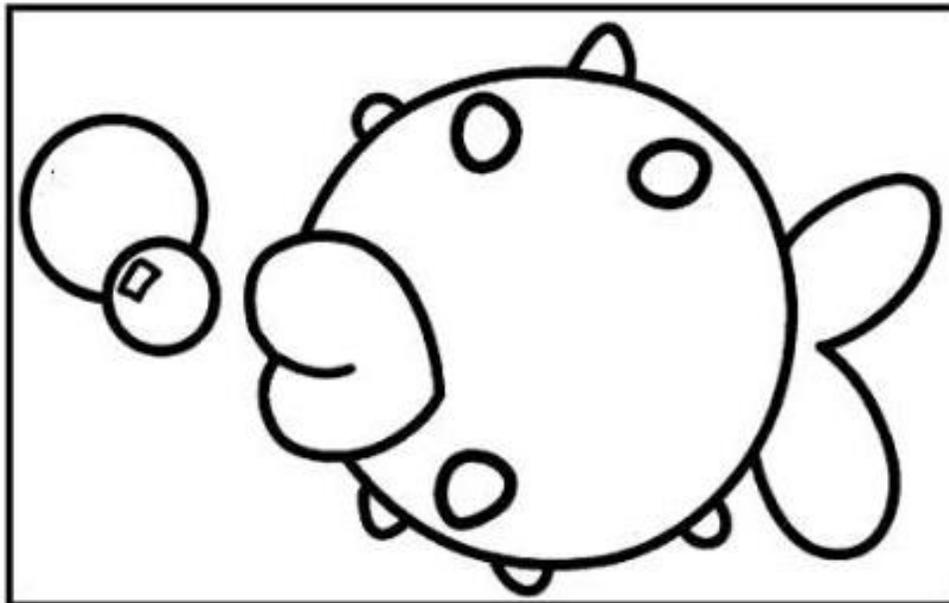
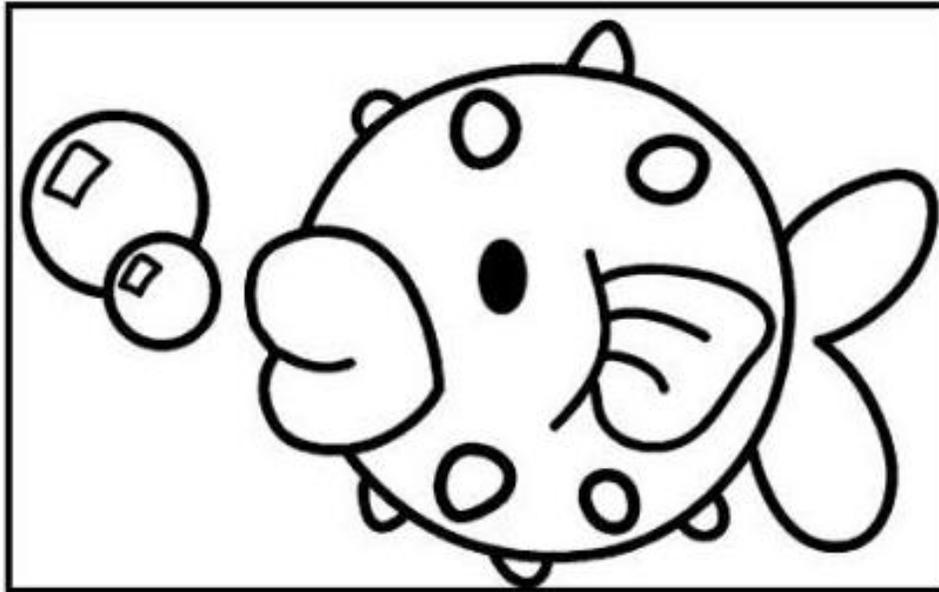


CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA : Identificar

Ficha de Aplicación

NOMBRE: _____

Semejanzas y Diferencias



Identifica diferencias y marca con una x.

3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 02		
1. Institución educativas:2. Nivel:.....3. Grado:		
4. Sección/es: 5. Área:5. Título Unidad:		
6. Temporización:7. Profesor(a):.....		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>1.Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar emociones • Juegos verbales: Canciones <p>2.Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción auditiva: Sonidos del medio ambiente: La casa/el parque/ la calle/ la escuela/la playa. • Percepción visual: absurdos <p>3.Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica grafico plástica: modelado 		<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación sonidos a través de la audición de sonidos onomatopéyicos, instrumentos musicales, sonidos del ambiente. • Identificación de absurdos mediante material gráfico y concreto. • Expresión en forma oral de experiencias y acciones mediante cuentos, canciones, etc. • Demostración de originalidad en modelado, mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1.Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar • Identificar <p>2.Expresion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar <p>3.Pensamiento creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad 		<p>1.Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Esperar su turno para participar. • Respetar las opiniones de mis compañeros. <p>3. Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad II



Se comunica oralmente en su lengua materna

- Expresar emociones.
- Juegos verbales: canciones

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

- Percepción visual: absurdos
- Percepción auditiva. Sonidos de la casa/ sonidos de la playa / parque.

Creación de proyectos desde los lenguajes artísticos

- Técnica gráfico plástica: modelado

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

Actividad 1 (45min)

Expresar canciones acompañándolas de instrumentos musicales asumiendo las normas de convivencia

Inicio

- Escucha su canción favorita, “Estrellita donde estás” (anexo 1) que cantará la docente acompañada de su guitarra. ¿Cuál es tu canción favorita? ¿Qué instrumentos conoces? ¿Con qué instrumento te gustaría acompañar tu canción?

Proceso

- Percibe los sonidos de algunos instrumentos musicales que la docente toca (tambor, toc toc, pandereta, xilófono, triángulo, etc.).
- Relaciona el instrumento que le agradó con su canción favorita.
- Organiza sus ideas escogiendo una canción y presentarla con sus compañeros.
- Expresa una canción en grupo con ayuda de los instrumentos que eligió.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma individual su canción favorita acompañándola con un instrumento musical.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue difícil cantar delante de tus compañeros? ¿Cómo has superado la dificultad?
- Transferencia: en casa canta la canción que más le gusta.

Actividad 2 (45min)

Demostrar originalidad usando la técnica del modelado realizando creaciones con plastilina, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Con ayuda de las maracas entona una canción “La Mariposita”, (anexo 2) luego ejercita sus manos, realizando ejercicios como: abre y cierra las manos, mueve sus dedos. ¿Qué parte de tu cuerpo ejercitaste? ¿Qué crees que vas a hacer con tus manos? ¿Te gusta jugar con plastilina?

Proceso

- Percibe los materiales que encuentra en el cofre (plastilina de colores) ¿Deseas saber qué es lo que hay? ¿Qué podrá ser?
- Asocia el material con algún juguete para crear lo que más le gusta.
- Hace bosquejos realizando la técnica del modelado y creando figuras.
- Produce diversas figuras al elaborar personajes modelando con plastilina de colores.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad al modelar con plastilina, realizando la presentación de un juguete de su agrado.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil trabajar con ese material? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia en casa con ayuda de papá y mamá reproduce figuras modelando con plastilina.

