



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Juan de Miraflores.

AUTORES:

ESPÍRITU RAYMUNDO, Vilma Leandrina
PACHECO ALZA, Rita Mercedes
RAMÍREZ FLORES, María Gracia

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

DEDICATORIA

A Dios por todas las oportunidades que me ofrece siempre.
A mi familia religiosa: “Hijas de Nuestra Señora de la Piedad”.
A Madre Lucia Guidolin, por acompañarme y animarme en culminar una meta más
en mi vida.

Sor Vilma Espíritu

A Dios y a la Virgen por darme la fortaleza para siempre seguir adelante.
A mis padres, hermanos y abuelos, quienes siempre confiaron y me acompañaron a
lo largo de este sueño.
A mi querido abuelo Víctor Oswaldo Alza Aniceto, quien fue y siempre será mi
mayor inspiración y gran maestro.

Rita Mercedes Pacheco Alza

A Dios, a la virgen María y al señor de los milagros por guiarme y bendecirme
siempre.
A mi familia y a mi novio por el apoyo incondicional que me dan y la confianza para
seguir adelante.

María Gracia Ramírez Flores

AGRADECIMIENTOS

A Dios y a la Virgen María por estar siempre dentro de nuestros pensamientos y acciones, por darnos las fuerzas necesarias para seguir adelante en todo lo que nos proponemos.

A nuestra Alma Mater “Universidad Marcelino Champagnat” por habernos formado como profesionales con valores.

A nuestros profesores quienes nos formaron con sus sabias enseñanzas y nos incentivaron al logro de nuestra profesión.

Nuestro más profundo agradecimiento a nuestra asesora Mg. Verónica Bringas Álvarez, quien fue nuestro principal guía para culminar nuestro trabajo de suficiencia profesional.

A familiares quienes nos impulsaron a seguir adelante, dándonos consejos y la fuerza necesaria para lograr nuestras metas.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2019

Nombres:

Vilma Leandrina

Apellidos:

ESPÍRITU RAYMUNDO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2013669

N° DNI:

42305066

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:

Rita Mercedes

Apellidos:

PACHECO ALZA

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2013675

N° DNI:

46576745

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:

María Gracia

Apellidos:

RAMÍREZ FLORES

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2013590

N° DNI:

47352805

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 tiene como finalidad dar a conocer una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas, en los niños de tres años de una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores, tomando como base al paradigma socio cognitivo humanista. Para ello, luego de explicar las bases teóricas del paradigma, se desarrolló la programación curricular, utilizando como herramienta el modelo T, donde el objetivo general es el desarrollo de capacidades, destrezas tomadas de la mano con los valores, actitudes para la adquisición de un aprendizaje óptimo. Así, se desarrollaron las sesiones de aprendizaje para el logro de las competencias planificadas, haciendo uso adecuado de estrategias, contenidos, técnicas metodológicas y actitudes, que llevaran al desarrollo de las capacidades y destrezas, logrando una formación integral en el estudiante, valiéndose por sí mismo y plasmando todo el aprendizaje adquirido a su realidad sin ninguna dificultad. Con ello se espera aportar una alternativa para el desarrollo adecuado de las competencias matemáticas, ya que son parte de la vida y el desarrollo integral de toda persona.

ABSTRACT

The purpose of this work of professional sufficiency is to present a didactic proposal for the development of mathematical competencies in the three year old children of a Private Educational Institution of San Juan de Miraflores, taking as a base the socio-cognitive humanist paradigm. To this end, after explaining the theoretical bases of the paradigm, curricular programming was developed, using as a tool the T model, where the general objective is the development of capacities, skills taken hand in hand with values, attitudes for the acquisition of optimal learning. Thus, learning sessions were developed for the achievement of planned competencies, making appropriate use of strategies, contents, methodological techniques and attitudes, leading to the development of skills and abilities, achieving an integral formation in the student, standing on his own and translating all the learning acquired to his reality without any difficulty. This is expected to provide an alternative for the proper development of mathematical skills, as they are part of life and integral development of every person.

INDICE

INTRODUCCIÓN	6
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.....	9
1.4. Justificación.....	10
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.....	16
2.1.1.3. Bruner.....	18
2.1.2. Paradigma Socio – cultural – contextual.....	22
2.1.2.1. Vygotsky	23
2.1.2.2. Feuerstein.....	25
2.2. Teoría de la inteligencia.....	29
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	29
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	31
2.2.3. Competencias	36
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista.....	37
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma.....	37
2.3.2. Metodología.....	38
2.3.3. Evaluación.....	39
2.4. Definición de términos básicas	40
CAPÍTULO III	43
Programación curricular	43
3.1. Programación general	43
3.1.1. Competencias del área.....	43

3.1.2.	Estándares de aprendizaje	44
3.1.3.	Desempeños del área	45
3.1.4.	Panel de capacidades y destrezas.....	46
3.1.6.	Definición de capacidades y destrezas.....	46
3.1.7.	Procesos cognitivos de las destrezas	47
3.1.8.	Métodos de aprendizaje.....	48
3.1.9.	Panel de valores y actitudes	49
3.1.9.	Definición de valores y actitudes	50
3.1.10.	Evaluación de diagnóstico.....	52
3.1.11.	Programación anual.....	54
3.1.12.	Marco conceptual de los contenidos	55
3.2.	Programación específica.....	56
3.2.1.	Unidad de aprendizaje 1 y actividades.....	56
3.2.1.1.	Red conceptual del contenido de la Unidad 1.....	70
3.2.1.2.	Guía de aprendizaje para los padres.....	71
3.2.1.3.	Materiales de apoyo: fichas.....	78
3.2.1.4.	Evaluación de proceso de la unidad	79
3.2.2.	Unidad de aprendizaje 2 y actividades.....	80
3.2.2.1.	Red conceptual del contenido de la Unidad 2.....	95
3.2.2.2.	Guía de aprendizaje para los padres.....	96
3.2.2.3.	Materiales de apoyo: fichas.....	103
3.2.2.4.	Evaluación final de la unidad	104
	Conclusiones	105
	Recomendaciones	106
	Referencias	107
	ANEXOS	109

INTRODUCCIÓN

En esta época posmoderna es fácil observar que la sociedad actual se encuentra inmersa en un creciente ambiente de deterioro de principios y valores. Basta con la información que diariamente se recibe a través de los medios de comunicación social, para percibir cómo se incrementan, a nivel mundial, los índices de delincuencia y corrupción en todos los niveles. Además, es evidente que se da mucha importancia a la razón, al cuidado del cuerpo y a la tecnología. En consecuencia, los estudiantes del siglo XXI viven en un mundo complejo y tecnológico y el maestro tiene que enseñarle a navegar por él. Por ende, la escuela, para corresponder a las necesidades actuales de los estudiantes, debe ser refundada desde un nuevo paradigma en la que se desarrolle las herramientas para aprender y seguir aprendiendo toda la vida, en donde se desarrolle las capacidades, destrezas, habilidades con los contenidos sistematizados y transferibles. Así mismo, la globalización debe estar al servicio de la persona humana, de la solidaridad y del bien común. Es decir, los medios de comunicación deben contar con programas humanizadores y los niños y jóvenes deben ser capacitados para juzgar y elegir activamente temas que puedan profundizar y se conviertan en conocimiento que le permita tomar decisiones en los ámbitos económicos, personales y sociales.

El Paradigma Sociocognitivo Humanista responde a los cambios de la actualidad mundial, ya que, actualmente el acceso a la información y la tecnología es muy sencillo; para ello, el hombre necesita poseer la capacidad de percibir, procesar y transformar el conocimiento. Este paradigma es la unión del paradigma cognitivo y el paradigma socio-cultural-contextual; el primero se centra en los procesos mentales de los estudiantes, mientras que el otro se centra en la dimensión social del estudiante; por ello, el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje reforzado por su entorno social.

La educación por competencias es la transmisión de los conocimientos a los estudiantes en concordancia a las exigencias del mundo de hoy, que están presentes

en el contexto, social, político, económico, religioso y ambiental. La educación por competencias se fundamenta en las capacidades de saber conocer, saber hacer y saber ser.

Por ello, en el presente trabajo de suficiencia profesional se propone una alternativa para el desarrollo de las competencias matemáticas para los niños de 3 años de educación inicial de San Juan de Miraflores. Dado que la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas debe empezar desde lo más temprano posible, ya que en esta etapa es cuando se desarrolla con más rapidez, y de forma decisiva, de allí la importancia de estimular y aplicar una metodología dinámica y adecuada para que estimule progresivamente a los estudiantes a realizar actividades mentales y no arrastren dificultades desde la educación inicial.

Por su parte, el Currículo Nacional y el Programa Curricular de Educación inicial son una valiosa herramienta que el docente debe conocer con profundidad para poder aplicar en las aulas según la capacidad de sus estudiantes, utilizando los medios que estén a su alcance, con la finalidad de lograr una formación donde el niño domine el conocimiento matemático que le ayudará a comprender y enfrentar la realidad.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Título

Propuesta didáctica en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Juan de Miraflores.

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

El segundo capítulo presenta con exactitud y rigurosidad científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y sociocontextuales del aprendizaje, brindando así un fundamento sólido a lo elaborado en el tercer capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias, estándares y desempeños dados por el Ministerio de Educación para el área de matemática en el nivel inicial para la edad de 3 años, los que luego serán disgregados en sus elementos constitutivos y detallados en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de estos, 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 “Augusto Weberbauer” se ubica en el distrito de San Juan de Miraflores – Lima. La institución cuenta con áreas verdes y piscina municipal aledañas; sin embargo, carece de señalización de tránsito y servicio de seguridad; a pesar de que la zona es de alto riesgo. Sin embargo, no se encuentran bibliotecas, teatros ni museos en el distrito.

La I.E.P atiende los niveles de inicial, primaria, 1ero y 2do de secundaria. Cuenta con una población de 110 alumnos, divididos en 11 salones, uno por grado, con un promedio de 10 - 15 alumnos por aula. La institución educativa cuenta con un departamento psicopedagógico que realiza cinco escuelas de padres al año; no obstante, carece de una adecuada infraestructura y de asistencia de primeros auxilios. La I.E.P para el desarrollo de enseñanza y aprendizaje cuenta con: computadoras, proyectores y laboratorios; sin embargo, carece de una biblioteca, campo deportivo y sala de psicomotricidad.

Los Padres de familia, en su mayoría, no están comprometidos con los aprendizajes de sus hijos, ya que se observa la presencia de familias disfuncionales, quienes cuentan con trabajos que les demandan gran parte de su tiempo.

Los niños del aula de 3 años son muy hábiles, cariñosos, respetuosos; aunque, sus debilidades son el engreimiento, seguimiento de indicaciones y la falta de atención durante el desarrollo de la clase. Los niños manifiestan dificultades en el área de matemática; ya que, no tienen una buena orientación espacial y temporal consigo mismo y con los objetos de su entorno. Además, presentan dificultades en la comprensión de cantidad y el conteo.

1.3. Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Juan de Miraflores.

Objetivos específicos

Formular unidades didácticas para el desarrollo de resolución de problemas de cantidad en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Juan de Miraflores.

Proponer unidades didácticas para el desarrollo de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de tres años de una institución educativa de San Juan de Miraflores.

1.4. Justificación

El presente trabajo de suficiencia profesional busca brindar información con relación al desarrollo de las competencias matemáticas en la etapa preescolar. La situación problemática que se evidencia en la I.E.P en el aula de 3 años es la inadecuada orientación espacial y temporal consigo mismo y con los objetos de su entorno. Además, la falta de comprensión de cantidad y el conteo.

La I.E.P realiza clases de nivelación por las tardes con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los niños; sin embargo, la docente a cargo no está debidamente actualizada ni utiliza los recursos didácticos de una manera adecuada para cubrir las necesidades de los estudiantes.

Por ello, la propuesta didáctica busca facilitar el camino, tanto para conquistar y mejorar la calidad del desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños de 3 años, como para orientar al maestro de manera más clara en su acompañamiento a los estudiantes.

La propuesta didáctica tiene por finalidad guiar a los docentes brindándoles métodos para desarrollar las habilidades matemáticas mediante el juego lúdico, manipulación y exploración de materiales de su entorno, que son la base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento, facilitar la concepción de conceptos y procedimientos matemáticos. Mediante el juego las clases serán más participativas, divertidas, vivenciales y significativas, lo cual ayudará a tener una mayor comprensión e interiorización de lo aprendido.

Esta propuesta resolverá la resolución de problemas de cantidad y la resolución de problemas de forma, movimiento y localización de los niños de 3 años de San Juan de Miraflores. Por tanto, se considera que la propuesta didáctica es importante porque servirá como un aporte generador de espacios de aprendizaje significativo y humanizador, el cual ayudará a desarrollar las competencias matemáticas potencializando sus esquemas mentales, proporcionando una base sólida en la etapa preescolar.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma sociocognitivo

2.1.1. Paradigma Cognitivo

Según Latorre y Seco (2016, p.27) “El paradigma cognitivo intenta contestar a estas preguntas: ¿Cómo conocemos el mundo?, ¿cómo cambia nuestro conocimiento de él con el desarrollo biológico?, ¿la inteligencia se modifica por el desarrollo adecuado de las capacidades?” Por ello, este propone una teoría sobre la construcción del conocimiento en la mente humana, explica cómo el ser humano debe aprender a aprender; qué procesos, capacidades, destrezas y habilidades necesita para aprender. El ser humano debe ser capaz de procesar el aprendizaje, darle un significado y un sentido.

2.1.1.1. Piaget

Según Shaffer (2000, pp. 52- 53)

Jean Piaget es psicólogo y biólogo Suco, quien desde muy temprana edad se dedicó a realizar estudios sobre la naturaleza; comenzó como ayudante de un escritor naturalista, obteniendo todas las bases y conocimientos para sus futuras publicaciones. Al cabo de unos años fue insertado al campo de la filosofía enamorándose rápidamente de la epistemología; por ello toma como centro la explicación biológica del conocimiento. A partir de ello, Piaget decide profundizar sus estudios en el campo de la psicología infantil, basándose en el desarrollo de sus hijos.

Piaget parte del postulado de que “el aprendizaje sigue al desarrollo y la maduración fisiológica y psicológica” (Latorre y Seco, 2016, p.27). La finalidad de sus investigaciones no consistía en proponer una teoría del aprendizaje, sino, en la construcción de los esquemas mentales con los que se interpreta el mundo. La

estructura del conocimiento está jerarquizada dentro del pensamiento y varía de acuerdo con el proceso evolutivo de cada individuo.

Piaget recurre a tres conceptos que explican la formación de las estructuras mentales: asimilación, acomodación y equilibración (Latorre, 2019, pp.148- 159):

Asimilación: Es la inserción de conocimiento a través de los sentidos proveniente de su entorno, el cual es interpretado según los esquemas conceptuales ya formados. Estos conocimientos por sí solos carecen de significado, necesitan complementarse con los conceptos previos de la realidad.

Acomodación: Es el proceso mediante el cual el nuevo conocimiento se junta con los conceptos previos y se reformulan los esquemas conceptuales. Esta permite tener una nueva percepción del mundo, y así tener una construcción aproximada del modelo real.

Equilibrio: Es el estado mental el cual el ser humano consigue tener luego de una acomodación definitiva.

Según Latorre (2010, p.127) “La equilibración se da y se rompe en tres niveles:

- Equilibrio entre esquemas previos ya existentes y objetos que se asimilan.
- Equilibrio entre los diversos esquemas que deben asimilarse y acomodarse mutuamente
- Integración jerárquica de esquemas previamente diferenciados.”

Por otro lado, la teoría del desarrollo intelectual de Piaget plantea la existencia de cuatro etapas o estadios del desarrollo cognitivo. Las cuatro etapas son: etapa sensorio motriz (cero a dos años), etapa preoperacional (dos a siete años), etapa de operaciones concretas (siete a once años) y etapa de operaciones formales (once - doce años en adelante).

A continuación, se explicará en detalle cada etapa:

- A) Sensorio Motriz (desde el nacimiento a los dos años): Esta primera etapa se va a centrar en el desarrollo de esquemas sensoriomotores (habilidades conductuales) a medida que el bebé vaya explorando el mundo con los objetos, coordinando su información sensorial y capacidades motrices, para pasar de ser una criatura refleja con un conocimiento muy limitado, a ser un solucionador de problemas, que ha aprendido por sí mismo, mediante la experiencia con su entorno. Se observa una gran evolución en esta etapa, por ello, se ha dividido en seis sub-estadios, en el último se va a ir formando el concepto de “Objeto de permanencia” y el desarrollo de imitación (Shaffer, 2000, p.234).
- B) Etapa preoperacional (2- 7 años): Esta etapa se va a centrar en el desarrollo de funciones simbólicas (palabras – imágenes) que facilitan la representación de objetos, situaciones y sucesos, haciendo referencia al conocimiento insight representativo y los símbolos (el lenguaje, imitación diferida, el dibujo, imágenes mentales, juego simbólico, etc.) que lo inducirán a pensar y solucionar problemas por medio del manejo de símbolos. Sin embargo, también se va a enfocar en las limitaciones del pensamiento del infante como el animismo, artificialismo, razonamiento precausal o transductivo, el egocentrismo, centración, la ausencia de conservación y reversibilidad que son característicos de la etapa y que van a imposibilitar que el niño piense de manera lógica, razonable (Shaffer, 2000, pp.239-240).
- C) Etapa Operaciones Concretas (siete a once años): en esta etapa se empieza a adquirir y desarrollar rápidamente las operaciones cognitivas (actividad mental interna que permite modificar y reorganizar imágenes y símbolos) para ser empleadas cuando se piense sobre objetos, sucesos y situaciones que hayan podido ser percibidos y así dirigirlo a un resultado más lógico. Se va a dar la adquisición de la conservación, clasificación, seriación, reversibilidad, logrando un desarrollo de habilidades y capacidades que serán de base para la

siguiente etapa, sin embargo, todavía no está apto para realizar operaciones abstractas, ya que, van a depender de las experiencias concretas, reales e imaginarias (pero vividas) Shaffer, 2000, pp.249-250).

D) Etapa de Operaciones Formales (once- doce años en adelante): última etapa intelectual en la que se cuenta con las herramientas cognoscitivas, que permiten la capacidad de razonar en términos simbólicos y comprender de manera significativa el contenido abstracto. Se va a caracterizar el razonamiento hipotético deductivo y el pensamiento inductivo (Shaffer, 2000, pp.251-252).