Actividad 3 (45min)

Expresar emociones a través de material gráfico, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Entona la canción “si te sientes muy feliz” (anexo 3) acompañada de las panderetas. ¿Cómo te sientes hoy? ¿Por qué? ¿Todos están felices?

Proceso

- Percibe la lámina (anexo 4) donde se muestra diferentes acciones (niños jugando felices, fiesta de cumpleaños, niño haciendo berrinche, etc).
- Relaciona las imágenes de las láminas con su estado de ánimo y luego los menciona.
- Organiza sus ideas para expresar sus emociones al jugar con el dado de las emociones (imágenes de estados de ánimo).
- Expresa su estado de ánimo y el de sus compañeros al jugar con el dado de las emociones.

– **Salida**

- Evaluación: Expresa su estado de ánimo y elige la emoción que le gusta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al expresar tus emociones frente a tus compañeros? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia en casa junto a papá y mamá juegan con el dado de las emociones.

Actividad 4 (45min)

Discriminar sonidos de su entorno a través de la percepción auditiva, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Escucha un audio de sonidos (anexo 5) de la playa, de la casa, de la calle, etc. Reunido en asamblea.
¿Qué sonidos escuchaste? ¿Lo has escuchado antes?

Proceso

- Percibe los sonidos de las imágenes (anexo 6) que se muestra (radio, vela, tetera, camisa, campana, naranja, guitarra.), menciona el nombre y alguna característica.
- Compara los sonidos de los objetos reconociendo las diferencias, agrupándolos en los que emiten sonidos y los que no emiten sonidos.
- Elige uno de los sonidos que escuchó en el audio y juega a imitarlo junto con sus

compañeros.

- Realiza la diferencia entre los sonidos escuchados y los menciona respondiendo ¿Quién usa ese sonido? ¿Quién lo emite?

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos de la playa a través de la percepción auditiva, luego marca con una (x) en la hoja de aplicación .(anexo7)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil reconocer los sonidos? ¿Cómo lograste resolver esa dificultad?
- Transferencia dialoga en casa sobre los sonidos que conoció hoy en clase.

Actividad 5 (45min)

Discriminar sonidos onomatopéyicos a través de la percepción auditiva, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Escucha el cuento (anexo 8) de los animales contado por nuestra amiga la gatita “Mimí”, responden a la pregunta ¿Qué animales mencionan en el cuento? ¿Conoces a alguno de ellos?

Proceso

- Percibe los sonidos onomatopéyicos de los animales del cd musical colocado y los reconoce, mencionando a que animalito corresponde.
- Compara los sonidos de los animales que se mencionó en el cuento reconociendo las diferencias entre los que emiten sonidos y los que no emiten sonido.
- Elige el sonido de uno de los animales que te agradan e imita el sonido con gestos.
- Realiza las diferencias entre los animales que emiten sonidos fuertes y suaves agrupándolos.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos de los animales mediante la percepción auditiva, luego en la ficha de aplicación encierra en un () al animal que escucho. (anexo 9)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad en reconocer los sonidos? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia dialoga con papá y mamá sobre los sonidos de los animales, ¿Qué animales emiten sonidos fuertes y suaves?

Actividad 6 (45min)

Demostrar originalidad usando la técnica del modelado manipulando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Baila al compás de la canción “yo tengo un tic” (anexo 10), realizando las mímicas junto a su amiguita Lola, que luego de bailar le muestra una caja donde saca harina, una botella de agua y tempera de color amarillo. ¿Puedes crear algo con estos materiales? ¿Qué harán con la

harina y el agua?

Proceso

- Percibe las indicaciones que dará la docente antes de iniciar el trabajo.
- Asocia la canción que escuchó con los materiales para modelar y crear objetos de forma libre.
- Hace bosquejos utilizando la harina y el agua para realizar diferentes creaciones.
- Demuestra originalidad al manipular masas caseras y modelar junto a sus compañeros diferentes objetos.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad creando sus propias figuras modelando con masa.
- Metacognición: ¿Disfrutaste al trabajar con las masas caseras? ¿Fue fácil o difícil modelar una figura? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia en casa con ayuda de tus papis realiza esta técnica y modela diferentes figuras.

Actividad 7 (45min)

Expresa de forma oral canciones a través de mímicas y gestos, escuchando con atención.

Inicio

- Baila al compás de la canción “La patita Lulú”(anexo 11), realizando las mímicas y moviendo su cuerpo ¿Qué parte de su cuerpo mueve la patita Lulú? ¿Tienes patita o colita?

Proceso

- Percibe las indicaciones que la docente da para realizar la actividad.
- Relaciona la música con los movimientos que puede hacer con su cuerpo.
- Organiza los pasos de baile siguiendo las indicaciones de la canción.
- Expresa una canción junto a sus compañeros realizando movimientos con su cuerpo.

Salida

- Evaluación: Expresa diferentes canciones realizando movimientos con su cuerpo.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué estrategias utilizaste para mover tu cuerpo?
- Transferencia en casa junto a papá y mamá realizan movimientos con su cuerpo escuchando su canción favorita.

Actividad 8 (45min)

Discriminar sonidos de su entorno a través de la percepción auditiva mediante material concreto y gráfico, respetando las normas de convivencia.

Inicio

- Visita la granja entonando la canción “Oh Mac Donald”(anexo 12), reproduciendo los sonidos de los animales. ¿A dónde fuiste de paseo? ¿Qué animales observaste?

Proceso

- Percibe un audio musical (Anexo 13) de los sonidos de los animales de la granja.

- Compara los sonidos reconociendo las diferencias de los que escucho en el audio musical y los que escucho en el paseo a la granja ¿Qué animales fueron?
- Elige uno de los sonidos que emite el animal que más te llamo la atención en la granja y lo menciona.
- Realiza las diferencias que hay entre los sonidos de los animales que ellos eligieron, reproduciéndolas.

Salida

- Evaluación: Discriminar los sonidos de los animales mediante la percepción auditiva, luego en la ficha de aplicación encierra en un (O) los animales que lo emitieron. (anexo 14)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Encontraste dificultad al reproducir los sonidos de los animales? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia en casa juega a reproducir los sonidos de los animales de la granja.

Actividad 9 (45min)

Expresar sus emociones a través de frases y oraciones sencillas, escuchando con atención.

Inicio

- Escucha la canción “cuando tienes muchas ganas de aplaudir” ¿Qué escuchaste? ¿Que decía la canción? ¿De qué nos habla la canción?

Proceso

- Percibe las tarjetas de las emociones (feliz, triste, molesto, cansando, etc.) (anexo 15)
- Reconoce las características que tiene cada imagen, y las menciona.
- Organiza sus ideas para relacionarlas con sus experiencias vividas.
- Expresa sus emociones usando palabras sencillas, a través de la tarjeta escogida.

Salida

- Evaluación: Expresa sus emociones mencionándolas en frases y oraciones sencilla al jugar con el dado de las emociones.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue fácil o difícil? ¿Qué emociones realizaste con tus compañeros?
- Transferencia: Con la ayuda de tus padres expresa las emociones que vimos el día de hoy.

Actividad 10 (45min)

Expresar canciones en forma oral mediante gestos y movimientos, escuchando con atención.

Inicio

- Entona “soy una taza”, realizando las mímicas que menciona la canción. ¿Qué utensilios menciona? ¿Para que servirá?

Proceso

- Percibe imágenes de diferentes personajes animados (Doki, Peppa, caillou, etc.), los niños lo identifican y cantan una canción referente a cada personaje. (anexo 16)

- Reconoce las características de los personajes ¿Qué animalito es Doki? ¿De qué color es Peppa ?, etc.
- Organiza sus ideas escogiendo una canción de su personaje favorito.
- Expresa su canción de su personaje favorita que más le gusta tocando con un instrumento.

Salida

- Evaluación: Expresa una canción de su personaje favorito acompañándolas de gestos y movimientos.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gusto interpretar las canciones de tus personajes favoritos?
- Transferencia: en casa dialogas con papá y mamá sobre la canción de tu personaje favorito.

Actividad 11 (45min)

Demostrar originalidad modelando con papel mache mediante el material concreto, asumiendo las normas de convivencia

Inicio

- Recibe la visita de su amiga Juanita, la cual trae unos regalos (papel, goma, vasijas, masa de papel mache.). ¿Qué puedes hacer con estos materiales? ¿Para qué te servirá? ¿Utilizaremos todos los materiales?

proceso

- Percibe las indicaciones que dará la docente con los materiales presentados para la actividad (masa de papel mache, vasija, moldes de plástico).
- Asocia las indicaciones dadas con la figura que va a crear.
- Hace bosquejos modelando el papel mache realizando la figura que más le gusta.
- Demuestra originalidad al modelar de forma libre con la técnica del papel mache.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad a realizar la técnica del papel mache, y luego describe con sus propias palabras su creación a sus compañeros.
- Metacognición: ¿Que lograste aprender en esta clase? ¿Te fue difícil aprender? ¿Cómo lograste resolver?
- Transferencia: con la ayuda de tus padres realiza con papel mache en casa otras figuras, y coméntalas a tus compañeros en la próxima clase lo que hiciste.

Actividad 12 (45min)

Expresar sus emociones utilizando material gráfico, esperando su turno para participar.

Inicio

- Observa las fotos familiares que muestra la docente. ¿Qué observamos? ¿Qué está pasando en cada imagen? ¿Cómo te sentiste al verlas?

Proceso

- Percibe las fotografías familiares pegadas en la pizarra y menciona lo que observa.
- Relaciona la fotografía de su mamá con la emoción que le transmite.
- Organiza sus ideas para expresar lo que siente al ver la fotografía de su mamá.
- Expresa sus emociones al compartir con sus compañeros de grupo algunas vivencias.

Salida

- Evaluación: Expresa la emoción que siente al observar la imagen de su mamá y la comenta a la asamblea.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue difícil expresar tus emociones? ¿Qué emociones identificamos hoy? ¿Cómo te sentiste al transmitir tus emociones?
- Transferencia: lleva a casa la foto de su familia y comenta qué emociones identifica al ver las imágenes.

Actividad 13 (45min)

Demostrar originalidad al modelar con arcilla, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Entona la canción de la arañita con la que ejercitan sus manos, luego la docente les comenta que sobre su mesa tienen arcilla. ¿Conoces la arcilla? ¿Qué podemos hacer con la arcilla? ¿Será fácil jugar con la arcilla?

Proceso

- Percibe las indicaciones que la docente le proporciona para realizar la actividad.
- Asocia las indicaciones dadas con la figura que va moldear.
- Hace bosquejos de una figura de su preferencia con arcilla.
- Produce trabajos artísticos con arcilla, nombrándolos (manzana, carrito, etc.) según su preferencia.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar modelado con arcilla, y luego describe con sus propias palabras su creación a sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿? ¿Qué complicaciones encontraste al modelar con arcilla? ¿Cómo te sentiste al modelar con arcilla?
- Transferencia: llevan a casa su trabajo de modelado con arcilla y comenta con su familia como realizó su trabajo y que representó.

Actividad 14 (45min)

Expresar en forma oral una canción utilizando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio

- Entona la canción (anexo 17) “Debajo de un botón” tocando el tambor, siguiendo el ritmo de la canción.

¿Con que otro instrumento puedes acompañar la canción? ¿Utilizaremos hoy los instrumentos musicales?

Proceso

- Percibe las indicaciones que dará la docente para realizar la actividad (coger un instrumento musical de su agrado.)
- Relaciona los sonidos de los diferentes instrumentos musicales que se tocó en el aula, y elige el que más le gusta.
- Selecciona la canción que entonara acompañado de un instrumento musical.
- Expresa una canción de su preferencia tocando con instrumentos musicales.

Salida

- Evaluación: Expresa la canción que mamá siempre le canta utilizando su instrumentos musical favorito.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil cantar una canción y acompañarla con instrumentos musicales? ¿Qué complicaciones encontraste? ¿Cómo solucionaste las dificultades?
- Transferencia: en casa entona su canción favorita utilizando algún instrumento musical.

Actividad 15 (45min)

Identificar los absurdos visuales mediante la percepción visual utilizando material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Canta la canción “**Rosita se llamaba**” (**Anexo 18**) y responden las siguientes preguntas ¿Qué pasaba con Rosita? ¿Usaba las cosas correctamente? ¿Qué debe hacer Rosita? ¿Para qué?

Proceso

- Percibe la lámina de absurdos (anexo 19) (el huevo cuadrado, zapato con alas, casa en cielo, etc)
- Reconoce las características de los elementos que aparecen en la lámina de absurdos y los nombra (huevo cuadrado, zapato con alas, etc.)
- Relaciona los absurdos que encontró en la lámina con los absurdos que escuchó en la canción “Rosita se llamaba”.
- Identifica el elemento absurdo que hay en la lámina señalando y mencionando el nombre.

Salida

- Evaluación: Identifica los objetos absurdos coloreando en la ficha de aplicación. (anexo 20)
- Metacognición: ¿Que aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil encontrar los absurdos? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia llevan a casa un cuento de absurdos, junto a papá y mamá lo leen y encuentran los absurdos.

Actividad 16 (45min)

Identifica los absurdos visuales a través de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Observa lámina de absurdos (anexo 21) con objetos que hay en la casa (serrucho para el pan, el cepillo de cuchara, etc), y responde las siguientes preguntas ¿Qué observas en la lámina? ¿Los objetos están en su lugar? ¿Cómo podemos ordenar?

Proceso

- Percibe los absurdos de los objetos de la casa (zapatilla en la congeladora, la frutera en el tacho de basura).
- Reconoce las características de los objetos que están fuera de su lugar.
- Relaciona los objetos de la casa, con los objetos que no pertenecen indicando su lugar correspondiente.
- Identifica señalando los absurdos que encuentra en las tarjetas de imágenes.

Salida

- Evaluación Identifica los absurdos que observas en la ficha de aplicación pegándole un sticker. (anexo 22)
- Metacognición ¿Que aprendiste hoy? ¿Te fue difícil encontrar los absurdos? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia dialogar en casa con papá y mamá sobre los absurdos que hoy observo en clase.

Actividad 17 (45min)

Discriminar sonidos de la casa mediante la percepción auditiva, esperando su turno para participar.