La etapa preoperacional sirve de guía para el nivel inicial, ya que, se van a plasmar características resaltantes que son propias de la edad y así lograr una orientación pertinente al niño, sin frustrarlo o acelerarlo antes de tiempo. Por ello, hay que tener en claro de qué tratan las características de la etapa y estas, según Shaffer (2000, pp. 236-246), son:

- Animismo: a los objetos animados se les asigna vida y cualidades vitales.
- Razonamiento precausal o transductivo: Razonamiento que va de lo particular a lo particular, es decir, que dos sucesos juntos están relacionados uno del otro de manera causal.
- El egocentrismo: se considera el mundo desde la perspectiva propia de uno, garantizando que otros no pueden tener puntos de vista diferentes.
- Centración: se enfoca en un aspecto, situación o suceso de un objeto, ignorando las demás características.
- No conservación: no reconoce que las propiedades de un objeto, no cambia cuando se altera superficialmente su apariencia.
- No reversibilidad: no tiene la capacidad mental para revertir, deshacer o negar una acción.
- Juego simbólico: representación de objetos, acciones mediante lo lúdico.
- Imitación diferida: reproducción de un modelo ya presenciado.

Por lo tanto, esta teoría aporta a la didáctica del nivel inicial, ya que brinda conocimientos del desarrollo biológico y psicológico de los niños en la etapa preoperacional. De esta manera, se orienta a la maestra para que tenga conocimiento de las características propias de la edad y así no alterar la construcción de esquemas mentales y el desarrollo madurativo del niño. Además, se explica cómo se da el proceso de construcción de los esquemas mentales, a partir de la asimilación, acomodación y desequilibrio, mencionando que si logra resolver el desequilibrio recién habrá obtenido el aprendizaje. Es por ello, que para obtener una buena base para las matemáticas se necesita que el niño sea inducido al desarrollo de la reversibilidad, conservación, clasificación con mucha prudencia, ya que el niño no está completamente apto, sin embargo, teniendo en cuenta dichas características, se va a proceder adecuadamente en el desarrollo de capacidades.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel (1918 - 2008) fue un psicólogo y pedagogo estadounidense, que introdujo el concepto de aprendizaje significativo y funcional. Es conocido por su teoría del aprendizaje significativo, porque pone mucho énfasis en elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos previos que tiene el alumno, el factor principal que influye en el aprendizaje y la retención de los contenidos (Lazo, 2009, p.20).

Según, Latorre (2019, p.153) El aprendizaje significativo ocurre cuando “pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos contenidos con los ya existentes”. Es decir, el aprendizaje significativo se construye al integrar y relacionar los conocimientos nuevos con los esquemas de conocimiento ya existentes. También consiste en aprender por sí solo, haciendo contacto con los demás, siguiendo las instrucciones o colaborando con ellos, relacionando el aprendizaje nuevo con su experiencia real y siendo él mismo el protagonista de su aprendizaje, en otras palabras, queriendo aprender lo que puede comprender, porque encuentra significado en la enseñanza y aprendizaje que le proporciona el maestro. Para ello, es importante

que el docente determine cuánto sabe su alumno, para enseñarle de acuerdo con el conocimiento que posee el estudiante (Guerrero, 2014, p.25).

El aprendizaje significativo de manera autónoma parte de ciertas actitudes, motivaciones, disposiciones y expectativas para aprender por parte del alumno, que no es un objeto pasivo del aprendizaje; por lo que la evaluación del proceso se genera al inicio, durante y al final del aprendizaje. Por ello, el estudiante aprende mejor cuando los contenidos son importantes y relevantes con su nivel psicológico, emocional y cubren sus necesidades.

El aprendizaje es el cambio de estructuras cognitivas: “El aprendizaje significativo supone la posibilidad de atribuir significado a los que a lo que se aprende a partir de los que ya se conoce” (Latorre, 2010, p.132). El aprendizaje significativo es el aprendizaje contrapuesto a lo memorístico porque se da la incorporación y se relaciona de conceptos nuevos a los que ya existen y requiere de dos condiciones: La significatividad lógica, está en la organización de los contenidos, donde el material del aprendizaje tiene una estructura lógica y significativa.

La significatividad psicológica, donde el estudiante tiene que poseer los conocimientos previos pertinentes y activos que se puede relacionar con el nuevo aprendizaje (Dolores y Sainz, 2009, p.101).

Según Ausubel, los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clase son: Aprendizaje por descubrimiento: es un aprendizaje activo, aunque no siempre sea significativo se produce cuando el contenido principal que va aprender el estudiante no se da en su forma final; sino tiene que descubrirlo para asimilarlo, lo cual implica la participación del alumno, para que descubra por sí mismo; así como en los laboratorios que le permite experimentar con la realidad con la finalidad de encontrar por sí solo la respuesta del mismo. El aprendizaje por descubrimiento se aplica en la clase al momento de aplicar, extender, aclarar, integrar y evaluar para poner a prueba la comprensión (Dolores y Sainz, 2009, p.101).

Aprendizaje por recepción: Se produce cuando el estudiante recibe los contenidos en su forma final y el estudiante lo procesa de acuerdo con su estructura cognitiva, mediante este tipo de aprendizaje se aprenden muchos contenidos culturales por lo que es muy importante (Dolores y Sainz, 2009, p.101).

La teoría de Ausubel es de mucha importancia para el nivel inicial, ya que se enfatiza en el tipo de aprendizaje que el estudiante debe recibir, para que estos conocimientos nuevos sean interiorizados de manera óptima. Además se resalta que el aprendizaje debe ser significativo y funcional, que esos conocimientos adquiridos sean lógicos y racionales, para que puedan tener una adecuada relación entre los saberes previos con los nuevos, puesto que serán reorganizados y reconstruidos, formando nuevas estructuras cognitivas para apropiárselas y luego ser llevada al campo sin ninguna dificultad, ya que, se ha adquirido nuevos conocimientos que serán funcionales y útiles. Se rescata que el mejor aprendizaje para la adquisición de las matemáticas es el aprendizaje por descubrimiento, incentivando al niño a la exploración y, de esta manera, empiece a resolver problemas por sí solo, ya que ellos desarrollarán capacidades de la mejor manera por la manipulación y exploración de lo concreto para luego inducirlo a lo abstracto en años posteriores.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Bruner (1915 – 2016), psicólogo y pedagogo estadounidense, ejerció su cátedra de psicología cognitiva en la universidad de Harvard y, junto con Miller, fundó el primer centro de psicología cognitiva. Las ideas sobre el aprendizaje provienen de la influencia de Piaget, Ausubel, Vygotsky y el conductismo. Él plantea que “el aprendizaje supone el procedimiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera” (Latorre, 2019, pp.156). Su teoría de aprendizaje se sintetiza así:

1. El desarrollo es el crecimiento natural e independiente.
2. El crecimiento es la base donde el niño interioriza y reacciona frente a los estímulos recibidos.

3. El desarrollo intelectual es una capacidad creciente con uno mismo y con los demás.
4. El desarrollo intelectual tiene su base en la interacción entre el maestro y el estudiante.
5. El lenguaje facilita el aprendizaje, siendo el mediador entre el estudiante y el ambiente.
6. El desarrollo intelectual es la capacidad para resolver, atender, organizar y la atención de manera apropiada las exigencias múltiples (Latorre, 2019, pp.156 -157).

Bruner afirma el aprendizaje por descubrimiento es “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad” (Latorre, 2019, p.158).

Latorre (2010, pp.135 y 136), considera cuatro aspectos importantes en sus planteamientos:

1. Motivación

Para Bruner este aspecto es importante, ya que en él se da la activación, la cual es un componente que predispone al individuo para que comience a explorar alternativas. Bruner menciona que la curiosidad da pie a la posibilidad de exploración e interés por aprender. Cuando se habla de motivación se hace referencia tanto a la motivación intrínseca como a la extrínseca, la primera debe nacer de cada individuo y la segunda debe ser promovida por el maestro.

2. Estructura y forma del conocimiento

En este aspecto se habla sobre los conocimientos y la simplicidad que deben tener para que el alumno pueda comprenderlos, por ello, es necesario saber representar el conocimiento, de tal manera que el alumno le encuentre un significado lógico y psicológico. Existe un modo de representación del conocimiento que se divide en tres factores:

- Representación enactiva: los objetos reales de lo que se busca enseñar.
- Representación icónica: el reconocimiento del concepto que se busca enseñar mediante imágenes y gráficos.
- Propositiones lógicas: el conocimiento puede ser representado por medio de símbolos.

3. Secuencia de presentación

Para este aspecto Bruner decía que el fin es instruir al estudiante para que este pueda potencializar sus habilidades para comprender, transformar y transferir el aprendizaje a su vida cotidiana. Este aprendizaje no tiene una estructura similar para todos los estudiantes, este depende de la manera como el individuo lo recibe y de sus conocimientos previos.

4. El refuerzo

El aprendizaje del alumno depende mucho de la forma en que reciba la información, esta debe ser clara y apuntar a un objetivo claro que el estudiante lo pueda alcanzar; por otro lado, el rol del maestro debe ser hacer que el alumno sepa que es capaz de realizar su tarea por sí mismo. Además, un aspecto importante es la capacidad que deben tener los alumnos al utilizar la retroalimentación de una manera adecuada, para así evitar equivocaciones. El refuerzo o la instrucción por parte del maestro debe darse de una manera medida, ya que el objetivo debe ser que el propio alumno se dé cuenta de sus errores y de soluciones a los problemas que se le presentan; el maestro debe tener mucho cuidado con el tipo de corrección que le hace al alumno para así cumplir el objetivo principal del refuerzo.

Palladino (2006, p.180) afirma que Bruner menciona que los diseños curriculares deben adoptar un esquema espiralado; es decir, una organización de temas de lo más simple a lo más complejo, de lo concreto a lo abstracto, jerarquizando los contenidos de un modo que puedan ser interiorizados y acomodados sin ninguna dificultad, que

tenga un sentido lógico para no alterar las estructuras mentales y se pueda lograr el aprendizaje llevándolo al desarrollo de las capacidades, destrezas, etc. De esta manera, se logra que el estudiante le encuentre sentido lógico de lo que se le está transmitiendo y así logre una motivación por lo nuevo.

Según Latorre (2019, p.159) es esencial que, después de haber interiorizado la información y haberse logrado el aprendizaje, se dé el refuerzo, es decir, proporcionar la ayuda ajustada evitando provocar la dependencia del estudiante. Así se logrará la autoeficiencia y seguridad en la resolución de problemas, ya que, el objetivo es lograr que el aprendizaje se vuelva auto-aprendizaje.

La metáfora del andamio es esencial que se aplique adecuadamente, teniendo muy en claro de qué trata, ya que sirve como base para el desarrollo de capacidades, destrezas, habilidades, actitudes, etc. de los estudiantes. Consiste en brindar un seguimiento y apoyo a los alumnos de manera inversa, es decir, a menos competencias desarrolladas, más apoyo del guía; a más competencias desarrolladas, mínimo apoyo del guía. Por ello, el profesor debe ser muy eficiente, competente para poder indagar los conocimientos previos de los estudiantes, para luego saber intervenir de manera lógica, crítica y con las herramientas adecuadas.

Latorre (2010, pp. 136-137) sostiene que el proceso de apoyo que se debe realizar es el siguiente:

1. Como primer paso sería la intervención máxima del profesor, por ejemplo: Realizar una lectura y resumir un párrafo, clarificando conceptos e ideas para la mejor comprensión y predecir con una idea al párrafo siguiente.
2. El profesor anima a los estudiantes a continuar el siguiente párrafo del mismo modo.
3. A medida que los estudiantes se van animando a participar, el apoyo del profesor debe ser mínima, ya que, se ha comprendido e interiorizado el tema por el desarrollo de capacidades.

Según Latorre (2010, p.137) “La relación entre el profesor- estudiante no es democrática en forma completa; el profesor es primus inter pares –el primero entre los iguales–.” Lo que se busca es comprender la idea de que el guía brinda al estudiante la ayuda ajustada, es decir, apoya lo necesario en el momento indicado, no es que le va a facilitar las cosas impidiendo el desarrollo de capacidades y el valerse por sí solo.

Los aportes de Bruner orientan a la necesidad de despertar la inquietud del niño para la adquisición de conocimientos y lograr el desarrollo de capacidades, ya que, si no hubiera ese interés del estudiante, sería en vano la transmisión de información. Es por ello, que el que proporciona el andamiaje tiene que ser una persona eficiente para poder indagar los conocimientos previos del niño, logrando una relación lógica entre lo antiguo con lo nuevo, para ello, brinda una ayuda ajustada, pertinente en el momento indicado para la construcción cognoscitiva y los contenidos transmitidos deben ser de lo más simple a lo complejo a lo que él llama esquema espiralado. Por ello, al llevarlo al campo de las matemáticas es necesario despertar ese gusto por ellas, motivarlo desde muy temprana edad con un esquema espiralado muy organizado, de manera didáctica, de lo concreto a los abstracto, sin la necesidad de acumular los contenidos y así provocar rechazo ante el área, ya que lo que se debe tener claro es que hay que desarrollar capacidades.

2.1.2. Paradigma Socio – cultural – contextual

La inteligencia para el paradigma sociocultural es el producto de la cultura y de las influencias de las personas mayores en la vida de los niños. Este planteamiento tiene dos corrientes que son: la posición sociohistórica de la inteligencia de Vygotsky y el interaccionista social de Feuerstein. Vygotsky expone la existencia de una Zona de Desarrollo Próximo en donde señala que el niño aprende por medio de un aprendizaje mediado y, a partir de ello, construye la conciencia de la percepción, la atención, el pensamiento y lenguaje. Feuerstein es más práctico, aporta y concreta el desarrollo de la inteligencia a partir de las aulas. Es decir, la mediación es útil en el

aula para potenciar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes (Román y Díez, 2009, p.108).

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Vygotsky (1896 - 1934) psicólogo y pedagogo Ruso de origen judío, padre del constructivismo sociocultural; sostiene que la inteligencia primero es social y luego individual. Es decir, es producto de la cultura. Asimismo, plantea en su teoría, que la humanización se da por medio del trabajo, el individuo se apropia de lo que su entorno le proporciona y realiza así su aprendizaje, este aprendizaje se da por medio de herramientas y signos (Román y Díez, 2009, p.108).

“La sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio que lo rodea” (Latorre, 2010, p.138). Por ello, se dice que el ser humano se caracteriza por ser un ser social; este aprende primero de su entorno, para luego hacerlo de manera individual. Por ello, Vygotsky considera que la interacción social es el motor del desarrollo humano.

Además, Vygotsky, en su teoría, habla sobre la apropiación de la cultura que se da a través de la actividad que realiza el ser humano con los instrumentos, dichos instrumentos deben tener calidad de contenido y poseer una buena orientación, para que pueda desarrollar ciertas habilidades. La orientación puede darse de manera directa, intencionada o indirecta.

Vygotsky afirma que “la función de la herramienta es la de ser un medio a través del cual la actividad humana aspira a dominar y triunfar sobre la naturaleza, por otra parte el signo no cambia absolutamente nada en el objeto sobre el que recae una operación psicológica, así pues, se trata de un medio de actividad interna que aspira a dominarse a sí mismo” (Latorre, 2010, pp.140). Es decir, que al hablar de instrumentos los clasifica en función de la actividad que se debe realizar, entre ellos se tiene a las herramientas, las cuales son objetos materiales, experiencias o relaciones que ayudan a transformar la mente y del modo de vida del individuo; y los

signos o símbolos que son no materiales, los cuales modifican la psicología de cada individuo y así estos puedan transformar su entorno. De aquí que nace la ley de doble formación, la cual se explica en base a la formación interpsicológica y la intrapsicológica; la primera se da a través de la práctica social y la interacción con el medio y, la segunda, se da a partir de la internalización de la palabra aprendida.

La teoría de la zona desarrollo próximo da a conocer la distancia que existe entre las habilidades que uno ya domina y las nuevas por dominar; además que estos nuevos conocimientos no se van a dar por sí solos, sino que se lograrán con la orientación pertinente de un guiador.

Según Latorre (2010, p.141), Vygotsky menciona que hay dos niveles de desarrollo para la formación de esquemas mentales y estos son:

“Zona de desarrollo real, conjunto de habilidades que son dominados por uno mismo, realizándolas sin ninguna dificultad.

Zona de desarrollo potencial, habilidades que están en proceso de maduración y el estudiante tiene que lograrlo con la interacción de otro.” (Latorre, 2010, p.142).

Con ello, se entiende que es importante aplicar adecuadamente la teoría del desarrollo próximo, ya que será esencial para el desarrollo de esquemas mentales del estudiante; por ello, el profesor deberá ser una persona eficiente para poder guiar y así lograr el desarrollo de capacidades, logrando que el estudiante pueda valerse por sí solo y desenvolverse con toda seguridad en su contexto.

Vygotsky menciona que las estructuras mentales se van a ir desarrollando desde muy temprana edad, afirmando que los bebés nacen con unas cuantas funciones mentales básicas como la atención, percepción, sensación y memoria, las que se irán desarrollando y transformando según su cultura y entorno social para que se transformen en funciones mentales superiores (Shaffer, 1999, pp.259- 260).

Por lo tanto, el estudiante, al relacionar sus saberes previos con los nuevos conocimientos adquiridos, va a provocar un conflicto cognitivo en su pensamiento, porque tiene que acomodarlo, relacionarlo entre sí y, para ello, realiza un proceso en el que va a internalizar la información, apropiarla y, por último, resolver el conflicto cognitivo. Después de haber resuelto la información se dará el aprendizaje y, a partir de ello, va a desarrollar sus capacidades. Por ello, es muy importante resaltar que el contexto y las herramientas de adaptación intelectual que brinde su cultura al estudiante, van a influir mucho en la adquisición y desarrollo de capacidades.

Los aportes de Vygotsky sirven como base para resaltar la importancia del conflicto cognitivo, de relacionar adecuadamente los saberes previos con los nuevos de manera lógica, por ello se enfatiza el rol importante que tiene el mediador para identificar y brindar las herramientas adecuadas para el desarrollo cognoscitivo del individuo, teniendo en cuenta el contexto y su realidad para llevarlo de la zona real al desarrollo próximo, para que dicho aprendizaje sea puesto en la vida práctica y se logre el desarrollo de capacidades.