Inicio

- Se dispone en asamblea para jugar al globo sorpresa: la docente presenta globos inflados con diferentes objetos dentro (cascabeles, llaves, envoltura de caramelos, etc.), el estudiante debe agitar el globo y al percibir el sonido del objeto intenta descubrir qué hay dentro. ¿Qué sonidos escuchaste? ¿Los escuchaste en otro lugar?

Proceso

- Percibe los sonidos del audio(sonidos de la puerta, el timbre, reloj, despertador y otros) (anexo 23)
- Compara los sonidos escuchados encontrando las diferencias con los sonidos emitidos.
- Elige los sonidos de la casa que usualmente escucha y los menciona.
- Realiza la diferencia entre sonidos de la casa y sonidos de su entorno.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos que escucha en el audio y los menciona.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil reconocer los sonidos de tu casa? ¿Qué

dificultades encontraste? ¿Cómo las solucionaste?

- Transferencia: en casa reconoce otros sonidos que escucha, y los menciona en la siguiente clase.

Actividad 18 (45min)

Identificar los absurdos visuales mediante material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Se presenta la docente con algunos absurdos en su vestimenta: un zapato en la cabeza, mandil al revés, cinturón en el cuello, anteojos en los pies, etc.
- ¿Qué observas en la vestimenta de la docente? ¿Estará en el lugar indicado? ¿Dónde debería colocarse las prendas?

Proceso

- Percibe la lámina del mundo al revés (absurdos visuales) (anexo 24) que la docente presenta.
- Reconoce las características de los absurdos que se presenta en la lámina del mundo al revés y los menciona (carrito de compras es una pecera, la vaca en el supermercado, etc.)
- Relaciona los absurdos que encontró en la vestimenta de la docente, comparando con los absurdos que encuentra en la lámina del mundo al revés.
- Identifica los absurdos que encuentra en el aula (la docente preparó el ambiente con anticipación) libros guardados en el piso, lápices de colores colgados del techo, etc.

Salida

- Evaluación: Identifica los absurdos que encuentra en la ficha de aplicación encerrando en un (O). (anexo 25)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste para encontrar los absurdos? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia en casa da ejemplos de absurdos a papá y mamá.

Actividad 19 (45min)

Expresar sus emociones utilizando material concreto, esperando su turno para participar.

Inicio

- Escucha el cuento “Monstruo triste, monstruo feliz” (anexo 26) en asamblea. luego responde: ¿Qué observas? ¿Qué está pasando en cada imagen del cuento? ¿Qué sentiste?

Proceso

- Percibe algunas tarjetas de imágenes de niños expresando emociones de alegría, tristeza, miedo, ira; que la docente le presenta.(anexo 27)
- Relaciona las imágenes que observó en las tarjetas de imágenes, con las emociones que expresó el monstruo del cuento.
- Organiza sus ideas para la elección de un cuento favorito que encuentre en el aula.
- Expresa las emociones que presentan los personajes del cuento que eligió, tratando de

imitarlas.

Salida

- Evaluación: Expresa sus emociones al escuchar el cuento de pato Renato.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué emociones identificamos hoy? ¿Fue difícil expresar tus emociones? ¿Cómo te sentiste al transmitir tus emociones?
- Transferencia: En casa conversa con papá y mamá acerca de las emociones que ellos sienten en algunas situaciones cotidianas.

Actividad 20 (45min)

Identifica los absurdos visuales mediante en material concreto y gráfico, prestando atención.

Inicio

- Observa a la docente vestida con diversas prendas, (zapato en la cabeza, medias en las manos, guantes en los pies, etc.) ¿Qué observaste? ¿Por qué crees que la docente vino con esas prendas? ¿Las estará usando correctamente?

PROCESO

- Percibe el cuento ¡Hay algo que no está bien! (anexo 28) que la docente contará a través de la lámina.
- Reconoce las características que observa en el cuento (pez volador, el serrucho para cortar el pan, etc.) y las menciona ¿El pez volará? ¿La cafetera tiene patitas?
- Relaciona los elementos absurdos comparando con los objetos reales (el huevo cuadrado de la imagen con el huevo que trae en su lonchera, etc)
- Identifica los absurdos encontrados en la lámina observando y señalándolo.

SALIDA

- Evaluación Identifica los diferentes absurdos que encuentra en la ficha de aplicación marcando con una (x).
- Metacognición: ¿Que aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil identificar los absurdos? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia comenta en casa los absurdos que observo hoy en clase.

3.2.2.2 Guía de aprendizaje para los estudiantes – Unidad II

GUIA DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD II		
Nombres y Apellidos:.....Fecha:.....		
PROFESORAS: Meza Moreno, Fidencia Octavia Silva Avalos De Ojeda, Yesica Maritza Valer Tinoco, Rocio Gisela	Área: Comunicación	Nivel: Inicial Edad: 3 años

Actividad 1

Expresar canciones acompañándolas de instrumentos musicales asumiendo las normas de convivencia

- Percibe los sonidos de algunos instrumentos musicales que la docente toca (tambor, toc toc, pandereta, xilófono, triángulo, etc.).
- Relaciona el instrumento que le agradó con su canción favorita.
- Organiza sus ideas escogiendo una canción y presentarla con sus compañeros.
- Expresa una canción en grupo con ayuda de los instrumentos que eligió.

Actividad 2

Demostrar originalidad usando la técnica del modelado realizando creaciones con plastilina, mostrando aprecio e interés por los demás.

- Percibe los materiales que encuentra en el cofre (plastilina de colores) ¿Deseas saber qué es lo que hay? ¿Qué podrá ser?
- Asocia el material con algún juguete para crear lo que más le gusta.
- Hace bosquejos realizando la técnica del modelado y creando figuras.
- Produce diversas figuras al elaborar personajes modelando con plastilina de colores.

Actividad 3

Expresar emociones a través de material gráfico, mostrando aprecio e interés por los demás.

- Percibe la lámina (anexo 4) donde se muestra diferentes acciones (niños jugando felices, fiesta de cumpleaños, niño haciendo berrinche, etc).
- Relaciona las imágenes de las láminas con su estado de ánimo y luego los menciona.
- Organiza sus ideas para expresar sus emociones al jugar con el dado de las emociones (imágenes de estados de ánimo).
- Expresa su estado de ánimo y el de sus compañeros al jugar con el dado de las emociones.

Actividad 4

Discriminar sonidos de su entorno a través de la percepción auditiva, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe los sonidos de las imágenes (anexo 6) que se muestra (radio, vela, tetera, camisa, campana, naranja, guitarra.), menciona el nombre y alguna característica.
- Compara los sonidos de los objetos reconociendo las diferencias, agrupándolos en los que emiten sonidos y los que no emiten sonidos.
- Elige uno de los sonidos que escuchó en el audio y juega a imitarlo junto con sus compañeros.
- Realiza la diferencia entre los sonidos escuchados y los menciona respondiendo ¿Quién usa ese sonido? ¿Quién lo emite?

Actividad 5

Discriminar sonidos onomatopéyicos a través de la percepción auditiva, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe los sonidos onomatopéyicos de los animales del cd musical colocado y los reconoce, mencionando a que animalito corresponde.
- Compara los sonidos de los animales que se mencionó en el cuento reconociendo las diferencias entre los que emiten sonidos y los que no emiten sonido.
- Elige el sonido de uno de los animales que te agradan e imita el sonido con gestos.
- Realiza las diferencias entre los animales que emiten sonidos fuertes y suaves agrupándolos.