2.1.2.2. Feuerstein

Reuven Feuerstein (1921 - 2014) fue un psicólogo Rumano, de origen judío, discípulo de Piaget y Yung. Afirma que los procesos cognitivos humanos son altamente modificables, por lo que es importante detectar las dificultades que causan el fracaso escolar para que puedan adaptarse a las exigencias de la sociedad. La teoría de la modificabilidad cognitiva, con el paso de los años, ha permitido desarrollar una variedad de instrumentos cognoscitivos que son sus pilares (Latorre, 2010, p.145).

Según Feuerstein, la inteligencia es un instrumento que todas las personas poseen y por medio del cual se puede llegar al conocimiento; además, sostiene que el aprendizaje es el resultado de una compleja interacción entre la persona y el contexto en que vive. También la inteligencia es la capacidad del sujeto para modificar sus estructuras mentales para que sean instrumentalmente remediadas (Latorre, 2010, p.145).

Feuerstein define “la esencia de la inteligencia no radica en el producto mensurable, sino en la construcción activa del individuo” (Román y Díez, 2009, p.132). Es decir, la capacidad de modificar las estructuras mentales posibilita y mejora la adaptación a las realidades cambiantes.

Para Román y Díez (2009, p.133), los elementos básicos de la teoría del interaccionismo social son:

- La inteligencia: Se desarrolla mediante la interacción, las posibilidades y la riqueza de la persona con el medio ambiente.
- Potencial de aprendizaje: Es la capacidad que tiene el sujeto para aprender en la interacción con el medio.
- Cultura: Se manifiesta en estilos de vida sus conocimientos, valores y creencias.
- Privación cultural: Se entiende como la carencia de aprendizaje mediado.
- Aprendizaje mediado: el adulto transmite al niño su estilo de vida, de lo contrario, es reducido el nivel de modificabilidad cognitiva, ya que afecta los aprendizajes y el desarrollo intelectual.
- Mapa cognitivo y funciones cognitivas deficientes: sirven como base de análisis de la conducta cognitiva deficiente.
- Teoría de modificabilidad cognitiva estructural: la persona provocada por el proceso de la mediación realiza un cambio cualitativo e interaccionado.
- Programas de evaluación y desarrollo del potencial de aprendizaje como mejora de la inteligencia: se puede mencionar a LPAD Y PEI como una forma de mejora y desarrollo del lenguaje.

El aprendizaje mediado se basa en la importancia que tiene el mediador en el desarrollo de la inteligencia del niño, ya sea, el padre, la madre, profesor, etc., resaltando que cumple un papel fundamental para el desarrollo, cambios de las estructuras mentales y la adquisición de reglas, patrones de comportamiento de aprendizaje; por ello, tiene que ser un guiador competente. El mediador, en base a su experiencia cultural, contexto, etc. va a seleccionar, organizar los estímulos que serán apropiados y de ayuda para el estudiante, resaltando los estímulos que se requiere adquirir o desarrollar e ignorando otros.

Según Latorre (2019, p.171), el aprendizaje mediado se compone de:

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

Además, resalta que la labor del mediador será que el estudiante adquiera la cultura, como un conjunto de conocimientos teóricos, técnicas, valores, etc., que son transmitidos de una generación a otra, ya que, dicho proceso de mediación va a alterar la estructura cognitiva del individuo logrando una adquisición y transformación de estructuras operativas. Esto los ayudará a responder a nuevos estímulos, logrando que responda de manera activa y utilizando nuevas estrategias para que pueda aprender por sí solo y aprender a ser inteligente.

Feuerstein menciona que “la teoría de la modificabilidad cognitiva parte de su análisis de la pregunta básica: ¿Cómo se explica el retraso y el bajo rendimiento intelectual de los niños y jóvenes? ¿Se puede modificar esta situación mediante un programa de intervención cognitiva?” (Valer, 2005, pp.232-233).

A partir de ello es que nace esa inquietud en él, de tratar de dar respuesta a la incógnita de qué ocurre con aquellos niños con dificultades cognitivas, motivándose a realizar un estudio clínico con dichos niños. Es entonces, que menciona que la inteligencia es un reflejo de un conjunto de habilidades cognitivas básicas que serán formadas por las habilidades innatas, conocimientos transmitidos, actitudes, estrategias, etc. Por ello, cabe resaltar que si no hay una buena intervención del mediador y de las herramientas del contexto en los niños y adolescentes, esto provocará una deficiencia en las funciones cognitivas, llevando como resultado a un aprendizaje por debajo de lo esperado según su desarrollo madurativo. Por ello es importante el planteamiento de este autor de que la estructura cognitiva es modificable y se puede enseñar a ser inteligente.

Según Latorre (2010) Feuerstein plantea cinco principios básicos para que se produzca la “modificabilidad estructural cognitiva”:

1. Los seres humanos son modificables.
2. El individuo con el cual se está trabajando es modificable.
3. El mediador es capaz de modificar al individuo.
4. Yo mismo soy una persona que tiene y puede ser modificada.
5. La sociedad es modificable y tiene que ser modificada (p.146).

Por esa razón es que él plantea dicha teoría, enfatizando que todo ser es modificable y dicha modificación va a depender de los instrumentos y de la mediación que se le brinde; así, la inteligencia será un instrumento para poder llegar al conocimiento, que será el resultado de la interacción entre el organismo, persona y en el contexto en el que se vive. Además, resalta que la inteligencia se desarrolla según la riqueza del contexto cultural y ambiental, que será la capacidad para modificar la estructuras cognitivas del sujeto, ya que, es un sistema abierto, adaptable y regulable que dará como respuestas positivas a los estímulos del ambiente.

Por ello es muy importante destacar la teoría de la modificabilidad, ya que ha servido como base para muchos autores para el desarrollo de instrumentos cognoscitivos que han ido evolucionando con el transcurso del tiempo y poder ayudar dichos alumnos que requieren de un mediador, herramientas eficientes y un contexto adecuado para el apoyo pertinente.

El Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) es un programa de rehabilitación creado por Feuerstein como una herramienta de mejora académica de los niños, basándose en su teoría de la modificabilidad cognitiva. Este programa se enfoca en el desarrollo de habilidades o temas específicos, consiste en brindar al estudiante información directa y específica sobre algunos procesos mentales que dificultan el rendimiento académico del mismo (Valer, 2005, p.230).

Los objetivos del PEI son:

1. Corregir debilidades y deficiencias en funciones cognitivas
2. Ayudar a los alumnos a aprender y aplicar los conceptos básicos, las “etiquetas”, el vocabulario y las operación esenciales para el pensamiento efectivo.
3. Producir hábitos de pensamientos espontáneos y adecuados que lleven a una mayor curiosidad, autoconfianza y motivación.
4. Producir en los alumnos procesos de pensamiento crecientemente reflexivos y conscientes.
5. Motivar a los alumnos hacia objetivos abstractos orientados a la tarea.
6. Transformar a los alumnos con un aprendizaje pobre de receptores y reproductores pasivos, a generadores activos de nueva información (Valer, 2005, p. 231).

Feuerstein basa su programa en conceptos básicos:

- Funciones cognitivas, las cuales se desarrollan a través de la interacción entre el individuo y el ambiente, uno es el “aprendizaje directo” y el otro es el “aprendizaje mediado” (Latorre, 2010, p.149).
- Mapa cognitivo, cuando se organiza y se clasifica los componentes mentales que sirven para analizar la conducta cognitiva deficiente. Este término tiene relación con la metacognición, la cual es el proceso por el cual el individuo evalúa qué aprendió y de qué manera lo aprendió (Latorre, 2010, p.149).

Esta teoría, en general, aporta y fundamenta que el individuo es un ser modificable, es decir, que sus estructura cognitivas pueden ser modificadas dependiendo mucho de la competencia del mediador, ya que él identificará y seleccionará las herramientas adecuadas para dicho proceso, tomando como base el programa de enriquecimiento instrumental, ya que, es un programa de rehabilitación que ayuda a desarrollar y mejorar dichas habilidades deficientes. Es por ello que no hay excusas para no guiar a aquellos estudiantes que padezcan deficiencias en sus habilidades cognitivas, sino solo ser eficientes para saber detectarlas y producir su desarrollo. Si se guía adecuadamente al estudiante y este modifica su inteligencia, también podrá modificar su sociedad y así lograr que pueda valerse por sí solo con sus propias herramientas.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Sternberg (1949) es un profesor IBM de psicología y educación de la Universidad de Yale y director del Center for Psychology of Abilities, Competencies and Expertise. Es doctor en psicología de la Universidad de Standford y ha escrito más de 800 libros y artículos. Sus especialidades son la creatividad, la sabiduría y la inteligencia. Ha sido y es presidente de cuatro divisiones de la APA. Es conocido por sus diversas teorías, entre ellas se encuentran la teoría de las aptitudes, la teoría del amor y la teoría triárquica de la inteligencia (Sternberg y Grigorenko, 2002, pp.12- 13).

La inquietud de Sternberg de querer saber cómo es que se aprende, lo llevó a indagar y a definir lo que es la inteligencia.

Según Latorre y Seco (2016, p.83), para Sternberg “La inteligencia es 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”.

Por lo tanto, la inteligencia será la habilidad de resolución de problemas, beneficiando a la adaptación del contexto mediante la adquisición de experiencias todas entrelazadas entre sí. Es por ello, que plantea su teoría triárquica de la inteligencia, basándose en tres criterios:

- a) Teoría componencial o procesual: Relación de la inteligencia con el mundo interno del individuo, mediante los procesos mentales, componentes (habilidades específicas) y metacomponentes (habilidades generales) que están relacionados con el proceso del pensamiento del pensamiento analítico.
- b) Teoría experiencial: Relación de la inteligencia con las experiencias vividas, mediante un nuevo suceso o situación, a la primera es novedoso, pero luego ello se va automatizando, logrando el desarrollo del pensamiento creativo.
- c) Teoría contextual: Relación de la inteligencia con su entorno contextual, cultural, la forma de adaptación con el medio ambiente para la resolución de problemas favoreciendo el desarrollo del pensamiento práctico.

Por ello, resalta la importancia que tiene la teoría triárquica, ya que sirve como base para el desarrollo de los procesos mentales y tener en claro la influencia que tiene el contexto y las experiencias para el desarrollo cognoscitivo del estudiante, logrando insertarse a la sociedad con facilidad.

Según Sternberg, “los componentes son las unidades fundamentales de la inteligencia; es el proceso elemental de información que permite la representación intelectual de objetos y símbolos” (Latorre y Seco, 2016, p.83). Cada componente tiene tres propiedades que son: la duración, dificultad de la tarea y probabilidad de ejecución y se diferencian según su función y su nivel de generalidad. Según su función, se clasifican en metacomponentes y componentes (Román y Diez, 2009, p.94).

“Los metacomponentes son procesos generales de control para planificar la solución de un problema, la búsqueda de alternativas, etc. sería lo que nosotros definiríamos como capacidades

o habilidades generales. Los componentes equivalen a las habilidades específicas o destrezas” (Latorre y Seco, 2016, p.83).

Por ejemplo, algunos de los metacomponentes para planificar, dirigir y evaluar la conducta inteligente son:

1. Identificar los componentes implicados en la ejecución de una tarea determinada.
2. Orden de ejecución de los componentes o pasos mentales.
3. Percepción- decodificación: Captan la información; se trata de identificar los elementos del problema.
4. Representación: Construcción de un mapa mental de la información.
5. Inferencia: Descubrimiento de la relación que existe entre datos percibidos.
6. Aplicación: Proceso de solución del problema dado y posible generalización.
7. Justificación: Proceso por la que elige la mejor respuesta al problema planteado.
8. Respuesta verificada: Esta verificación se construye desde el final hasta el principio (Latorre y Seco, 2016, p.83- 84).

Los procesos son pasos mentales dinámicos y activos; que elige el profesor como mediador del aprendizaje y que deben seguir los estudiantes para desarrollar sus habilidades cognitivas. De este modo, el estudiante mejora su aprendizaje cuando identifica sus propios pasos de pensar, aprender a aprender. Es decir, la metacognición es cuando el alumno es consciente de su propio aprendizaje porque es capaz de conocer y explicar sus procesos mentales, de modo que el aprendizaje se convierte en metaaprendizaje (Latorre y Seco, 2016, p.84).

Por ello, en cada sesión de aprendizaje se aplicará esta teoría al trabajar en el momento de construcción de los aprendizajes por medio de los procesos mentales. Además, se finalizará realizando algunas preguntas para favorecer y guiar la Metacognición.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez es Doctor en Pedagogía y Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía y Catedrático de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente imparte los cursos de Doctorado: El Currículum como intervención en

procesos cognitivos y afectivos y El Currículum como Arquitectura del Conocimiento. Por su parte, Eloísa Díez López es Doctora en Psicología, Licenciada en Pedagogía y Psicología, y profesora de Psicología de la Universidad Complutense. Actualmente imparte además el curso de Doctorado: Lenguaje y modelos conceptuales (Román y Díez, 2000, p.1)

Según ellos, la educación actual se desarrolla a través de las capacidades y los valores por medio de los contenidos y métodos. Así mismo, en el paradigma socio-cognitivo hablan de un aprendizaje, aprender a aprender desarrollando el potencial cognitivo y afectivo (Román y Díez, 2000, p.17).

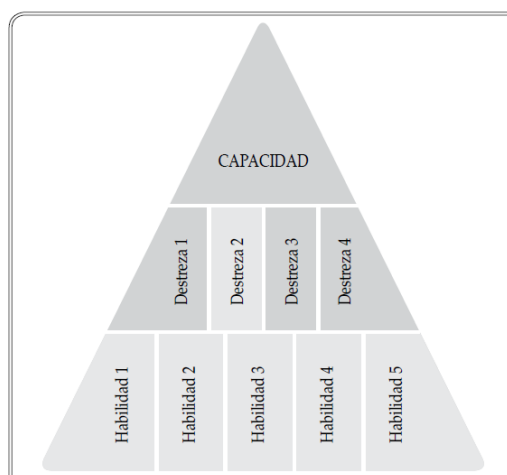
Román y Díez (2009, p.182) afirman que la inteligencia es multifacética y posee un sentido diferencial, es decir, posee múltiples perspectivas y las conductas inteligentes varían entre individuos. Definen la inteligencia escolar como un conjunto de capacidades cognitivas, las cuales son producto del aprendizaje mediado; por esto, la inteligencia se puede mejorar y entrenar. Asimismo, afirman que la inteligencia escolar es una herramienta utilizada por los estudiantes dentro y fuera del aula para aprender.

Por ello, Román y Díez (2009, p.183) afirman que

“La inteligencia escolar, para ser desarrollada adecuadamente, debe descomponerse en capacidades, destrezas y habilidades. Y así facilitar el entrenamiento cognitivo, a partir tanto de programas con “contenidos escolares como de programas libres de contenidos”. El diseño curricular se debe orientar al desarrollo de aspectos concretos cognitivos y afectivos, por medio de procedimientos y estrategias de aprendizaje. Los paneles de Capacidades-Destrezas identifican los objetivos por capacidades a nivel de Centro, Ciclo, Curso y Aula. Y los paneles de Valores y Actitudes han de identificar los objetivos afectivos, pues la inteligencia y la personalidad no son sólo cognición, sino también afectividad.”

Según Román y Díez (2009, pp.184-186), la inteligencia escolar tiene tres dimensiones fundamentales:

a) Inteligencia escolar cognitiva: Es un conjunto de capacidades, destrezas y habilidades que serán utilizados por el estudiante para que pueda aprender, utilizando las herramientas adecuadas para la adquisición de lo nuevo y relacionarlo con lo previo, Siendo el componente fundamental en los tres lo cognitivo. En base a ello se construye un modelo jerárquico de la inteligencia en el que la capacidad estará en el primer nivel, ya que será lo más elevado, siguiendo el segundo nivel con las destrezas y en el último nivel estarían las habilidades.



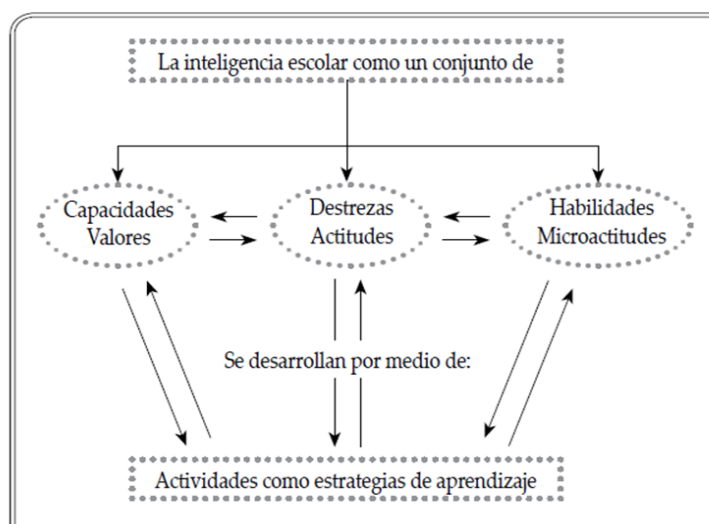
(Tomado de Román y Díez, 2009, p.185)

Según Román y Díez (2009, p.185-187), la capacidad es una habilidad general que puede ser dividida en macro capacidades, como cognitivas, de comunicación, psicomotoras y de inserción social. Por lo tanto, una institución educativa debe trabajar o desarrollar como treinta capacidades siendo resaltadas en el Proyecto Educativo Institucional; dicha suma de capacidades construyen la inteligencia del estudiante, ya que serán herramientas fundamentales para que pueda aprender y seguir aprendiendo. Dichas capacidades están organizados por, capacidades prebásicas (memoria, atención, percepción), capacidades básicas (razonamiento lógico, expresión verbal y escrita, orientación espacio temporal y socialización) y capacidades superiores (pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento resolutivo y pensamiento ejecutivo).

La habilidad es un proceso de pensamiento estático, ya que, no siempre será utilizado porque va a depender de la mediación brindada por el docente. Las habilidades son desarrolladas por medio de procesos, por lo que estos son el camino para desarrollar una habilidad; asimismo, el conjunto de procesos forman una estrategia de aprendizaje, los cuales son un componente mental activo y dinámico. Dependerá del mediador activar dichos

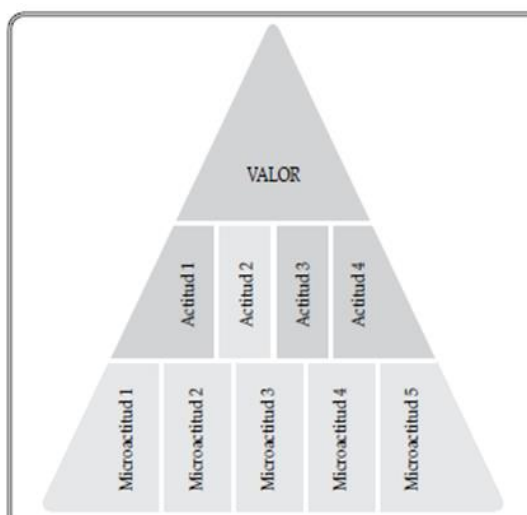
procesos mentales, para así encaminar el desarrollo de habilidades, destrezas y se logre el desarrollo de capacidades. El conjunto de habilidades forman una destreza; cuyo componente fundamental es cognitivo.

En base a ello se va a centrar el modelo de aprendizaje, donde el objetivo principal será desarrollar las capacidades mediante el desarrollo de sesiones centradas en procesos mentales, en el que va a ir de la mano con los valores para un aprendizaje fructífero. Estas relacionarán entre sí: capacidades-valores, destrezas- actitudes y habilidades-microactitudes.



(Tomado de Román y Díez, 2009, p.187)

b) La inteligencia escolar afectiva: es el conjunto de valores, actitudes y microactitudes. La actitud tiene tres componentes: cognitivos, afectivos y de conducta (Román y Díez, 2009, pp.187-189).



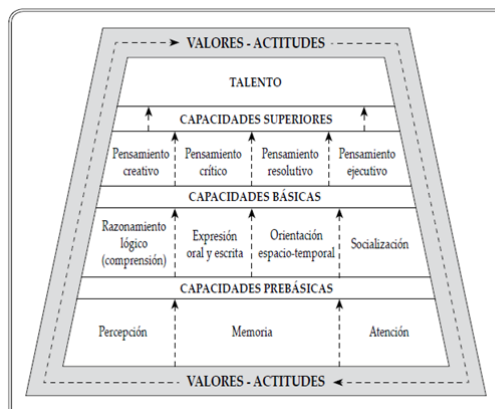
(Tomado de Román y Díez, 2009, p.189)

Los valores, de acuerdo a lo psicopedagógico, son considerados como conjuntos de actitudes en el que su componente fundamental es lo afectivo y se van a desarrollar por medio de las imitaciones de modelos y no solo por normas o contenidos, ya que, ello lo llevaría a la ruina. Esto será potenciado por medio de los procedimientos, métodos y técnicas metodológicas, en el que cada valor cuenta con cinco dimensiones fundamentales o metavalores: Dimensión individual (afecta al individuo), dimensión social (afecta al grupo), dimensión ética o moral (afecta a la conducta), dimensión religiosa (afecta al creyente, pero no al no creyente) y dimensión trascendente (sentido del más allá para el creyente) (Román y Díez, 2009, pp.188 - 189).

Estas serán evaluadas por escalas de observación sistemática, es decir, listas de cotejo en el que se construirán al descomponer los valores en actitudes en el que estas serán descompuestas por conductas

La actitud se considera como una predisposición estable hacia algo o alguien, su componente fundamental es lo afectivo Las actitudes se desarrollan por métodos de aprendizaje es decir, formas de hacer y conductas prácticas, de igual manera las normas y contenidos pueden ayudar al desarrollo pero no solo puede basarse a ello. Los micros actitudes en conjunto construirán una actitud, en el que se puede observar y ser la manifestación del valor y la actitud (Román y Díez, 2009, pp.188 - 189).

Según Román y Díez (2009, p.189), los valores y actitudes envuelven las capacidades prebásicas, básicas y superiores y también del talento en el que van a proporcionar una inteligencia humanista.



(Tomado de Román y Díez, 2009, p.190)

c) La inteligencia como arquitectura mental: Según Latorre (2019, p.190), son un conjunto de esquemas mentales que estarán almacenados de manera organizada para ser utilizados cuando se requiera, posibilitando así la arquitectura mental y dichas informaciones presentadas debe ser sistemáticas, sintéticas y globales, de mayor o menor profundidad para que sean almacenados adecuadamente en la memoria de largo plazo. Dicha arquitectura del conocimiento va estructurar los conceptos en marcos conceptuales, redes conceptuales y esquemas conceptuales según el nivel de profundidad.

2.2.3. Competencias

“La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico de una situación determinada, actuando de manera pertinente y de sentido ético”. (Ministerio de Educación MINEDU, 2016, p.21)

“Es una adecuada integración de los siguientes elementos: capacidades-destrezas, valores-actitudes, dominio de contenidos sistemáticos y sintéticos y manejo de métodos de aprendizaje; todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida y en el trabajo de cada día en contextos determinados” (Latorre y Seco, 2016, p.87).

El profesor, para formar estudiantes competentes, debe conocer el contexto, evaluar e identificar los conocimientos, las habilidades previas que poseen, para tomar decisiones de acuerdo a las necesidades de cada uno de sus estudiantes, así, ejecutar el aprendizaje eficaz, integrando los elementos de la competencia que son: los contenidos, capacidades-destrezas, valores- actitudes. Para que, de esta manera, el aprendizaje sea significativo y formador de los estudiantes, capaces de resolver los problemas de la vida de una manera correcta para formar una sociedad con valores.

Además, la persona competente es capaz de movilizar un conjunto de recursos cognitivos que le permiten afrontar las situaciones problemáticas de cada circunstancia de su vida y la persona competente debe alcanzar un buen desempeño de la competencia en sus tres componentes, que son:

- Saber (aprender a conocer): son un conjunto de conocimientos generales o específicos, teóricos o prácticos.
- Saber hacer (aprender a hacer): son las destrezas y las habilidades producto del aprendizaje y de la experiencia.
- Saber ser/estar (aprender a vivir juntos y aprender a ser): ser capaz de relacionarse con el entorno construyendo una sociedad de valores (Torrecilla, Martínez y Rodríguez, 2014, p.194).

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

“Un paradigma es un modelo teórico para hacer ciencia e interpretar las prácticas derivadas de la ciencia, aceptado por la comunidad científica” (Latorre, 2010, p.90). Por ello, al hablar de paradigma educativo, se hace referencia al conjunto de teorías que sirven de modelo teórico y práctico para el aprendizaje de los estudiantes.

El paradigma sociocognitivo-humanista se da por la unión del paradigma cognitivo de Piaget, Bruner y Ausubel con el paradigma socio-cultural-contextual de Vygotsky y Feuerstein. Por un lado, el paradigma cognitivo se centra en el aprendizaje individual del estudiante, y el paradigma socio-contextual se centra en el aprendizaje que tiene el individuo al interactuar con el contexto en el que se desenvuelve.

Este paradigma es humanista ya que busca transmitir valores y actitudes para que el alumno ponga en práctica en su proceso de aprendizaje tanto individual como social, es decir, se busca su formación integral.

En la actualidad, con los avances tecnológicos y la aparición de las redes sociales, se percibe una gran cantidad de información que llega a los estudiantes de muchas maneras, esta no es siempre adecuada para ellos y, en muchos casos, puede confundirlos con verdades y comportamientos que ellos nos deben de tener. Es por ello que se dice que la educación actual necesita incluir el marco de valores en el aprendizaje, ya que de esta manera se forma personas integrales, tanto en la parte cognoscitiva como en la parte social.

2.3.2. Metodología

Con todo lo expuesto anteriormente, cabe resaltar que cada teoría indica cómo debe ser la metodología para los estudiantes, qué es lo que se debe de transmitir y cómo para lograr el desarrollo de capacidades. Iniciamos desde Piaget, este menciona que para la adquisición del aprendizaje hay que tener presentes las características propias de la edad y que se enseña de lo concreto a lo abstracto. Luego continuamos con Ausubel, él menciona que el aprendizaje debe ser significativo y funcional, que esta transmisión de información debe ser de acuerdo a la realidad del estudiante y que el material presentando debe ser lógico para que se dé correctamente la relación de los saberes previos con los nuevos, enfatizando la importancia de recoger los saberes previos para el proceso del aprendizaje e iniciando con la motivación intrínseca, sin embargo, Bruner enfatiza en que la motivación debe ser extrínseca, de que hay que inquietar al estudiante de querer aprender, pero que estos conocimientos sean organizados en el currículo espiral, de los más simple a lo más complejo, brindando un reforzamiento parcialmente con la ayuda ajustada, lo que él llama la metáfora del andamiaje. También tenemos a Vygotsky, que nos plantea acerca de la influencia que tiene el contexto para la construcción cognoscitiva de esquemas mentales, además que el guiador tiene que ser eficiente para identificar la zona de su desarrollo real para llevarlo a la zona de desarrollo potencial utilizando las herramientas y la ayuda pertinente. Luego, tenemos a Feuerstein, quien enfatiza que no hay estudiante sin inteligencia, sino que hubo una deprivación cultural, el contexto no le brindó las herramientas adecuadas para el aprendizaje, dando mención a que hay una modificabilidad cognitiva, que se puede moldear y trabajar con el estudiante para el desarrollo de esquemas mentales. Para ello, el rol del docente es muy importante, puesto que debe ser una persona competente para detectar las debilidades, deficiencias cognitivas y seleccionar las herramientas adecuadas para el desarrollo de capacidades. Y, por último, tenemos a Sternberg con un gran aporte para el desarrollo cognoscitivo, mencionando que la inteligencia está relacionada con tres teorías: la contextual, experiencial y los esquemas mentales del individuo para que se dé el desarrollo de capacidades. Por ello, concluye que el aprendizaje es un ente activo y dinámico que se va determinar según las experiencias vividas en su contexto, y que el estudiante identifique los procesos mentales y los desarrolle por sí solo.

Con todo ello, se llega a la conclusión de que la metodología debe ser activa, dinámica, en el que el estudiante sienta la confianza, el interés de lo que está aprendiendo y cómo lo está haciendo, de inducir al estudiante a resolver problemas, no de facilitarle las cosas, con el seguimiento adecuado y la ayuda ajustada, con la organización adecuada de contenidos, es decir, de lo más simple a lo más complejo, para relacionar adecuadamente los saberes previos con los nuevos, teniendo mucho en cuenta del contexto, realidad y las experiencias vividas del estudiante para que se dé un desarrollo óptimo de capacidades.

Asimismo, se favorecerá el interaprendizaje, mediante el trabajo grupal, ya que a través de las actividades se comparte el aprendizaje interiorizado por cada niño con los demás compañeros por medio de valores; por esta razón, se empieza a trabajar desde muy temprana edad en equipo para lograr un objetivo que beneficiará a todos siendo un aprendizaje significativo y funcional.

2.3.3. Evaluación

Latorre y Seco (2010, p.244) mencionan que Shufflebeam (1987) dice que “la evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas..., con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados”, es decir que, la evaluación es un proceso que sirve para obtener y analizar información, con la que luego se formarán juicios de valor y, finalmente, se tomarán decisiones. Por lo tanto, evaluar por competencias y capacidades, es brindarle al estudiante herramientas que pueda utilizar para resolver los distintos problemas que se le presenten a diario.

Latorre y Seco (2010, p.263) mencionan las fases de la evaluación:

Planificación, en ella se establecen los fines de la evaluación en función de las necesidades de los estudiantes, se plantea el objeto de la evaluación, los procedimientos que se van a seguir, de qué manera se aplicará y en qué tiempo será.

Intervención didáctica o Desarrollo, en ella se da el recojo de datos, la codificación, el registro y el análisis del producto. Se da la evaluación de forma simultánea.

Reflexión, en ella se da el análisis de los resultados, se interpretan, comparan y se toman las decisiones de mejora.

Clases de evaluación

Evaluación inicial o diagnóstica

Es un análisis antes de comenzar o al inicio del proceso aprendizaje-enseñanza, es la evaluación que proporciona la información sobre las destrezas, capacidades, las necesidades y las carencias de los estudiantes. A partir de este conocimiento, el docente toma el propósito de aplicar métodos más adecuados que le permitan desarrollar el proceso del aprendizaje de una manera eficaz. Así mismo, deben ser evaluados, para que el docente programe el aprendizaje-enseñanza de una manera integral, para construir el aprendizaje desde una base sólida o realizando la retroalimentación para lograr un aprendizaje eficaz (Latorre y Seco, 2010, p.265).

Evaluación formativa o de proceso

Es la evaluación continua que se realiza para reajustar la intervención y optimizar los logros durante el proceso del aprendizaje-enseñanza, posibilitando al docente a convertirse en el mediador que modifica y mejora el aprendizaje, aplicando los métodos más eficaces que le permiten alcanzar los logros esperados (Latorre y Seco, 2010, p.266).

Evaluación sumativa o final

Se realiza después de todas las evoluciones del proceso o al finalizar de una unidad para constatar los productos de los programas, proyectos y recursos, etc. busca garantizar la calidad del producto y del proceso; determinando así el éxito alcanzado por el alumno a partir de las metas propuestas después del diagnóstico (Latorre y Seco, 2010, p.266).

2.4. Definición de términos básicas

a. Competencia

“Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Ministerio de Educación, MINEDU, 2016, p.113).

b. Capacidad o habilidad general

“Es una habilidad general que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo” (Román, 2011, p.97).

c. Destreza o habilidad específica

“Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad” (Latorre y Seco, 2016, p.88).

d. Método de aprendizaje

“Es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos” (Latorre y Seco, 2016, p.339).

e. Valor

“Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que lo hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes” (Latorre y Seco, 2016, p.135).

f. Actitud

“Forma en que una persona relaciona habitualmente frente a una situación dada” (Latorre y Seco, 2016, p.135).

g. Propuesta didáctica

Modelo de programación, desde la programación anual hasta los valores, incluyendo las evaluaciones y métodos pedagógicos (ficha de trabajo).

h. Competencia matemática

“Es la capacidad del individuo para formular, emplear e interpretar las matemáticas en distintos contextos. (...) ayuda a los individuos el papel que las matemáticas desempeñan en el mundo y a imitar los juicios y las decisiones bien fundadas que los ciudadanos constructivos, comprometidos y reflexivos necesitan” (Ministerio de Educación, 2015, p.74).

i. Evaluación

“La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas (...) con el fin de servir al guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados” (Latorre y Seco, 2010, p.244).

CAPÍTULO III

Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

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

(Ministerio de Educación, 2017, pp.171 y 177)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

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

(Ministerio de Educación, 2017, pp.173 y 179)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas. • Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

(Ministerio de Educación, 2017, pp.174 y 180)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

COMPETENCIAS DEL ÁREA		
1. Resuelve problemas de cantidad		
2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
ÁREA: MATEMÁTICA		
CAPACIDADES	1. COMPRENSIÓN	2. ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL
DESTREZAS	Identificar Agrupar Ordenar/secuenciar Comparar	Mostrar sentido de orientación

Tomado de Ministerio de Educación, 2016, p. 169

Tomado de Latorre y Seco, 2016, pp.327-338

3.1.6. Definición de capacidades y destrezas

ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
1. COMPRENSIÓN	1. Identificar: reconocer las características esenciales de objetos. 2. Agrupar: Clasificar por clases elementos estableciendo criterios de clasificación. 3. Ordenar/secuenciar: Colocar objetos de acuerdo con un criterio establecido. 4. Comparar: confrontar dos o más objeto para establecer las similitudes y diferencias existentes entre ellos.
2. ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL	1. Mostrar sentido de orientación: poseer coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos y extrínsecos proyectándolos en un marco de creación artística.