Actividad 6

Demostrar originalidad usando la técnica del modelado manipulando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- Percibe las indicaciones que dará la docente antes de iniciar el trabajo.
- Asocia la canción que escuchó con los materiales para modelar y crear objetos de forma libre.
- Hace bosquejos utilizando la harina y el agua para realizar diferentes creaciones.
- Demuestra originalidad al manipular masas caseras y modelar junto a sus compañeros diferentes objetos.

Actividad 7

Expresa de forma oral canciones a través de mímicas y gestos, escuchando con atención.

- Percibe las indicaciones que la docente da para realizar la actividad.
- Relaciona la música con los movimientos que puede hacer con su cuerpo.
- Organiza los pasos de baile siguiendo las indicaciones de la canción.
- Expresa una canción junto a sus compañeros realizando movimientos con su cuerpo.

Actividad 8

Discriminar sonidos de su entorno a través de la percepción auditiva mediante material concreto y gráfico, respetando las normas de convivencia.

- Percibe un audio musical (Anexo 13) de los sonidos de los animales de la granja.
- Compara los sonidos reconociendo las diferencias de los que escucho en el audio musical y los que escucho en el paseo a la granja ¿Qué animales fueron?
- Elige uno de los sonidos que emite el animal que más te llamo la atención en la granja y lo menciona.
- Realiza las diferencias que hay entre los sonidos de los animales que ellos eligieron, reproduciéndolas.

Actividad 9

Expresar sus emociones a través de frases y oraciones sencillas, escuchando con atención.

- Percibe las tarjetas de las emociones (feliz, triste, molesto, cansando, etc.) (anexo 15)
- Reconoce las características que tiene cada imagen, y las menciona.
- Organiza sus ideas para relacionarlas con sus experiencias vividas.
- Expresa sus emociones usando palabras sencillas, a través de la tarjeta escogida.

Actividad 10

Expresar canciones en forma oral mediante gestos y movimientos, escuchando con atención.

- Percibe imágenes de diferentes personajes animados (Doki, Peppa, caillou, etc.), los niños lo identifican y cantan una canción referente a cada personaje. (anexo 16)
- Reconoce las características de los personajes ¿Qué animalito es Doki?
¿De qué color es Peppa?, etc.
- Organiza sus ideas escogiendo una canción de su personaje favorito.
- Expresa su canción de su personaje favorita que más le gusta tocando con un instrumento.

Actividad 11

Demostrar originalidad modelando con papel mache mediante el material concreto,

asumiendo las normas de convivencia

- Percibe las indicaciones que dará la docente con los materiales presentados para la actividad (masa de papel mache, vasija, moldes de plástico).
- Asocia las indicaciones dadas con la figura que va a crear.
- Hace bosquejos modelando el papel mache realizando la figura que más le gusta.
- Demuestra originalidad al modelar de forma libre con la técnica del papel mache.

Actividad 12

Expresar sus emociones utilizando material gráfico, esperando su turno para participar.

- Percibe las fotografías familiares pegadas en la pizarra y menciona lo que observa.
- Relaciona la fotografía de su mamá con la emoción que le transmite.
- Organiza sus ideas para expresar lo que siente al ver la fotografía de su mamá.
- Expresa sus emociones al compartir con sus compañeros de grupo algunas vivencias.

Actividad 13

Demostrar originalidad al modelar con arcilla, mostrando aprecio e interés por los demás.

- Percibe las indicaciones que la docente le proporciona para realizar la actividad.
- Asocia las indicaciones dadas con la figura que va a moldear.
- Hace bosquejos de una figura de su preferencia con arcilla.
- Produce trabajos artísticos con arcilla, nombrándolos (manzana, carrito, etc.) según su preferencia.

Actividad 14

Expresar en forma oral una canción utilizando material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

- Percibe las indicaciones que dará la docente para realizar la actividad (coger un instrumento musical de su agrado.)
- Relaciona los sonidos de los diferentes instrumentos musicales que se tocó en el aula, y elige el que más le gusta.
- Selecciona la canción que entonara acompañado de un instrumento musical.
- Expresa una canción de su preferencia tocando con instrumentos musicales.

Actividad 15

Identificar los absurdos visuales mediante la percepción visual utilizando material gráfico,

asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe la lámina de absurdos (anexo 19) (el huevo cuadrado, zapato con alas, casa en cielo, etc)
- Reconoce las características de los elementos que aparecen en la lámina de absurdos y los nombra (huevo cuadrado, zapato con alas, etc.)
- Relaciona los absurdos que encontró en la lámina con los absurdos que escuchó en la canción “Rosita se llamaba”.
- Identifica el elemento absurdo que hay en la lámina señalando y mencionando el nombre.

Actividad 16

Identifica los absurdos visuales a través de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe los absurdos de los objetos de la casa (zapatilla en la congeladora, la frutera en el tacho de basura).
- Reconoce las características de los objetos que están fuera de su lugar.
- Relaciona los objetos de la casa, con los objetos que no pertenecen indicando su lugar correspondiente.
- Identifica señalando los absurdos que encuentra en las tarjetas de imágenes.

Actividad 17

Discriminar sonidos de la casa mediante la percepción auditiva, esperando su turno para participar.

- Percibe los sonidos del audio(sonidos de la puerta, el timbre, reloj, despertador y otros) (anexo 23)
- Compara los sonidos escuchados encontrando las diferencias con los sonidos emitidos.
- Elige los sonidos de la casa que usualmente escucha y los menciona.
- Realiza la diferencia entre sonidos de la casa y sonidos de su entorno.

Actividad 18

Identificar los absurdos visuales mediante material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

- Percibe la lámina del mundo al revés (absurdos visuales) (anexo 24) que la docente presenta.

- Reconoce las características de los absurdos que se presenta en la lámina del mundo al revés y los menciona (carrito de compras es una pecera, la vaca en el supermercado, etc.)
- Relaciona los absurdos que encontró en la vestimenta de la docente, comparando con los absurdos que encuentra en la lámina del mundo al revés.
- Identifica los absurdos que encuentra en el aula (la docente preparó el ambiente con anticipación) libros guardados en el piso, lápices de colores colgados del techo, etc.

Actividad 19

Expresar sus emociones utilizando material concreto, esperando su turno para participar.

- Percibe algunas tarjetas de imágenes de niños expresando emociones de alegría, tristeza, miedo, ira; que la docente le presenta.(anexo 27)
- Relaciona las imágenes que observó en las tarjetas de imágenes, con las emociones que expresó el monstruo del cuento.
- Organiza sus ideas para la elección de un cuento favorito que encuentre en el aula.
- Expresa las emociones que presentan los personajes del cuento que eligió, tratando de imitarlas.

Actividad 20

Identifica los absurdos visuales mediante en material concreto y gráfico, prestando atención.