Tomado de Latorre y Seco, 2016, pp.327-338

3.1.7. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
1. COMPRENSIÓN	1. Identificar	1. Percibir la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto. 4. Señalar, nombrar, etc.
	2. Agrupar	1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s elegido/s 5. Agrupar por clases.
	3. Ordenar/se cuenciar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar el/los criterios/s de ordenación. 3. Aplicar el criterio elegido utilizando algún ordenador gráfico.
	4. Comparar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar las características de los objetos. 3. Establecer-identificar los criterios/ variables de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando un organizador gráfico adecuado.
2.- ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL	1. Mostrar sentido de orientación	1. Percibir la información claramente 2. Identificar elementos de orientación 3. Orientarse de acuerdo con el elemento elegido

(Tomado de Latorre y Seco, 2016, pp.327-338)

3.1.8. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE (3 o cuatro de cada destreza)
<p>Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de estos, a través del juego lúdico.</p> <p>Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posiciones y posturas del cuerpo.</p> <p>Identificación y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otro mediante la comparación.</p> <p>Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto.</p> <p>Agrupación de objetos según su diferencia y similitud utilizando material concreto.</p> <p>Agrupación de materiales según la observación identificando los criterios de clasificación adecuada.</p> <p>Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño.</p> <p>Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.</p> <p>Comparación de objetos e imágenes, personas por medio de la observación, manipulación de material concreto y actividades lúdicas individuales y grupales.</p> <p>Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto y no estructurado.</p> <p>Comparación entre dos y más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que- es más pequeño que, es más alto que- es más bajo que, pesa menos que, pesa menos que”.</p> <p>Mostrar sentido de orientación espacial en relación con uno mismo, a otras personas y objetos, realizando actividades lúdicas.</p>

(Tomado de Latorre y Seco, 2016, pp.341-355)

3.1.9. Panel de valores y actitudes

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Augusto Weberbauer			
VALORES	1. RESPETO	2. RESPONSABILIDAD	3. SOLIDARIDAD
3.2. ACTITUDES	1. Escuchar con atención. 2. Aceptar al otro como es. 3. Aceptar distintos puntos de vista. 4. Asumir normas de convivencia.	1. Ser puntual. 2. Mostrar esfuerzo en el trabajo 3. Cumplir con los trabajos asignados. 4. Asumir desafíos/ liderazgo.	1. Demostrar valoración de uno mismo. 2. Ayudar a los demás. 3. Compartir lo que se tiene. 4. Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUES TRANVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> • Inclusivo o de atención a la diversidad • Intercultural • Igualdad de género • Ambiental • Búsqueda de la excelencia • Orientación al bien común • De derechos 		

Tomado de Ministerio de Educación, 2016, p. 26

Tomado de Latorre, Challco y Bringas, 2017, p. 4

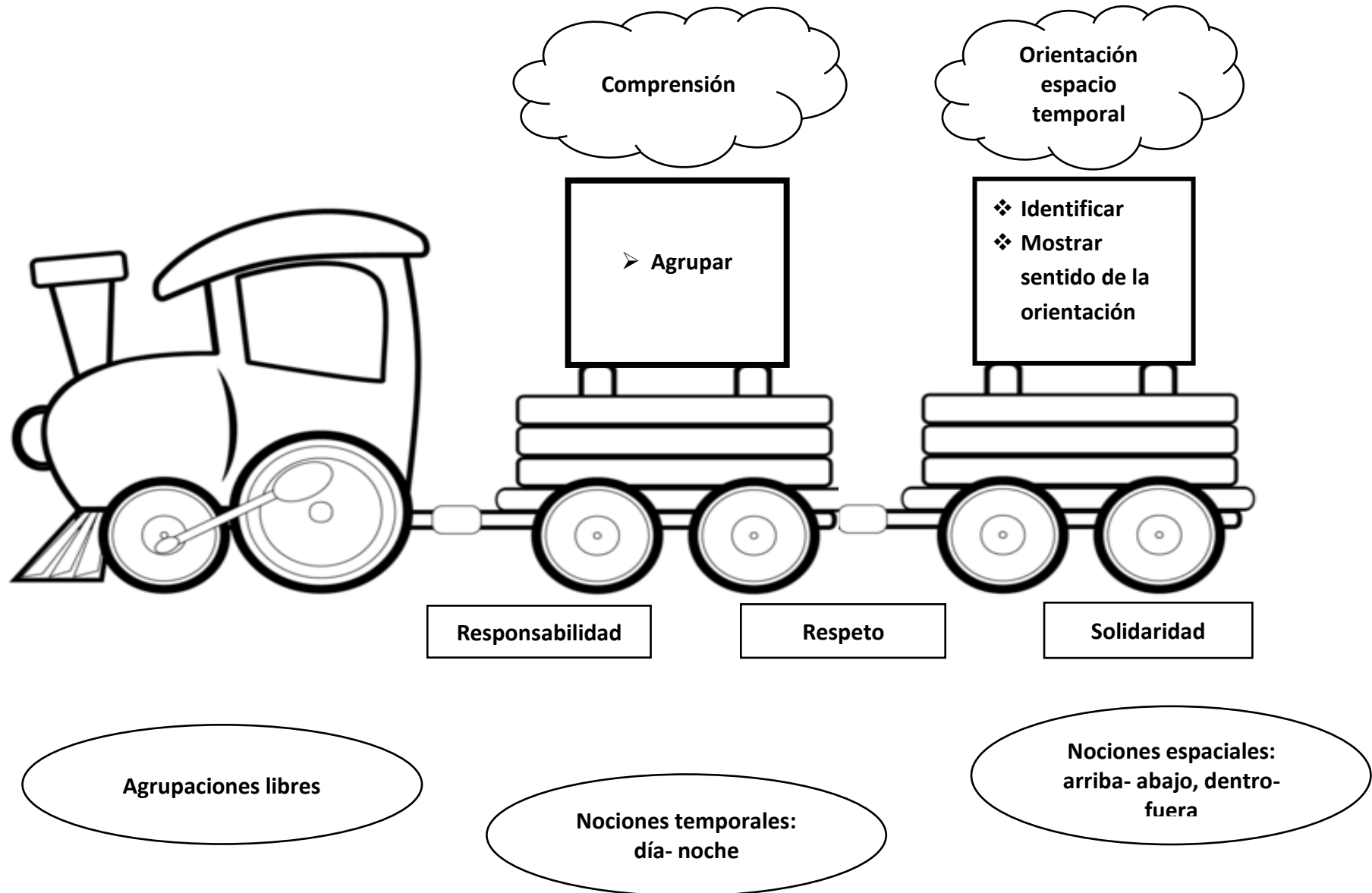
3.1.9. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. RESPETO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a mí mismo y a los demás.</p>	<p>1. Escuchar con atención</p> <p>Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p> <p>2. Aceptar al otro como es</p> <p>Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es</p> <p>3. Aceptar distintos puntos de vista</p> <p>Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.</p> <p>4. Asumir normal de convivencia</p> <p>Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p>
<p>2. RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos y se compromete libremente a hacer lo que tiene que hacer.</p>	<p>1. Ser puntual</p> <p>Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado.</p> <p>2. Mostrar esfuerzo en el trabajo</p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.</p> <p>3. Cumplir con los trabajos asignados</p> <p>Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</p> <p>4. Asumir las consecuencias de los propios actos</p>

	<p>Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p>
<p>3. SOLIDARIDAD</p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás.</p>	<p>1. Demostrar valoración de uno mismo Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p>2. Ayudar a sus compañeros Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.</p> <p>3. Compartir lo que tiene con los compañeros Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</p> <p>4. Mostrar aprecio e interés por los demás Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.</p>

(Tomado de Latorre, Challco y Bringas, 2017, pp.5 - 6)

3.1.10. Evaluación de diagnóstico



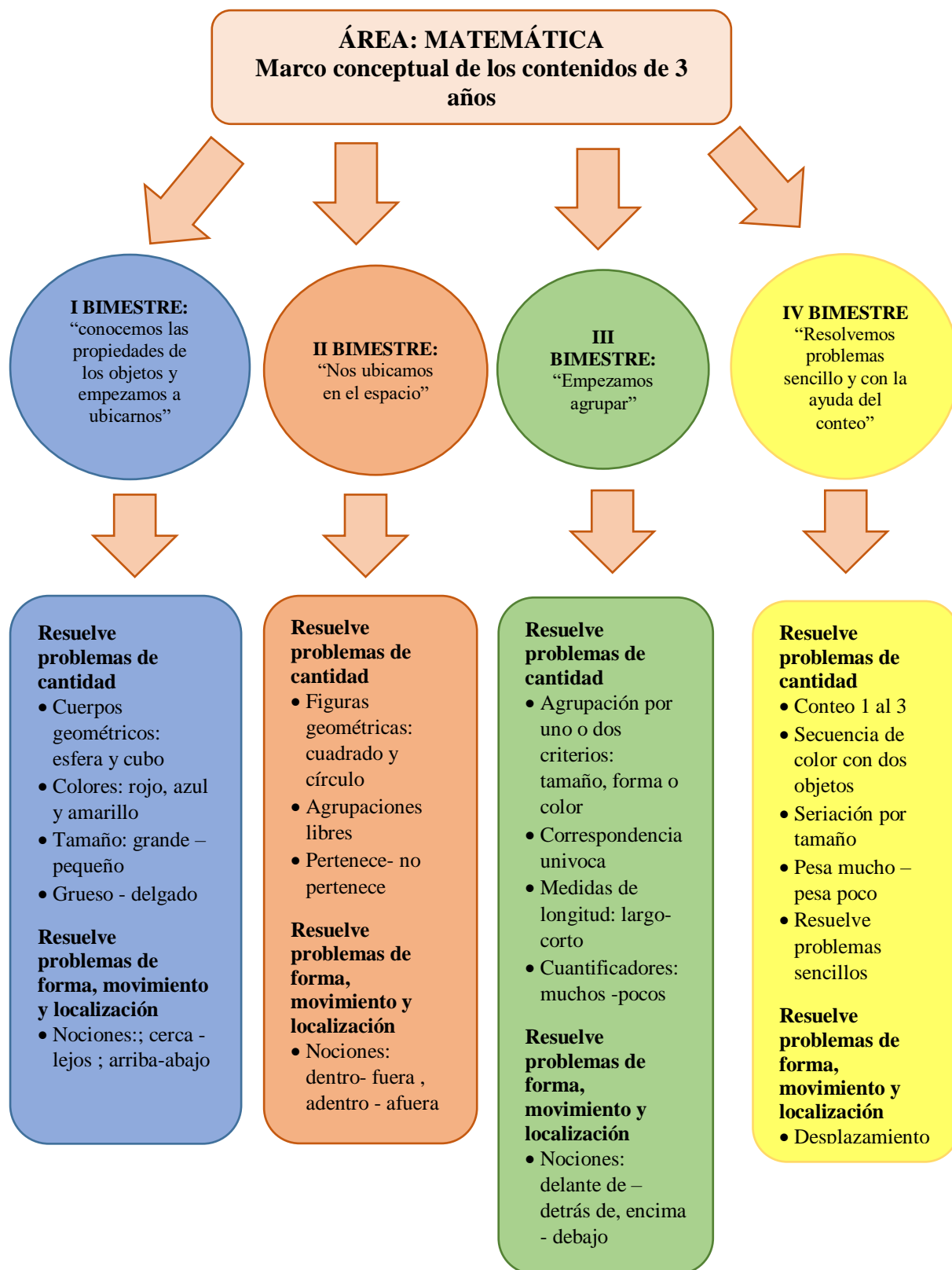
Lista de Cotejo Matemáticas – 3 años

INDICADOR	Sí	No
1. Agrupa objetos de los diversos sectores de forma libre y expresa el criterio utilizado.		
2. Identifica el día y la noche colocando las imágenes de diversas acciones en las láminas que correspondan.		
3. Muestra sentido de la orientación al colocar sus manos arriba y abajo siguiendo las indicaciones.		
4. Muestra sentido de la orientación al colocar varios objetos dentro y fuera del ula- ula según las indicaciones.		

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL DE MATEMÁTICA		
1. Institución educativa: Augusto Weberbauer 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Los ositos 5. Área: Matemáticas		
6. Profesor(a): Vilma Espíritu / María Gracia Ramírez / Rita Pacheco		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I Bimestre Resuelve problemas de cantidad Cuerpos geométricos: esfera, cubo Colores: rojo, azul y amarillo Tamaño: grande –pequeño Texturas: liso – rugoso, blando – duro Grueso- delgado Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: arriba-abajo, cerca- lejos</p> <p>II Bimestre Resuelve problemas de cantidad Figuras geométricas: cuadrado y círculo Agrupaciones libres Pertenece- no pertenece Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: dentro- fuera, adentro- afuera</p> <p>III Bimestre Resuelve problemas de cantidad Agrupación por uno o dos criterios: tamaño, forma o color Correspondencia unívoca Medidas de longitud: largo-corto Cuantificadores: muchos -pocos Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: delante de- detrás de, encima – debajo</p> <p>IV Bimestre Resuelve problemas de cantidad Conteo del 1 al 3 Secuencia de color con dos objetos Seriación por tamaños por dos objetos Pesa mucho- pesa poco Resuelve problemas sencillos Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Desplazamientos</p>		<p>Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de estos, a través del juego lúdico</p> <p>Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posiciones y posturas del cuerpo.</p> <p>Identificación de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otro mediante la comparación.</p> <p>Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto.</p> <p>Agrupación de objetos según su diferencia y similitud utilizando material concreto.</p> <p>Agrupación de materiales utilizando los criterios de clasificación adecuada.</p> <p>Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño.</p> <p>Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.</p> <p>Comparación de objetos e imágenes, personas utilizando criterios de comparación.</p> <p>Comparación entre dos y más objetos estableciendo variables y expresiones.</p> <p>Muestra sentido de orientación espacial en relación con uno mismo, a otras personas y objetos, realizando actividades lúdicas.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>I. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar Agrupar Ordenar/secuenciar Comparar <p>II. CAPACIDAD: Orientación espacio temporal Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> Mostrar sentido de orientación 		<p>I. Valor: Respeto Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> Escuchar con atención Asumir normas de convivencia <p>I. Valor: Responsabilidad Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> Mostrará esfuerzo en el trabajo Cumplir con los trabajos asignados <p>II. Valor: Solidaridad Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> Ayudar a los demás. Compartir lo que se tiene.

4.1.12. Marco conceptual de los contenidos



4.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°1		
1. Institución educativa: Augusto Weberbauer 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Los ositos 5. Área: Matemática 6. Título Unidad: Jugamos con los colores 8. Profesor(a): María Gracia Ramírez, Rita Pacheco		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I Bimestre Resuelve problemas de cantidad Cuerpos geométricos: esfera Colores: rojo y azul Tamaño: grande - pequeño Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: cerca - lejos	Identificación de las dimensiones grande- pequeño mediante la exploración. Identificación el cuerpo geométrico la esfera mediante la manipulación de material concreto. Identificación de las características de los objetos de color rojo mediante la exploración. Identificación de las dimensiones grande – pequeño mediante la manipulación de material concreto. Identificación del cuerpo geométrico esfera mediante de la manipulación de material concreto. Identificación de las características de los objetos de color rojo mediante la expresión gráfica. Identificación de las dimensiones grande – pequeño mediante la expresión verbal. Identificación del cuerpo geométrico esfera mediante la expresión gráfica. Identificación de objetos de color azul mediante la exploración. Identificación del cuerpo geométrico esfera mediante de la manipulación de material no estructurado. Identificación de las características de los objetos de color azul mediante la expresión gráfica. Comparación de las dimensiones grande – pequeño mediante la expresión verbal. Comparación de las dimensiones grande – pequeño mediante a actividad lúdica. Muestra sentido de orientación cerca – lejos mediante la discriminación auditiva y visual. Muestra sentido de orientación cerca – lejos mediante material gráfico. Muestra sentido de orientación cerca – lejos mediante el juego lúdico.	
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
I. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas 1. Identificar 2. Comparar II. CAPACIDAD: Orientación espacio temporal Destreza 1. Mostrar sentido de orientación		1. Valor: Respeto Actitud <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención 2. Valor: Responsabilidad Actitud <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar esfuerzo en el trabajo 3. Valor: Solidaridad Actitud <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los demás.

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

ACTIVIDAD 1

Identificar la dimensión: grande – pequeño mediante la exploración escuchando con atención.

Inicio

- Escucha y baila al ritmo de la canción: “Grande y pequeño” (<https://bit.ly/1PdL0sE>); luego observa dos ratones de peluche, uno grande y otro pequeño. Responde: ¿Qué animal es? ¿Son iguales? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Todas las pelotas del salón son del mismo tamaño?

Proceso

- Percibe muñecos grandes y pequeños y los manipula.(ANEXO 1)
- Reconoce las características de los muñecos grandes y pequeños mencionándolas.
- Relaciona el tamaño grande y pequeño de los muñecos al colocar los grandes dentro del ula-ula grande y los pequeños dentro del ula-ula pequeño.(ANEXO 2)
- Identifica el tamaño grande y pequeño de las pelotas al cogerlas cuando se le indica el tamaño.

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño grande y pequeño de los dinosaurios que se encuentran escondidos en el arenero al cogerlos según lo que se le indica.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Fue fácil identificar el tamaño grande y pequeño de los muñecos? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cómo identificaste los dinosaurios grandes y pequeños?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los platos grandes y pequeños de tu casa.

ACTIVIDAD 2

Identificar el cuerpo geométrico: la esfera mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Escucha y baila al ritmo de la canción: “A saltar” (<https://bit.ly/2GzU39W>), mientras observa una pelota saltarina grande. Luego responde: ¿Con qué has bailado? ¿Qué forma tiene? ¿Qué objetos del aula tienen forma de esfera? (ANEXO 3)

Proceso

- Percibe las pelotas esparcidas por todo el patio.
- Reconoce las características de la esfera en las pelotas al manipularlas libremente.(ANEXO 4)
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera en las pelotas con otros objetos del aula (cuentas, canicas, frutas).
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los juguetes señalándolos cuando se le indica.

Salida

- Evaluación: Identifica los objetos con forma de esfera que se encuentran escondidas en el arenero mostrándolas cuando se le indica. (ANEXO 5)
- Metacognición: ¿Qué cuerpo geométrico conociste hoy? ¿En qué objetos los puedes encontrar? ¿Cómo reconociste los objetos con forma de esfera? ¿Te fue fácil encontrar en el aula los objetos con forma de esfera? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica objetos con forma de esfera que estén en tu casa.

ACTIVIDAD 3

Comparar la dimensión: grande - pequeño mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Escucha y entona la canción “El auto de papá” (<https://bit.ly/2tbe2DW>), luego observa dos autos. Responde: ¿Los autos son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Todas las pelotas del aula tienen el mismo tamaño?

Proceso

- Percibe cajas de panetón de diferentes tamaños.
- Identifica las características en las diversas cajas de panetón, al tocar las grandes cuando escucha la pandereta y las pequeñas cuando escucha el silbato.
- Establece el criterio de comparación: grande – pequeño al observar dos peluches y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grande – pequeño en los peluches al juntar en dos grupos según su tamaño.(ANEXO 6)

Salida

- Evaluación: Compara: grande – pequeño en las pelotas al manipularlas y mencionar cual es grande y cual es pequeña.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué comparaste?

¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaron las actividades?

- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos compara tus prendas de vestir con las de papá.

ACTIVIDAD 4

Identificar el color rojo mediante la exploración mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Escucha y entona la canción: “¿A dónde vas con esa canastita?” (ANEXO 7), luego observa la capa roja de la caperucita y la manipula. Luego responde: ¿Qué es? ¿De qué color es? ¿Has visto este color antes? ¿Hay objetos de color rojo en el aula?

Proceso

- Percibe las manchas rojas pegadas por toda el aula y baila libremente.(ANEXO 8)
- Reconoce las características del color rojo en las pelotas de la piscina al manipularlas.(ANEXO 9)
- Relaciona el color rojo de la pelota con otros objetos del mismo color del aula mencionándolos.
- Identifica el color rojo en los juguetes de los diferentes sectores al señalarlos cuando se le indica.

Salida

- Evaluación: Identifica el color rojo al coger del arenero solo las cuentas de ese color y colocándolas dentro de una botella.
- Metacognición: ¿Qué color conociste el día de hoy? ¿Dónde encontraste elementos de ese color? ¿Cómo identificaste el color rojo en los objetos del aula? ¿Fue fácil encontrar las cuentas rojas? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos busca prendas de vestir de color rojo.

ACTIVIDAD 5

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante la discriminación auditiva y visual escuchando con atención.