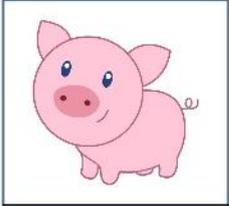
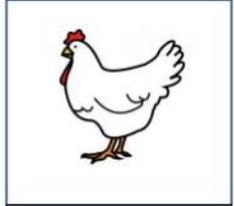
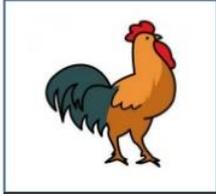
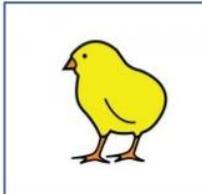
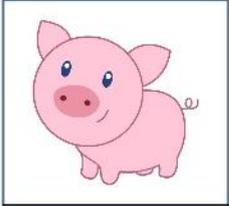
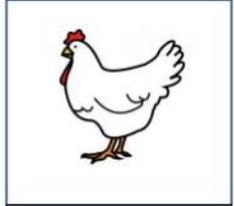
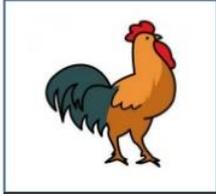
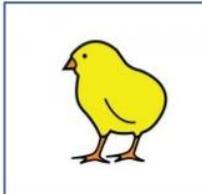
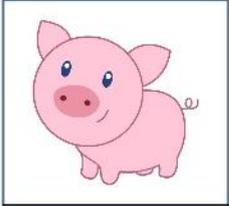
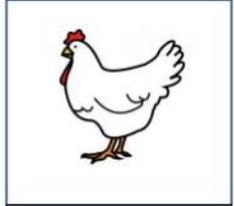
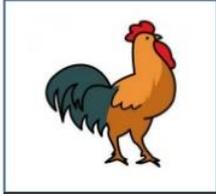
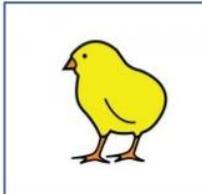
- Percibe el cuento ¡Hay algo que no está bien! (anexo 28) que la docente contará a través de la lámina.
- Reconoce las características que observa en el cuento (pez volador, el serrucho para cortar el pan, etc.) y los menciona ¿El pez volará? ¿La cafetera tiene patitas?
- Relaciona los elementos absurdos comparando con los objetos reales (el huevo cuadrado de la imagen con el huevo que trae en su lonchera, etc)
- Identifica los absurdos encontrados en la lámina observando y señalándolo.

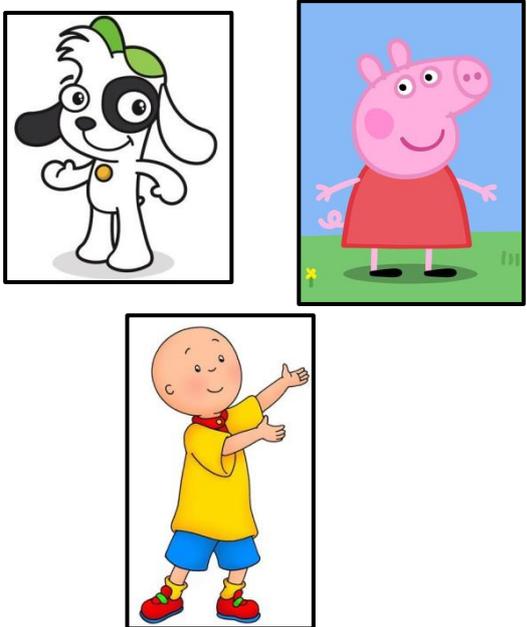
3.2.2.2 Materiales de apoyo: fichas, lectura, Etc.

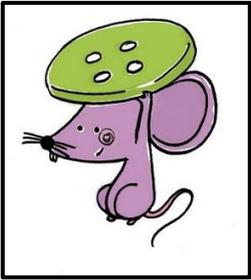
Anexo 1: Canción de “Estrellita donde estás”	Anexo 2: canción “Mariposita ”
<p>Estrellita donde estas quiero verte sin tilar en el cielo sobre el mar un diamante de verdad. Estrellita donde estas quiero verte sin tilar.</p> <p>Estrellita donde estas quiero verte sin tilar en el cielo sobre el mar un diamante de verdad estrellita donde estas quiero verte sin tilar</p> <p>https://bit.ly/2RMJ0fG https://www.youtube.com/watch?v=ZM5syHyHDYE</p>  <p>https://bit.ly/2Gigd0X</p>	<p>Mariposita está en la cocina haciendo chocolate para la madrina Poti - poti pata de palo ojo de vidrio y nariz de guacamayo yo (Bis x2)</p> <p>https://bit.ly/2tb5j4J https://www.youtube.com/watch?v=XIVyqq4KPj0</p>  <p>https://bit.ly/2GhdyVk</p>

Anexo 3: Canción “Si te sientes muy feliz “	Anexo 4: Lamina de niños con diferentes estados de ánimos.
<p>https://www.youtube.com/watch?v=CPn6lhbeQjE</p> <p>Si te sientes muy feliz, aplaude así. Si te sientes muy feliz, aplaude así. Si te sientes muy feliz, si lo quieres compartir, si te sientes muy feliz, aplaude así. Si te sientes muy feliz, da un pisotón. Si te sientes muy feliz, da un pisotón. Si te sientes muy feliz, si lo quieres compartir, si te sientes muy feliz, da un pisotón.</p> <p>https://bit.ly/2E14ZM6</p>  <p>https://bit.ly/2E259mF</p>	<p>https://bit.ly/2BIREfJ</p> 

<p>Anexo 5: Sonidos de la playa casa calle</p>	<p>Anexo 6 :Imágenes de radio, vela, tetera, camisa, campana, naranja, guitarra</p>
<p>https://www.youtube.com/watch?v=ZF29rHIRLZk</p>  <p>https://bit.ly/2DZXfKm</p>	 <p>https://bit.ly/2MUAWCc</p>
<p>Anexo 10: Canción yo tengo un tic</p>	<p>Anexo 11: Canción La patita Lulú</p>
<p>Yo tengo un tic tic Y el médico me dijo que mueva una mano. Y el médico me dijo que mueva la otra mano. Yo tengo un tic, tic, tic Y el médico me dijo que mueva un pie Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que mueva el otro pie. Yo tengo un tic tic tic. Bis x 2 Y el médico me dijo que mueva la cabeza. Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que me ponga de pie! Yo tengo un tic tic tic. Bis Y el médico me dijo que baile ésta vez. Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que levante los brazos Yo tengo un tic tic tic. Y el médico me dijo que aplauda al compás. Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que me ponga a saltar. Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que una vuelta dé. Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que un abrazo te dé eeee, que un abrazo te dé, que un abrazo te deeeee.</p> <p>https://bit.ly/2UixdRg https://www.youtube.com/watch?v=5iMqLvK2BKE</p>   <p>https://bit.ly/2teMbTj</p>	<p>Lulú es una patita que es muy divertida Todo el día se ríe a carcajadas Con su "cuac, cuac, cuac" por aquí, por allá Porque hoy es un día especial</p> <p>¿A dónde vas Lulú, corriendo tan de prisa? ¿Con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas? El baile va a empezar, y no quiero llegar tarde Y bailar hasta que salga el sol</p> <p>Lulú menea la patita, menea la colita Mueve las alitas y se da una vueltecita Se agacha despacito, se levanta de un brinquito Y sigue así hasta que salga el sol. (2x)</p> <p>https://bit.ly/2SyhIOz https://www.youtube.com/watch?v=p7LI8PuACTg</p>  <p>https://bit.ly/2Ib6FXk</p>