Inicio

- Observa vinchas de orejas de conejo, las manipula libremente y se coloca una para bailar al ritmo de la canción: “La ronda de los conejos” (<https://bit.ly/1yJCPfR>). Luego, responde: ¿Qué hicieron? ¿Qué objetos del aula están cerca del espejo? ¿Qué objetos del aula están lejos del espejo? (ANEXO 10)

Proceso

- Percibe a sus compañeros al jugar “congelados”.
- Identifica la ubicación del niño que se encuentra cerca del espejo colocándole una estrellita y al que está lejos una carita feliz.
- Muestra sentido de orientación al colocar los objetos cerca o lejos del arenero, pasando por un circuito psicomotor.(ANEXO 11)

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al colocarse cerca de la ventana al escuchar la pandereta y lejos de la ventana al escuchar el triángulo.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos ubica los objetos cerca y lejos de tu cama

ACTIVIDAD 6

Identificar grande – pequeño mediante la manipulación de material concreto ayudando a los demás.

Inicio

- Escucha y entona la canción “Rompe la piñata” (<https://bit.ly/2WOO2Mc>). Luego percibe dos piñatas una grande y una pequeña. Responde: ¿Las dos piñatas son iguales? ¿Cuál es la piñata grande? ¿Cuál es la piñata pequeña? ¿Hay esferas grandes y pequeñas en el aula?

Proceso

- Percibe globos de diferentes tamaños.
- Reconoce las características de los globos grandes y pequeños al manipularlos libremente.(ANEXO 12)
- Relaciona el tamaño grande y pequeño de los globos con las pelotas al juntarlas cuando se le indica.
- Identifica el tamaño grande y pequeño de las pelotas colocando las grandes dentro de la caja grande y las pequeñas dentro de la caja pequeña, pasando por un túnel.

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño grande y pequeño de los objetos del salón, mencionando cuál es grande y cuál pequeña. (ANEXO 13)
- Metacognición: ¿Qué identificaste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Fue fácil identificar el tamaño de las pelotas? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica tus prendas de vestir grandes y pequeñas.

ACTIVIDAD 7

Identificar el cuerpo geométrico: la esfera mediante la manipulación de material concreto ayudando a los demás.

Inicio

- Percibe las pokebolas y las manipula libremente. Luego, Responde ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos los adornos navideños tienen la forma de esfera? (ANEXO 14)

Proceso

- Percibe diversos adornos navideños.
- Reconoce las características del cuerpo geométrico: la esfera en los diversos adornos navideños y los menciona.
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera de los adornos navideños con otros objetos del salón, juntándolos en una misma bandeja. (ANEXO 15)
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los adornos navideños al juntar la mayor cantidad en una carrera de a cuatro.

Salida

- Evaluación: Identifica la forma de esfera al coger solo los objetos con esa forma (cuentas, pelotas, chupetines, dados), al romperse la piñata.
- Metacognición: ¿Qué forma geométrica conociste hoy? ¿Qué objetos tienen forma de esfera? ¿Fue fácil encontrar objetos con forma de esfera? ¿Qué actividad te pareció más fácil?
- Transferencia: En casa identifica las frutas con forma de esfera.

ACTIVIDAD 8

Comparar la dimensión: grande - pequeño utilizando criterios de comparación mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Percibe botellas de diferentes tamaños. Luego responde: ¿Cómo son las botellas? ¿Son todas iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Todos los aros del aula son del mismo tamaño?

Proceso

- Percibe una caja con diferentes juguetes.
- Identifica las características de los juguetes al manipularlos y mencionar su forma, tamaño y color.
- Establece el criterio de comparación: grande – pequeño al observar dos juguetes y responder: ¿En qué se diferencian?

- Compara: grande – pequeño en los aros al mencionar sus características y separarlos en dos grupos.

Salida

- Evaluación: Compara: grande – pequeño de las cucharas de plástico mencionando sus características (color y forma) **(ANEXO 16)**
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué comparaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos compara tus zapatos con los zapatos de tu mamá.

ACTIVIDAD 9

Identificar el color rojo mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Escuchan la canción: “Que será, que será” mientras percibe un sombrero mágico que contiene juguetes de color rojo en su interior, escoge uno y lo manipula. Luego, responde: ¿Qué había dentro del sombrero? ¿De qué color son los objetos? ¿Quién tiene puesto una prenda de vestir de color rojo? **(ANEXO 17)**

Proceso

- Percibe los globos de diferentes colores que están colgados en el techo.
- Reconoce las características del color rojo en los globos que están colgados en el techo, al jalar solo los rojos. **(ANEXO 18)**
- Relaciona el color rojo de las prendas de vestir juntándose con otro niño que tenga la misma prenda roja al jugar “Simón dice”. **(ANEXO 19)**
- Identifica el color rojo en las prendas vestir, colgadas en el tendedero, al coger una pasando por circuito psicomotor y colocándola dentro de una cesta.

Salida

- Evaluación: Identifica el color rojo de la témpera que se encuentra en la bandeja, coloca sus pies sobre ella y los stampa sobre el papelote de manera libre. **(ANEXO 20)**
- Metacognición: ¿Qué color conociste hoy? ¿Dónde encontraste elementos de ese color? ¿Cómo identificaste el color rojo en las prendas de vestir? ¿Fue fácil encontrar otro compañero que tenga la misma prenda del mismo color? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica en tu cocina las frutas de color rojo.

ACTIVIDAD 10

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante material gráfico mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Observa dos ratones de peluche y un queso de juguete. Luego, responde: ¿Los dos ratones están a la misma distancia del queso? ¿Qué ratón está lejos? ¿Qué ratón está cerca? ¿Qué objetos se encuentran cerca del arca? ¿Qué objetos se encuentran lejos del arca? (ANEXO 21)

Proceso

- Percibe diferentes animales de peluche y un arca de cartón. (ANEXO 22)
- Identifica la ubicación de los animales de peluche que se encuentra cerca o lejos del arca, al mencionar su nombre cuando se le indica.
- Muestra sentido de orientación cerca- lejos, al jugar con material concreto (animales y fichas geométricas) en su mesa y los coloca cerca o lejos cuando se le indica.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación cerca- lejos en su ficha aplicativa, al marcar con una “x” al niño que este lejos de la casa y encerrar con una cuerda el niño que está cerca.(FICHA 1)
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos ubica juguetes cerca y lejos de tu cuerpo.

ACTIVIDAD 11

Identificar la dimensión: grande y pequeño mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Escucha y entona la canción: “Cumpleaños feliz” (<https://bit.ly/2WQJFR4>), mientras observa dos tortas de cartón una grande y una pequeña. Luego responde: ¿Son del mismo tamaño las tortas? ¿Cuál es la torta grande? ¿Cuál es la torta pequeña? ¿Todos los botones son del mismo tamaño?

Proceso

- Percibe dos canguros de peluche, uno grande y uno pequeño.
- Reconoce las características de los canguros de peluche manipulándolos y mencionando cual es grande y cual es pequeño.

- Relaciona el tamaño grande y pequeño de los canguros de peluche con los botones, colocando los botones grandes dentro de la bolsa del canguro grande y los botones pequeños dentro de la bolsa del canguro pequeño. (ANEXO 23)
- Identifica el tamaño grande y pequeño de las latas al coger una, según lo que se le indica, pasando por un circuito de equilibrio.

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño grande y pequeño de las zanahorias al coger uno al azar, de la caja del conejo y respondiendo a la pregunta: ¿De qué tamaño es?
- Metacognición: ¿Qué identificaste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Fue fácil identificar las los botones grande y pequeños? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica las piedras grandes y pequeñas de tu parque de juegos.

ACTIVIDAD 12

Identificar el cuerpo geométrico: la esfera mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Percibe bolitas de Kiwicha y las manipula, luego responde: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Tiene lados? ¿Qué juguetes de los diferentes sectores tienen forma de esfera?

Proceso

- Percibe las esferas de tecnopor colgadas en el techo.
- Reconoce las características del cuerpo geométrico: la esfera en las pelotas de tecnopor manipulándolas libremente y mencionando sus características.
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera en las bolas de tecnopor con otros objetos de tecnopor del aula.
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los juguetes que están ubicados en los diferentes sectores mencionando sus nombres.

Salida

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: la esfera al modelarla con papel periódico.(ANEXO 24)
- Metacognición: ¿Qué cuerpo geométrico aprendimos hoy? ¿Qué había colgado en el techo? ¿Qué forma tienen los juguetes que encontraste? ¿Fue difícil identificar las esferas en los diferentes sectores? ¿Qué has moldeado?

- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica las piedras con forma de esfera que encuentre en el parque

ACTIVIDAD 13

Comparar la dimensión: grande - pequeño mediante la expresión verbal escuchando con atención.

Inicio

- Escucha y entona la canción “La muñeca azul” (<https://bit.ly/2SIKnH9>), luego observa dos vestidos de color azul. Responde: ¿Cómo son los vestidos? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Todas las mochilas del salón tienen el mismo tamaño?

Proceso

- Percibe mochilas de diferentes tamaños.
- Identifica los tamaños grande y pequeño en las mochilas al manipularlas y separando las grandes en la cesta roja y las pequeñas en la cesta azul.
- Establece el criterio de comparación por tamaño grande – pequeño al observar dos matamoscas y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grande – pequeño al coger dos matamoscas escondidas en el arenero y al encontrarlas menciona la similitud y la diferencia. **(ANEXO 25)**

Salida

- Evaluación: Compara el tamaño: grande – pequeño de las cajas de medicamentos que se encuentran sobre su mesa, al mencionar sus diferencias.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué comparaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaron las actividades?

Transferencia: Con la ayuda de tus papitos compara su cama con la tuya.

ACTIVIDAD 14

Identificar el color azul mediante la exploración escuchando con atención.

Inicio

- Escuchan y entonan la canción “La muñeca de vestido azul”, mientras observan el vestido azul de la muñeca. Luego, responden: ¿De qué color es el vestido de la muñeca? ¿Has visto ese color antes? ¿Hay objetos de color azul en el aula?

Proceso

- Percibe tiras de papel crepé de diferentes colores colgadas en el techo. **(ANEXO 26)**
- Reconoce las características del color azul en las tiras jalándolas al escuchar el silbato.

- Relaciona el color azul de las cuentas con otros objetos del aula que tengan el mismo color.
- Identifica el color azul de los objetos del salón escogiendo uno al escuchar la pandereta.(ANEXO 27)

Salida

- Evaluación: Identifica el color azul en objetos (pelotas, juguetes, peluches) cogiendo solo los azules que se encuentran dentro de un laberinto de cartón
- Metacognición: ¿Qué color conociste hoy? ¿De qué color eran las tiras que jalaste? ¿Qué hiciste después? ¿Fue fácil encontrar objetos del mismo color? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los objetos azules de tu habitación.

ACTIVIDAD 15

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante el juego lúdico ayudando a los demás.

Inicio

- Observa los útiles escolares (colores, plumones, tijera y cartuchera). Luego, responde: ¿Qué objetos se encuentran cerca a la cartuchera? ¿Qué objetos se encuentran lejos de la cartuchera? ¿Qué compañeros están cerca y quienes lejos de la puerta?

Proceso

- Percibe las arañas de plástico que se encuentran cerca y lejos del arenero.(ANEXO 28)
- Identifica la ubicación cerca- lejos mencionando el nombre de los compañeros cuando se le indica.
- Muestra sentido de orientación cerca- lejos colocando las arañas de juguete cerca o lejos del arenero saltando según se le indica.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación cerca- lejos jugando a la ronda, cuando escucha la campana se acercan y al escuchar el pito se alejan.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Muestra sentido de orientación colocando objetos cerca y lejos de una caja con la ayuda de tus papitos.

ACTIVIDAD 16

Identificar la dimensión: grande y pequeño mediante la expresión verbal ayudando a los demás.

Inicio

Escucha y entona la canción: “Caracolito, Caracolote” (<https://bit.ly/2TxIeEV>), mientras observa dos caracoles, uno grande y el otro pequeño. Luego, responde: ¿Qué animal es? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Cuál es el caracol grande? ¿Cuál es el caracol pequeño? ¿Todos los peluches del salón son del mismo tamaño?

Proceso

- Percibe dos casas, una grande y una pequeña.(ANEXO 29)
- Reconoce las características grande y pequeño de las casas al manipularlas libremente y entonar la canción “Yo tengo una casita”
- Relaciona el tamaño grande y pequeño de las casas colocando peluches grandes dentro de la casa grande y peluches pequeños dentro de la casa pequeña.
- Identifica el tamaño grande y pequeño en los peluches al cogerlos del baúl de juguetes y llevarlos a una cesta en carrera de a tres, según lo que se le indica. (ANEXO 30)

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño grande y pequeño de los peluches al coger uno al azar y usar la expresión “es grande” o “es pequeño”.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Fue fácil identificar el tamaño de los peluches? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los juguetes grandes y pequeños de tu casa.

ACTIVIDAD 17

Identificar el cuerpo geométrico: la esfera mediante la manipulación de material no estructurado mostrando esfuerzo en el trabajo

Inicio

- Escucha y entona la canción “sorpresa, sorpresa” mientras observa la caja mágica de donde sale el amigo Blu, la esfera, para jugar. Responde: ¿Quién estaba en la caja? ¿Cómo es? ¿Qué forma tiene Blu? ¿Hay piedras con forma de esfera en el aula?

Proceso

- Percibe limones en la canasta.
- Reconoce el cuerpo geométrico: la esfera en los limones manipulándolos y mencionando sus características.(ANEXO 31)
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera de los limones con otras verduras colocándolas dentro de su canasta.

- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los alimentos, al jugar “Hoy compre en el mercado...”, escoge un alimento (naranjas, limones, ciruela, lima, melón) y menciona su nombre.

Salida

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en las canicas escogiéndolas de un grupo de diferentes objetos.
- Metacognición: ¿Qué cuerpo geométrico aprendimos hoy? ¿Qué actividades hiciste? ¿Qué forma tienen los alimentos que compraste? ¿Fue difícil identificar la forma de esfera en los alimentos? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los objetos con forma de esfera, de tu dormitorio.

ACTIVIDAD 18

Comparar la dimensión: grande – pequeño mediante la actividad lúdica ayudando a los demás.

Inicio

- Escucha y baila la canción: “Saltan, saltan los conejitos” (<https://bit.ly/2DlnsRZ>), luego observa dos conejos de peluche. Responde: ¿En qué son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Todas las zanahorias de peluche del aula tienen el mismo tamaño?

Proceso

- Percibe los vasos descartables de diferentes tamaños
- Identifica las características de los vasos descartables al manipularlos y mencionando su tamaño y color.(ANEXO 32)
- Establece el criterio de comparación por tamaño grande – pequeño al observar dos vasos y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grande – pequeño en las zanahorias de peluche al jugar al ritmo de la canción: “Buenas noches queridos conejos”; cogiendo una zanahoria grande y una pequeña mencionando su similitud y diferencia.(ANEXO 33)

Salida

- Evaluación: Compara: grande – pequeño al manipular dos dados y responde: ¿En que se parecen? ¿En qué se diferencian?
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué comparaste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos compara el tamaño de tus juguetes.

ACTIVIDAD 19

Identificar el color azul mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Escucha y entona la canción: “Cumpleaños feliz”, mientras observa una torta de cartón de color azul. ¿De qué color es la torta? ¿De qué color son las velas? ¿Hay esferas de color azul en el aula?

Proceso

- Percibe las manchas de diferentes colores que están pegadas en el piso.(ANEXO 34)
- Reconoce las características del color azul en las manchas al pisarlas al parar la canción: “Congelados” (<https://bit.ly/2RQ340L>).
- Relaciona el color azul en los globos de carnavales colocándolos dentro de los aros del mismo color.
- Identifica el color azul en los bloques lógicos que están sobre la mesa cogiendo solo los de color azul y llevándolos al otro lado del patio pasando por un circuito de obstáculos.(ANEXO 35)

Salida

- Evaluación: Identifica el color azul en la tempera que se encuentra en la bandeja al cogerla y mezclarla con la espuma de afeitar, jugando libremente sobre el plástico de la mesa. (ANEXO 36)
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿De qué color eran las manchas? ¿Qué actividad te pareció más fácil? ¿Te gusto las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica en tu cocina las frutas de color rojo.

ACTIVIDAD 20

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante la discriminación auditiva y visual ayudando a los demás.

Inicio

- Percibe pelotas en el patio que se encuentran cerca y lejos de él. Responde: ¿Qué observas? ¿Dónde están las pelotas? ¿Qué juegos están cerca y cuales lejos de tu salón?

Proceso

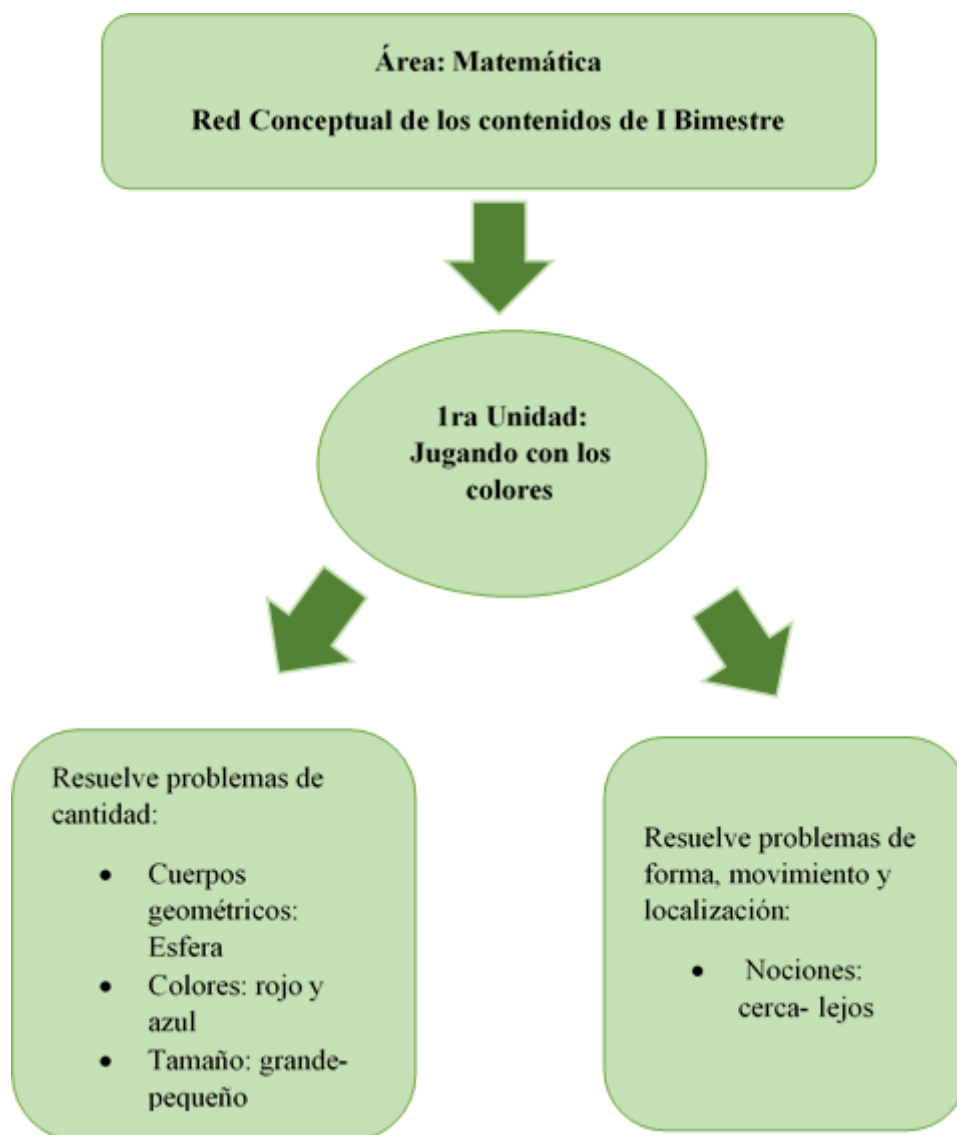
- Percibe los juegos que se encuentran en el patio.
- Identifica la ubicación de los juegos mencionando cuales están lejos y cuales están cerca de él.

- Muestra sentido de orientación al colocarse cerca o lejos de un juego según se le indica. (ANEXO 37)

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al jugar con las pelotas, cuando escucha la pandereta se coloca lejos de la pelota y al escuchar el pito se coloca cerca.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica qué lugares están cerca o lejos de tu casa (parque, mercado, supermercado, bancos, etc.)

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad 1



3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres

GUÍAS DE LAS PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 1		
Nombres y Apellidos:		
Fecha:		
Profesores: María Gracia Ramírez Flores	Área: Matemática	Grado: 3 años
Rita Mercedes Pacheco Alza		

ACTIVIDAD 1

Identificar el tamaño: grande – pequeño mediante la exploración escuchando con atención.

- Percibe muñecos grandes y pequeños y los manipula.
- Reconoce las características de los muñecos grandes y pequeños mencionándolas.
- Relaciona el tamaño grande y pequeño de los muñecos al colocar los grandes dentro del ula-ula grande y los pequeños dentro del ula-ula pequeño.
- Identifica el tamaño grande y pequeño de las pelotas al cogerlas cuando se le indica el tamaño.

ACTIVIDAD 2

Identificar el cuerpo geométrico: la esfera mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe las pelotas esparcidas por todo el patio.
- Reconoce las características de la esfera en las pelotas al manipularlas libremente.
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera en las pelotas con otros objetos del aula (cuentas, canicas, frutas).
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los juguetes señalándolos cuando se le indica.

ACTIVIDAD 3

Comparar grande - pequeño mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe cajas de panetón de diferentes tamaños.

- Identifica las características en las diversas cajas de panetón, al tocar las grandes cuando escucha la pandereta y las pequeñas cuando escucha el silbato.
- Establece el criterio de comparación: grande – pequeño al observar dos peluches y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grande – pequeño en los peluches al juntar en dos grupos según su tamaño.

ACTIVIDAD 4

Identificar el color rojo mediante la exploración mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe las manchas rojas pegadas por toda el aula y baila libremente.
- Reconoce las características del color rojo en las pelotas de la piscina al manipularlas.
- Relaciona el color rojo de la pelota con otros objetos del mismo color del aula mencionándolos.
- Identifica el color rojo en los juguetes de los diferentes sectores al señalarlos cuando se le indica.

ACTIVIDAD 5

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante la discriminación auditiva y visual escuchando con atención.

- Percibe a sus compañeros al jugar “congelados”.
- Identifica la ubicación del niño que se encuentra cerca del espejo colocándole una estrellita y al que está lejos una carita feliz.
- Muestra sentido de orientación al colocar los objetos cerca o lejos del arenero, pasando por un circuito psicomotor.

ACTIVIDAD 6

Identificar grande – pequeño mediante la manipulación de material concreto ayudando a los demás.

- Percibe globos de diferentes tamaños.
- Reconoce las características de los globos grandes y pequeños al manipularlos libremente.

- Relaciona el tamaño grande y pequeño de los globos con las pelotas al juntarlas cuando se le indica.
- Identifica el tamaño grande y pequeño de las pelotas colocando las grandes dentro de la caja grande y las pequeñas dentro de la caja pequeña, pasando por un túnel.

ACTIVIDAD 7

Identificar la esfera mediante la manipulación de material concreto ayudando a los demás.

- Percibe diversos adornos navideños.
- Reconoce las características del cuerpo geométrico: la esfera en los diversos adornos navideños y los menciona.
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera de los adornos navideños con otros objetos del salón, juntándolos en una misma bandeja.
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los adornos navideños al juntar la mayor cantidad en una carrera de a cuatro.

ACTIVIDAD 8

Comparar grande - pequeño mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe una caja con diferentes juguetes.
- Identifica las características de los juguetes al manipularlos y mencionar su forma, tamaño y color.
- Establece el criterio de comparación: grande – pequeño al observar dos juguetes y responder: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grande – pequeño en los aros al mencionar sus características y separarlos en dos grupos.

ACTIVIDAD 9

Identificar el color rojo mediante la expresión gráfica mostrando ayudando a los demás.

- Percibe los globos de diferentes colores que están colgados en el techo.
- Reconoce las características del color rojo en los globos que están colgados en el techo, al jalar solo los rojos.

- Relaciona el color rojo de las prendas de vestir juntándose con otro niño que tenga la misma prenda roja al jugar “Simón dice”.
- Identifica el color rojo en las prendas vestir, colgadas en el tendedero, al coger una pasando por circuito psicomotor y colocándola dentro de una cesta.

ACTIVIDAD 10

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante material gráfico mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe diferentes animales de peluche y un arca de cartón.
- Identifica la ubicación de los animales de peluche que se encuentra cerca o lejos del arca, al mencionar su nombre cuando se le indica.
- Muestra sentido de orientación cerca- lejos, al jugar con material concreto (animales y fichas geométricas) en su mesa y los coloca cerca o lejos cuando se le indica.

ACTIVIDAD 11

Identificar grande y pequeño mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe dos canguros de peluche, uno grande y uno pequeño.
- Reconoce las características de los canguros de peluche manipulándolos y mencionando cual es grande y cual es pequeño.
- Relaciona el tamaño grande y pequeño de los canguros de peluche con los botones, colocando los botones grandes dentro de la bolsa del canguro grande y los botones pequeños dentro de la bolsa del canguro pequeño.
- Identifica el tamaño grande y pequeño de las latas al coger una, según lo que se le indica, pasando por un circuito de equilibrio.

ACTIVIDAD 12

Identificar el sólido geométrico: la esfera mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe las esferas de tecnopor colgadas en el techo.
- Reconoce las características del cuerpo geométrico: la esfera en las pelotas de tecnopor manipulándolas libremente y mencionando sus características.

- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera en las bolas de tecnopor con otros objetos de tecnopor del aula.
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los juguetes que están ubicados en los diferentes sectores mencionando sus nombres.

ACTIVIDAD 13

Comparar grande - pequeño mediante la expresión verbal escuchando con atención.

- Percibe mochilas de diferentes tamaños.
- Identifica los tamaños grande y pequeño en las mochilas al manipularlas y separando las grandes en la cesta roja y las pequeñas en la cesta azul.
- Establece el criterio de comparación por tamaño grande – pequeño al observar dos matamoscas y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grande – pequeño al coger dos matamoscas escondidas en el arenero y al encontrarlas menciona la similitud y la diferencia.

ACTIVIDAD 14

Identificar el color azul mediante la exploración escuchando con atención.

- Percibe tiras de papel crepé de diferentes colores colgadas en el techo.(ANEXO 26)
- Reconoce las características del color azul en las tiras jalándolas al escuchar el silbato.
- Relaciona el color azul de las cuentas con otros objetos del aula que tengan el mismo color.
- Identifica el color azul de los objetos del salón escogiendo uno al escuchar la pandereta.

ACTIVIDAD 15

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante el juego lúdico ayudando a los demás.

- Percibe las arañas de plástico que se encuentran cerca y lejos del arenero.(ANEXO 28)
- Identifica la ubicación cerca- lejos mencionando el nombre de los compañeros cuando se le indica.

- Muestra sentido de orientación cerca- lejos colocando las arañas de juguete cerca o lejos del arenero saltando según se le indica.

ACTIVIDAD 16

Identificar grande y pequeño mediante la expresión verbal ayudando a los demás.

- Percibe dos casas, una grande y una pequeña.(ANEXO 22)
- Reconoce las características grande y pequeño de las casas al manipularlas libremente y entonar la canción “Yo tengo una casita”
- Relaciona el tamaño grande y pequeño de las casas colocando peluches grandes dentro de la casa grande y peluches pequeños dentro de la casa pequeña.
- Identifica el tamaño grande y pequeño en los peluches al cogerlos del baúl de juguetes y llevarlos a una cesta en carrera de a tres, según lo que se le indica.

ACTIVIDAD 17

Identificar el cuerpo geométrico: la esfera mediante la manipulación de material no estructurado mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe limones en la canasta.
- Reconoce el cuerpo geométrico: la esfera en los limones manipulándolos y mencionando sus características.
- Relaciona el cuerpo geométrico: la esfera de los limones con otras verduras colocándolas dentro de su canasta.
- Identifica el cuerpo geométrico: la esfera en los alimentos, al jugar “Hoy compre en el mercado...”, escoge un alimento (naranjas, limones, ciruela, lima, melón) y menciona su nombre.

ACTIVIDAD 18

Comparar grande – pequeño mediante la actividad lúdica ayudando a los demás.

- Percibe los vasos descartables de diferentes tamaños.
- Identifica las característica de los vasos descartables al manipularlos y mencionando su tamaño y color.
- Establece el criterio de comparación por tamaño grande – pequeño al observar dos vasos y luego responde: ¿En qué se diferencian?

- Compara: grande – pequeño en las zanahorias de peluche al jugar al ritmo de la canción: “Buenas noches queridos conejos”; cogiendo una zanahoria grande y una pequeñas mencionando su similitud y diferencia.

ACTIVIDAD 19

Identificar el color azul mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe las manchas de diferentes colores que están pegadas en el piso.
- Reconoce las características del color azul en las manchas al pisarlas al parar la canción: “Congelados”.
- Relaciona el color azul en los globos de carnavales colocándolos dentro de los aros del mismo color.
- Identifica el color azul en los bloques lógicos que están sobre la mesa cogiendo solo los de color azul y llevándolos al otro lado del patio pasando por un circuito de obstáculos.

ACTIVIDAD 20

Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante la discriminación auditiva y visual ayudando a los demás.

- Percibe los juegos que se encuentran en el patio.
- Identifica la ubicación de los juegos mencionando cuales están lejos y cuales están cerca de él.
- Muestra sentido de orientación al colocarse cerca o lejos de un juego según se le indica.

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas.

 <p>Corporación Educativa <i>Montpellier</i></p> <p>Institución Educativa Particular “Augusto Weberbauer”</p>	FICHA DE APLICACIÓN: N°1- UNIDAD DE APRENDIZAJE	
	NOMBRE:	
Mostrar sentido de orientación cerca- lejos mediante material gráfico mostrando esfuerzo en el trabajo.	CAPACIDAD Orientación espacio temporal	DESTREZA Mostrar sentido de la orientación
		
<p>Marca con una (x) al niño que se encuentra cerca a la casa y encierra con una cuerda al niño que se encuentra entre lejos de la casa.</p>		

3.2.1.4. Evaluación de proceso de la unidad

EVALUACIÓN DE INICIO 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Identificar
Identificar la dimensión: grande – pequeño mediante la exploración escuchando con atención.	

MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
Identifica la dimensión grande –pequeño en todos los objetos al manipularlos.	A
Identifica la dimensión grande –pequeño en algunos los objetos al manipularlos con dificultad.	B
Identifica la dimensión grande –pequeño en uno o ninguno los objetos al manipularlos con mucha dificultad.	C

EVALUACIÓN DE PROCESO 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Identificar
Identifica el tamaño grande y pequeño de los peluches al coger uno al azar y usar la expresión “es grande” o “es pequeño”.	

MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
Identifica la dimensión grande –pequeño en todos los objetos al mencionar sus características.	A
Identifica la dimensión grande –pequeño en algunos los objetos al mencionar sus características con dificultad.	B
Identifica la dimensión grande –pequeño en uno o ninguno los objetos al mencionar sus características con mucha dificultad	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°2		
1. Institución educativa: Augusto Weberbauer 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años		
4. Sección/es: Los ositos 5. Área: Matemática 6. Título Unidad: Nos ubicamos en el espacio		
7. Profesor(a): Vilma Espíritu, Rita Pacheco		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I Bimestre Resuelve problemas de cantidad Grueso - delgado Cuerpos geométricos: cubo Colores: amarillo Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Nociones: arriba- abajo		Identificación las dimensiones grueso – delgado mediante la manipulación de objetos. Identificación del cuerpo geométrico el cubo mediante la manipulación de material concreto. Identificación de las características de los objetos de color amarillo mediante la manipulación de objetos. Identificación las dimensiones grueso – delgado mediante la manipulación de material no estructurado. Identificación de las características de los objetos de color amarillo mediante la expresión gráfica. Identificación del cuerpo geométrico el cubo mediante el juego lúdico. Identificación de los cuerpos geométricos esfera y cubo mediante la expresión verbal. Identificación de los colores primarios mediante material gráfico. Comparación de las dimensiones grueso –delgado mediante la expresión verbal. Muestra sentido de orientación arriba – abajo mediante el uso de su cuerpo. Muestra sentido de orientación arriba – abajo mediante la manipulación de material concreto. Muestra sentido de orientación arriba – abajo mediante la expresión verbal. Muestra sentido de orientación arriba – abajo mediante el juego lúdico.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
I. CAPACIDAD: Comprensión Destrezas 1. Identificar 2. Comparar II. CAPACIDAD: Orientación espacio temporal Destreza 1. Mostrar sentido de orientación		1. Valor: Respeto Actitud Escuchar con atención 2. Valor: Responsabilidad Actitud Mostrar esfuerzo en el trabajo 3. Valor: Solidaridad Actitud Ayudar a los demás.

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

ACTIVIDAD 1

Identificar la dimensión: grueso – delgado mediante la manipulación de objetos escuchando con atención.

Inicio

- Escucha y entona la canción: “Cumpleaños feliz”, luego observa una torta con dos velas. Responde: ¿Qué observas? ¿Las dos velas son iguales? ¿Por qué no son iguales? ¿Todos los sorbetes tienen el mismo grosor?

Proceso

- Percibe varios útiles escolares (lápices, colores, plumones, pinceles).
- Reconoce las características de los útiles escolares al mencionar como son.
- Relaciona: grueso – delgado en los útiles escolares con los sorbetes, al juntarlos de acuerdo a su grosor (**ANEXO 38**)
- Identifica: grueso – delgado en los sorbetes al escoger uno de su bandeja según lo que se le indica.

Salida

- Evaluación: Identifica grueso – delgado en los palos de madera escondidos, colocándolos en la canasta correspondiente.
- Metacognición: ¿Qué identificaste hoy? ¿En qué objetos lo pudiste identificar? ¿Cómo identificaste si eran gruesos o delgados? ¿Te fue fácil encontrar en tu cartuchera objetos gruesos y delgados? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los vasos gruesos y delgados de tu cocina.

ACTIVIDAD 2

Identificar la dimensión: el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto escuchando atención.

Inicio

- Percibe cubos de gelatina y las manipulan libremente. Luego responden: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Tienen lados? ¿Qué objetos del aula tienen forma de cubo?

Proceso

- Percibe los dados que están sobre la mesa.
- Reconoce el cuerpo geométrico: el cubo en los dados manipulándolos y mencionando sus

características. (ANEXO 39)

- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo en los dados con diversos objetos del salón, juntándolos en su bandeja.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en el material de construcción, cogiendo solo los cubos, pasando por un circuito de obstáculos para luego armar una torre.

Salida

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en los bloques de esponja de diferentes formas, que están en la bandeja, al cogerlo cuando se le indica. (ANEXO 40)
- Metacognición: ¿Qué identificamos hoy? ¿Qué actividad hiciste? ¿Fue difícil identificar los cubos en el material de construcción? ¿Cómo lo resolviste? ¿Cuál fue la actividad que más te gustó?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica objetos con forma de cubo que encuentres en tu habitación.

ACTIVIDAD 3

Comparar la dimensión: grueso - delgado mediante la expresión verbal escuchando con atención.

Inicio

- Percibe dos llantas, una de carro y una de bicicleta, y juega con ellas libremente. Responde: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Todos los libros tienen el mismo grosor?(ANEXO 41)

Proceso

- Percibe cintas de diferentes grosores.
- Identifica las características: grueso- delgado en las cintas, colocando las cintas gruesas en la cesta roja y las cintas delgadas en la cesta azul.
- Establece el criterio de comparación: grueso- delgado al observar libros y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grueso- delgado de los libros al responder ¿son iguales? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado?, luego coloca los gruesos en el estante rojo y los libros delgados en el estante azul.

Salida

- Evaluación: Compara grueso- delgado de los limpiapipas que se encuentran sobre su mesa, al expresar verbalmente cual es grueso y cual es delgado.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué comparaste?

¿Cómo lo comparaste? ¿Te gustaron las actividades?

- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos compara el grosor de los rollos de papel higiénico.

ACTIVIDAD 4

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de objetos ayudando a los demás.