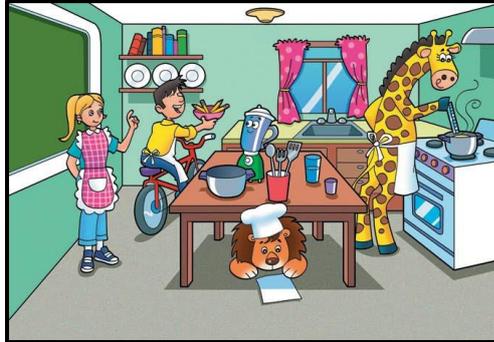
<p>Anexo 12: Canción Oh Mac Donald</p>	<p>Anexo 13 : Sonidos de los animales de la granja</p>												
<p>el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! y en esa granja tiene patos, ia ia oh! que hacen cuak aquí que hace cuak allá cuak cuak cuak cuak cuak el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! y en esa granja tiene una vaca, ia ia oh! que hace mu mu aquí que hace mu mu allá mu mu mu mu mu el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! y en esa granja tiene perros, ia ia oh! que hacen guau aquí que hacen guau allá guau guau guau el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! y en esa granja tiene gato, ia ia oh! que hace miau aquí que hace miau allá miau miau miau miau miau el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! y en esa granja tiene cerdos, ia ia oh! que hacen oink aquí que hace oink allá oink oink oink oink oink el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh el viejo mac donald tiene una granja, ia ia oh! https://bit.ly/2TD9aTF https://www.youtube.com/watch?v=h-GjHpoSpZs  https://bit.ly/2DqISxk</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=YDciwZjnJc</p> <table border="1" data-bbox="821 403 1300 683"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CERDO</td> <td>GALLINA</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="821 743 1300 1034"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PERRO</td> <td>OVEJA</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="821 1064 1300 1332"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>GALLO</td> <td>POLLITO</td> </tr> </table> <p>https://bit.ly/2N2XqHT</p>			CERDO	GALLINA			PERRO	OVEJA			GALLO	POLLITO
													
CERDO	GALLINA												
													
PERRO	OVEJA												
													
GALLO	POLLITO												

<p>Anexo 15 : tarjetas de emociones</p>  <p>http://www.juegosnips.com</p>	<p>Anexo 16: Imágenes de personajes animados</p> <p>https://bit.ly/2DZhr5f</p> 
---	--

<p>Anexo 17: Canción de bajo de un botón</p> <p>Debajo de un botón, ton, ton, Que encontró Martín, tín, tín, había un ratón, ton, ton ay que chiquitín, tin, tin,</p> <p>Ay que chiquitín, tin, tin, era aquel ratón, ton, ton, que encontró Martín, tin, tín, debajo de un botón, ton, ton</p> <p>https://bit.ly/2O7d2J7 https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</p>  <p>https://bit.ly/2GvpC4M</p>	<p>Anexo 18 : Canción rosita se llamaba</p> <p>Rosita se llamaba, era muy distraída de nada se acordaba, todo al revés hacía. Un día fue al colegio con todo al revés, las medias en las manos y los guantes en los pies. Tenía una canasta con 6, 7 pañuelos dulces y caramelos para después comerlos. Se sonó con los caramelos, se comió los pañuelos y luego la canasta se la puso en la vasta. Tenía un jabón, tenía un melón se bañó con el melón y se comió el jabón. Tenía una silla, tenía una escobilla se peinó con la silla y se sentó en la escobilla ¡auch! https://bit.ly/2TFBi8C http://www.missrosi.com/#play</p> 
--	---

Anexo 19 :Lamina de absurdos**Anexo 21**: Absurdos en la casa

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

**Anexo 23**: Sonidos de puerta, timbre, reloj despertador, etc

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



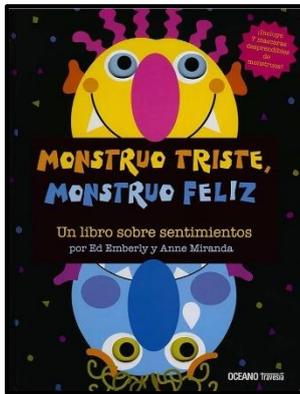
<https://www.youtube.com/watch?v=8Za20oGPdno>

Anexo 24: Lámina del mundo al revés

<https://bit.ly/2Btzp8e>



Anexo 26: Cuento monstruo triste, monstruo feliz



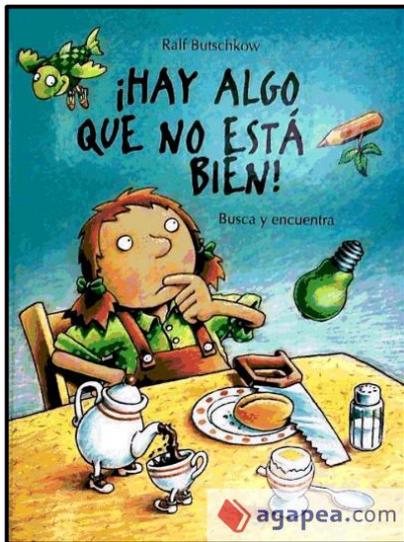
<https://bit.ly/2TBfMln>

Anexo 27: Tarjetas de emociones



<https://bit.ly/2GBG83n>

Anexo 28: Cuento “¡Hay algo que no está bien!”



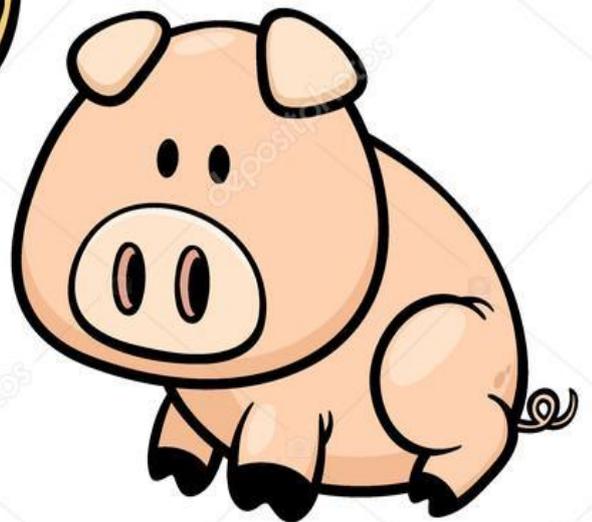
<https://bit.ly/212NMpL>



CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Discriminar

Ficha de aplicación

Nombre:.....
.....



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

Encierra en un (O) los sonidos de los animales que escuchaste.



CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Identificar

Ficha de aplicación

Nombre:.....
.....

<https://bit.ly/2Sz02IF>



Colorea los absurdos que encuentra en su ficha.



CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA : Identificar

Ficha de Aplicación

NOMBRE: _____

Sonidos de la Casa



Pega stickers en el contorno del objeto que emite sonidos que escuchaste en casa.



3.2.2.3 Evaluación final de la unidad II

Evaluación final de la unidad II**Área de comunicación:** Absurdos
años**Fecha:**..... **3****Nombre:**.....**CAPACIDAD:** Comprensión**DESTREZA:** Identificar

RUBRICA DE EVALUACIÓN – Descriptores de calidad		CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none">Identifica todos los absurdos al marcarlas en una ficha de aplicación	4 absurdos	A
<ul style="list-style-type: none">Identifica algunos absurdos al marcarlas en una ficha de aplicación	3 o 2 absurdos	B
<ul style="list-style-type: none">Identifica una o ningún absurdo al marcarlas en una ficha de aplicación.	1 o ninguna absurdos	C



Evaluación final de la unidad II

Área de comunicación: Absurdos
años

Fecha:..... 3

Nombre:.....

Absurdos



Marca con una (x) los absurdos que encuentres.

Conclusiones

- Nuestra sociedad nos empuja a vivir en forma acelerada, esto nos deja poco o nada de tiempo para compartir y ser modelo de herencia cultural de niños pequeños, ya sea como padres o incluso como docentes. Este quizás es el mayor motivo por el cual encontramos niños privados culturalmente en cuanto al desarrollo de competencias comunicativas que son básicas para la resolución de problemas y dominio del entorno en edades tempranas.
- El paradigma Sociocognitivo Humanista es muy útil, interesante porque permite el aprendizaje, por medio de la interacción del estudiante en el ambiente donde se desenvuelve, y es considerado el protagonista de su propio aprendizaje. Además el modelo T es un modelo educativo curricular adecuado para un aprendizaje del estudiante.
- El paradigma socio-cognitivo humanista es relevante no solo porque, es cognitivo y social sino que, además de eso, es considerado como elemento primordial, ya que el estudiante desarrolla su capacidad cognitiva, por medio de las capacidades, destrezas y procesos mentales. En cuanto a la inteligencia afectiva están los valores, actitudes del estudiante a través de los contenidos y métodos brindados por la maestra del aula.
- Se busca de evaluar más las capacidades y valores para que el estudiante sea crítico, constructivo y creativo, de tal forma que logre transformar sus problemas en soluciones.
- Las actividades son estrategias que permiten que el aprendizaje se logre en el estudiante y se dé una secuencia lógica en el desarrollo de las capacidades, teniendo en cuenta las destrezas y procesos mentales que irá a desarrollar el niño.
- El desarrollo de las competencias comunicativas en educación inicial es considerado primordial porque permite al niño socializarse y desarrollar sus competencias comunicativas, ciertamente según la edad que tiene sin pretender forzar.
- En el área de comunicación se debe ser más objetivos a la hora de elegirlos los contenidos adecuados a su edad, para así trabajar con los estudiantes y no frustrarlos tratando de que aprendan o que logren conocimientos para los que no están preparados ni física ni emocionalmente.

Recomendaciones

- Se recomienda la programación mediante el modelo T que posee un formato adecuado con los elementos necesarios para abarcar los aspectos básicos que debe contener una clase, de esta manera, este modelo, permite formar alumnos competentes, desarrollando capacidades destrezas y habilidades ,combinándolas con valores y actitudes que favorecen el desarrollo integral de los alumnos del nivel inicial.
- Se recomienda que el paradigma socio cognitivo humanista tiene como objetivo que nuestros estudiantes desarrollen sus habilidades y logren ser competentes.
- Se recomienda tener en cuenta que el paradigma socio cognitivo humanista, es adecuado para diseñar un modelo didáctico dónde esté integrada los elementos del diseño curricular, necesarios como las capacidades, destrezas, contenidos, método valores y actitudes.
- Se recomienda implementar estrategias didácticas que busque una participación de forma más dinámica y significativa en los estudiantes de nivel inicial. De esta forma se ayudará en desarrollo gradual y progresivo de cada paso de su proceso de aprendizaje y enseñanza.
- Se recomienda adecuar las programaciones y los métodos según el contexto, interés, necesidades, edad cronológica y maduración del niño.
- Se recomienda a los padres de familia realizar actividades que ayuden a estimular las competencias comunicativas en sus niños.
- Se recomienda que para el nivel inicial el docente debe utilizar material concreto, estructurado y sobre todo con la exploración y la experiencia directa al captar mediante sus sentidos la información que le llega de su entorno y no se deben limitar al uso exclusivo del libro de trabajo, los textos debería usarse solo como un complemento.
- Se recomienda que el currículo se adecue a la necesidad cultural del estudiante, para que aprenda de manera natural en el medio en que se desarrolla, utilizando los medios que tiene a su alcance para lograr conocimientos.

Referencias

- Arto, A. (1993). *Psicología Evolutiva Una Propuesta Educativa*. Madrid: CCS.
- Caicedo, H. (p.183,184). *Neuroaprendizaje. Una Propuesta Educativa*. Bogota: Ediciones de la U.
- Calero Perez, M. (2001). *Teorias y Aplicaciones Basicas De Constructivismo Pedagogicos*. San Marcos.
- E. Soler/ L. Alvarez / A. Garcia / J. Hernandez/ J. J. Ordoñez / F. Albuerno / M. A. Cadrecha. (1992). *Teoria y Practica del proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Madrid: NARCEA,S.A.
- Finkielkraut. (1987). *La derrota del pensamiento*. Barcelona, España.
- Flores. (2000). *Teorias cognitivas y educacion*. SM.
- González, J. (2003). *EL PENSAMIENTO PSICOLÓGICO*. Obtenido de <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=14&sid=d74b0478-ec8f-4ef4-8646-88e36de5d3df%40sessionmgr4010>.
- Jimenez, M. L. (2012-2014). *Revista mprende*. Obtenido de <http://mprende.co/opini%C3%B3n-y-foros/6-componentes-de-una-competencia>
- Juan Pablo II. (27/abril/2001). *Discursos a la Academia Pontifica de Ciencias Sociales*.
- Latorre. (2010). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*.
- Latorre. (2013). *Metodo, procedimiento, tecnicas y estrategias de aprendizaje*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre. (2015). *Capacidades, destrezas y procesos mentales*. Lima.
- Latorre. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad I teoria*. Lima: Santillana.
- Latorre. (2019). Lima.
- Latorre y Seco. (2010). *Desarrollo y evaluacion de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento*. Lima: UMCH.
- Linea, E. e. (2004-2019). *Biografias y Vidas*. Obtenido de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/vigostki.htm>
- Londoño, C. (8 de Agosto de 2018). *Elige Educar*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/segun-jean-piaget-estas-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo#>.
- MINEDU. (2016). *CN*.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educacion del futuro*. Medellin : Santillana.
- Novelo, G. (2015). *Psicología al día*. Obtenido de <https://psicologiaaldia.com.mx/robert-sternberg-su-vida-y-su-obra-en-pocas-palabras/>
- Pizano. (2012). *El Aprendizaje*.
- Román y Díez. (2009). *La inteligencia escolar.Aplicaciones al aula. una nueva teoria para una nueva sociedad*.
- Santos y Rueda. (2012). *Efectos de la television y las redes sociales en las competencias comunicativas de los estudiantes de la universidad EAN*.

- Soler et al. (1992). *Teoría y Práctica del proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Madrid: NARCEA,S.A.
- Torres, A. (2019). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Valer. (2005). *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Lima. : CEPREDIM UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS.