Inicio

- Escucha y entona la canción: “El auto de papá” (<https://bit.ly/2tbe2DW>), mientras observa el carro amarillo y recibe unos timones del mismo color. Luego, responde: ¿De qué color es el carro? ¿De qué color es el timón que tienes en la mano? ¿Quién tiene una fruta amarilla en su lonchera?

Proceso

- Percibe el color amarillo de las imágenes que están pegadas en toda el aula. (ANEXO 42)
- Reconoce las características del color amarillo en las imágenes al tocarlas cuando escucha el pito y las deja de tocar al escuchar la pandereta, desplazándose libremente.
- Relaciona el color amarillo de las imágenes con las frutas del mismo color que se encuentran en la cesta, mencionándolas. (ANEXO 43)
- Identifica el color amarillo en la plastilina al cogerla para moldear una fruta.

Salida

- Evaluación: Identifica el color amarillo en los objetos (matamoscas, ganchos, cubos, pelotas) al coger solo los de color amarillo, que se encuentran en la piscina de pelotas. (ANEXO 44)
- Metacognición: ¿Qué color conociste hoy? ¿Dónde encontraste elementos de ese color? ¿Qué actividades hiciste? ¿Fue fácil encontrar los objetos amarillos en la piscina? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos busca un juguete de color amarillo.

ACTIVIDAD 5

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante el uso de su cuerpo escuchando con atención.

Inicio

- Escucha y baila la canción “El baile del gorila” (<https://bit.ly/1D8sIWx>), luego responde: ¿Qué movimientos realizaste? ¿Hacia dónde se han movido tus manos? ¿Dónde está el cielo? ¿Dónde está el suelo?

Proceso

- Percibe pañuelos de colores colgados en el tendedero.
- Identifica la ubicación: arriba – abajo realizando movimientos con los pañuelos según como se le indica.(ANEXO 45)
- Muestra sentido de orientación arriba – abajo colocando sus manos según lo que le indica la canción “Si yo pongo mis dos manos” (<https://bit.ly/2TBgkI6>).

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación arriba- abajo colocándose arriba o abajo del tobogán según la indicación
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo resolviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos juega al colocar la pelota arriba o abajo según te indica.

ACTIVIDAD 6

Identificar la dimensión: grueso - delgado mediante la manipulación de material no estructurado mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Escucha y baila la canción: “Soy una taza” (<https://bit.ly/2dq1v70>), luego observa utensilios de cocina. Responde: ¿Qué utensilios observaste? ¿Cómo son? ¿Todos los tubos que se encuentran en el arenero tienen la misma dimensión?

Proceso

- Percibe los instrumentos musicales (toc- toc, flauta, baquetas)
- Reconoce las características de los instrumentos musicales (toc- toc, flauta, baquetas) mencionando como son.
- Relaciona los instrumentos musicales gruesos y delgados con los tubos que se encuentran en el estante, caminando hacia ellos al ritmo del bombo, juntándolos según su grosor. (ANEXO 46)
- Identifica los tubos gruesos y delgados al señalándolos cuando se le indica.

Salida

- Evaluación: Identifica grueso – delgado de las velas que se encuentran en la caja sorpresa, al levantarlas según lo que se le indica.
- Metacognición: ¿Qué identificaste hoy? ¿Qué actividades realizaste? ¿Fue fácil identificar los tubos del estante? ¿Te gustaron las actividades?

- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica el grosor de tus brazos y los de ellos

ACTIVIDAD 7

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto ayudando a los demás.

Inicio

- Observa cajas de diferentes colores y juegan libremente en parejas. Responde ¿Con que has jugado? ¿Qué forma tienen las cajas? ¿Cómo son? ¿Todas las cajas del salón tienen la forma de cubo?

Proceso

- Percibe los bloques lógicos.
- Reconoce el cuerpo geométrico: el cubo en los bloques lógicos y juega libremente armando diferentes figuras.(ANEXO 47)
- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo de los bloques lógicos con las cajas del salón, señalándolas.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en los objetos que se encuentran dentro de la bolsa mágica, al coger uno sin ver el interior de la bolsa.

Salida

- Evaluación: Identifica el cubo en los juegos didácticos de los diversos sectores en parejas, al colocarlos dentro de su canasta en un tiempo determinado.
- Metacognición: ¿Qué cuerpo geométrico identificamos hoy? ¿Qué actividad hiciste? ¿Fue difícil identificar los cubos en las cajas del salón? ¿Cómo lo resolviste? ¿Cuál fue la actividad que más te gustó?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica el cubo en objetos de tu casa.

ACTIVIDAD 8

Comparar la dimensión: grueso - delgado mediante la expresión verbal escuchando con atención.

Inicio

- Escucha y baila al ritmo de la canción: “dubidubi dabadaba” (<https://bit.ly/2HXQbln>) y percibe pulseras de diferente grosor Luego, responde: ¿Qué son? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Todas las barras de silicona tienen el mismo grosor? (ANEXO 48)

Proceso

- Percibe tornillos de diferentes grosores.

- Identifica las características de los tornillos gruesos y delgados separándolos en dos grupos.
- Establece el criterio de comparación grueso – delgado al observar dos barras de silicona y responde: ¿En qué se diferencian? (ANEXO 49)
- Comparación grueso – delgado de las barras de siliconas y responde: ¿son iguales? ¿Cuál es gruesa? ¿Cuál es delgada?, luego coloca las siliconas gruesas en el porta lapicero grueso y las siliconas delgadas en el porta lapicero delgado.

Salida

- Evaluación: Compara grueso – delgado de los collares que se encuentran en las bandejas, al expresar verbalmente cual es grueso y cual es delgado.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué comparaste? ¿Cómo lo comparaste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos compara el grosor de las correas de tu casa.

ACTIVIDAD 9

Identificar el color amarillo mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Percibe la canción “sorpresa, sorpresa”, escucha una adivinanza “El amigo Sol” (ANEXO 50) y de la bolsa mágica saca una pieza de rompecabezas para armarlo en la pizarra. Luego, responden: ¿Qué has armado? ¿Sabes de qué color es? ¿Hay objetos amarillos en los distintos sectores del aula?

Proceso

- Percibe los pañuelos de color amarillo
- Reconoce el color amarillo en los pañuelos al manipularlos libremente al ritmo de la canción: “Un pañuelo tengo yo” (<https://bit.ly/2BtsFqL>)
- Relaciona el color amarillo en los pañuelos con otros objetos de los sectores del aula, mencionándolos.(ANEXO 51)Identifica el color amarillo en los chapitas colocándolas dentro de las latas del mismo color, al pasar por un camino zic zac.

Salida

- Evaluación: Identifica el color amarillo en la gelatina al manipularla, luego la mezcla con goma obteniendo una nueva textura y decora la imagen de un patito de ule.(ANEXO 52)
- Metacognición: ¿Qué color identificaste hoy? ¿De qué color eran los pañuelos? ¿Qué hicieron después? ¿Qué actividad te pareció más fácil? ¿Te gusto las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica las casas amarillas de tu comunidad.

ACTIVIDAD 10

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Percibe globos de muchos colores y juega con ellos manteniéndolos arriba al escuchar la canción y al parar la suelta, luego responde: ¿Con que jugamos? ¿Dónde estaban los globos cuando sonaba la canción? ¿Dónde estaban los globos cuando paró la canción? ¿Hacia dónde puedes mover los pompones?(ANEXO 53)

Proceso

- Percibe pompones de diferentes colores.
- Identifica la ubicación: arriba – abajo realizando movimientos con los pompones según como se le indica la canción “Arriba y abajo” (<https://bit.ly/1I2tQLP>)
- Muestra sentido de orientación arriba - abajo siguiendo las diversas indicaciones del juego “Simón dice”

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación arriba- abajo colocando el hula- hula según lo que se le indica.(ANEXO 54)
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo resolviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos juega indicándoles que coloquen cosas arriba y abajo según tú le indiques

ACTIVIDAD 11

Identificar la dimensión: grueso – delgado mediante el material concreto, mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Observa las líneas gruesas y delgadas de cinta masking de color y camina sobre ellos al ritmo de la canción: “forma de caminar” (<https://bit.ly/2a37Fq9>). Luego, responde: ¿Por dónde han caminado? ¿Cómo son las líneas? ¿Todas las cintas tienen el mismo grosor?

Proceso

- Percibe varias botellas plásticas de diferente grosor.
- Reconoce las características de las botellas plásticas manipulándolas libremente y mencionándolas como son.

- Relaciona las botellas plásticas gruesas y delgadas con las cintas, que se encuentran colgados en la pizarra, caminando hacia ellos al ritmo de la pandereta, juntándolos según su grosor.(ANEXO 55)
- Identifica: grueso – delgado en las cintas al escoger uno de su bandeja de acuerdo a la indicación.

Salida

- Evaluación: Identifica: grueso – delgado de las pulseras plásticas que se encuentran en sus bandejas personales, al jugar al jugar “El rey dice”, cogerán pulseras del grosor que se le indica.
- Metacognición: ¿Qué identificaste hoy? ¿Qué actividades realizaste? ¿Fue fácil identificar las botellas gruesas y delgadas? ¿Qué dificultad has encontrado? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica el grosor grueso - delgado de las coreas.

ACTIVIDAD 12

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.

Inicio

- Percibe cajas de regalo y juegan libremente. Luego responde: ¿Con que jugaste? ¿Qué forma tiene? ¿Qué juguetes del salón tienen forma de cubo?

Proceso

- Percibe cajas de diferentes cuerpos geométricos.
- Reconoce el cuerpo geométrico: el cubo en las cajas separándolas de las demás y mencionando sus características.
- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo de las cajas con los materiales de construcción juntándolos cuando se le indica.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en los juguetes de plástico que están dentro de una tina con agua y tempera, al coger uno y nombrando la forma del objeto.

Salida

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cubo armando las piezas de goma eva para formar un cubo y menciona sus características.(ANEXO 56)
- Metacognición: ¿Qué cuerpo geométrico identificamos hoy? ¿Qué actividad hiciste? ¿Fue

difícil identificar los cubos dentro del agua? ¿Cómo lo resolviste? ¿Cuál fue la actividad que más te gustó?

- **Transferencia:** Con la ayuda de tus papitos identifica los objetos de forma de cubo de tu cocina.

ACTIVIDAD 13

Comparar la dimensión: grueso - delgado mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Observa una bolsa de franela y juega “Gallinita ciega”, se cubre los ojos y cojera un objeto. Luego responde: ¿Qué sacaste? ¿Cómo es? ¿Son todos los objetos iguales? ¿Todos los sorbetes tienen el mismo grosor?

Proceso

- Percibe cierres de diferentes grosores.
- Identifica las características de los grosores de los cierres separándolos en dos grupos.
- Establece el criterio de comparación grueso – delgado al observar dos pasadores y responde: ¿en qué se diferencian?
- Compara grueso – delgado de los pasadores y responde: ¿son iguales? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado? Juntándolos dos grupos por su grosor.

Salida

- **Evaluación:** Compara grueso- delgado de los dos túneles al manipular y expresar verbalmente cual es grueso y cual es delgado, luego pasa gateando por el túnel grueso y reptando por el túnel delgado, cuando se le indica. (**ANEXO 57**)
- **Metacognición:** ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué comparaste? ¿Te gustaron las actividades?
- **Transferencia:** Con la ayuda de tus papitos compara el grosor de tus brazos con el de ellos.

ACTIVIDAD 14

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante el juego lúdico mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Escucha y entona la canción “sorpresa, sorpresa”, mientras observa la bolsa mágica de donde ira sacando objetos en forma de cubo. Responde: ¿Qué había en la bolsa mágica? ¿Qué forma tienen los objetos? ¿Qué muebles del salón tienen forma de cubo? (**ANEXO**

58)

Proceso

- Percibe los bloques magnéticos.
- Reconoce las características del cubo en los bloques magnéticos al manipularlos.

(ANEXO 59)

- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo en los bloques magnéticos con los cubos de gelatina señalándolos cuando se le indica.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en la gelatina de diferentes formas al coger solo las que tienen la forma de cubo.

Salida

- Evaluación: Identifica el cuerpo geométrico: el cubo al sentarse sobre los muebles con la misma forma, cuando para la música.
- Metacognición: ¿Qué cuerpo geométrico identificamos hoy? ¿Qué actividad hiciste? ¿Fue difícil identificar los cubos en la gelatina? ¿Cómo lo resolviste? ¿Cuál fue la actividad que más te gustó?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos arma un cubo de cartulina.

ACTIVIDAD 15

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante la expresión oral mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Sale al patio, se sienta y realiza movimientos de arriba y abajo con las diferentes partes de su cuerpo, según lo que se le indica. ¿Qué hemos jugado? ¿Cómo moviste tus piernas? ¿Todas las telas están en el mismo lugar?(**ANEXO 60**)

Proceso

- Percibe telas azules pegadas en el techo y telas rojas pegadas en el piso.
- Identifica la ubicación de las telas que se encuentran arriba y abajo mencionando su ubicación, cuando se le pregunta: ¿Dónde están las telas azules? ¿Dónde están las telas rojas? (**ANEXO 61**)
- Muestra sentido de orientación al bailar libremente con sus brazos, cuando para la canción deberá colocar sus brazos arriba o abajo y mencionar donde se encuentran sus brazos.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación arriba- abajo al expresar que objetos del salón se encuentran arriba y cuales abajo.

- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué actividades realizaste para aprenderlo? ¿Fue fácil ubicar en el salón los objetos que estaban arriba y abajo? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos menciona los objetos que están arriba y abajo en tu habitación.

ACTIVIDAD 16

Identificar la dimensión: grueso – delgado mediante la exploración mostrando esfuerzo en el trabajo.

Inicio

- Percibe dos mangueras manipulándolas libremente en el parque. Luego responde: ¿Cómo son las mangueras? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Todas las ramas de los árboles son iguales?

Proceso

- Percibe las ramas de los árboles.
- Reconoce las características de las ramas gruesas y delgadas al manipularlas y mencionar como son.
- Relaciona: grueso – delgado en los ramas con los palos de madera que se encuentran dispersos en el jardín. (ANEXO 62)
- Identifica: grueso – delgado en los palos de madera señalándolos cuando se le indica.

Salida

- Evaluación: Identifica grueso y delgado en los objetos que se encuentran en su bandeja jugando y señalándolo cuando se le indica.
- Metacognición: ¿Qué identificaste hoy? ¿En qué objetos lo pudiste identificar? ¿Cómo identificaste si eran gruesos o delgados? ¿Te fue fácil identificar las ramas? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los objetos gruesos y delgados las botellas de tu casa.

ACTIVIDAD 17

Identificar los cuerpos geométricos: esfera y cubo mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Percibe la caja mágica con diferentes objetos y los manipula. Luego, responde: ¿Qué hay

dentro de la caja? ¿Qué forma tienen los objetos? ¿Todos los juegos lúdicos tienen el mismo cuerpo geométrico? (ANEXO 63)

Proceso

- Percibe pulseras con adornos de cubos y de esferas.
- Reconoce las características de los cuerpos geométricos de diversos objetos al manipularlas y mencionar sus diferencias. (ANEXO 64)
- Relaciona los cuerpos geométricos en las pulseras al coger un objeto con la misma forma de su pulsera, al dejar de escuchar la canción: “Me fui al mercado”(<https://bit.ly/2MV2aiq>)
- Identifica los cuerpos geométricos: cubo y esfera en los objetos escondidos en la piscina con hojas secas, al coger lo que se le indica; luego lo describe y los coloca en una cesta.

Salida

- Evaluación: Identifica los cuerpos geométricos: cubo y esfera al coger dos objetos de una caja mencionando que forma tiene cada uno.
- Metacognición: ¿Qué cuerpos geométricos identificaste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué actividad se te hizo más difícil? ¿Cómo lo resolviste?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica todos los objetos de su casa que tengan forma de cubo y esfera.

ACTIVIDAD 18

Comparar la dimensión: grueso - delgado mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en su trabajo.

Inicio

- Escucha y baila al ritmo de la canción: “Los pintores” (<https://bit.ly/2BnGpU8>); luego percibe brochas de diferentes dimensiones, las manipula libremente. Responde: ¿Cómo son las brochas? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Todos los pinceles tienen el mismo grosor? (ANEXO 65)

Proceso

- Percibe vinchas de diferentes grosores.
- Identifica las características de las vinchas al separarlas en dos grupos.
- Establece el criterio de comparación grueso – delgado al observar dos pinceles y responde: ¿en qué se diferencian?
- Realiza la comparación por dimensión grueso – delgado de los pinceles y responde: ¿son iguales? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado?, luego coloca los pinceles gruesos en la

botella gruesa y los pinceles delgados en la botella delgada.

Salida

- Evaluación: Compara grueso y delgado al modelar serpientes con plastilina, respondiendo las preguntas ¿Cuál es gruesa? ¿Cuál es delgada? (ANEXO 66)
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué comparaste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica el grosor de los cables de tu casa.

ACTIVIDAD 19

Identificar los colores primarios mediante material gráfico ayudando a los demás.

Inicio

- Percibe pañuelos de diferentes colores y realizan movimientos libres. Luego, responde: ¿Qué recibieron? ¿De qué color son los pañuelos? ¿Todos los pompones son de colores primarios?

Proceso

- Percibe pompones de diferentes colores colgados del techo. (ANEXO 67)
- Reconoce las características de los pompones al responder algunas preguntas ¿Cómo son los pompones? ¿De qué colores son?
- Relaciona los colores primarios de los pompones con otros objetos del salón que tengan el mismo color.
- Identifica los colores primarios de los objetos al jugar “El rey dice”, dónde tomara los objetos que se le indica.

Salida

- Evaluación: Identifica los colores primarios al colorear una ficha de aplicación según que se le indique.(FICHA 1)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Dónde encontraste elementos de colores primarios? ¿Cómo identificaste los colores primarios? ¿Fue fácil encontrar identificar las latas? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos identifica los colores primarios en tus prendas de vestir.

ACTIVIDAD 20

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante el juego lúdico mostrando esfuerzo en su trabajo

Inicio

- Percibe en el patio pelotas y un paracaídas, luego juega moviendo el paracaídas arriba y abajo rápidamente. Responde: ¿Con qué jugaste? ¿Qué hiciste con las pelotas? ¿Hacia dónde puedes mover las cintas rítmicas? (ANEXO 68)

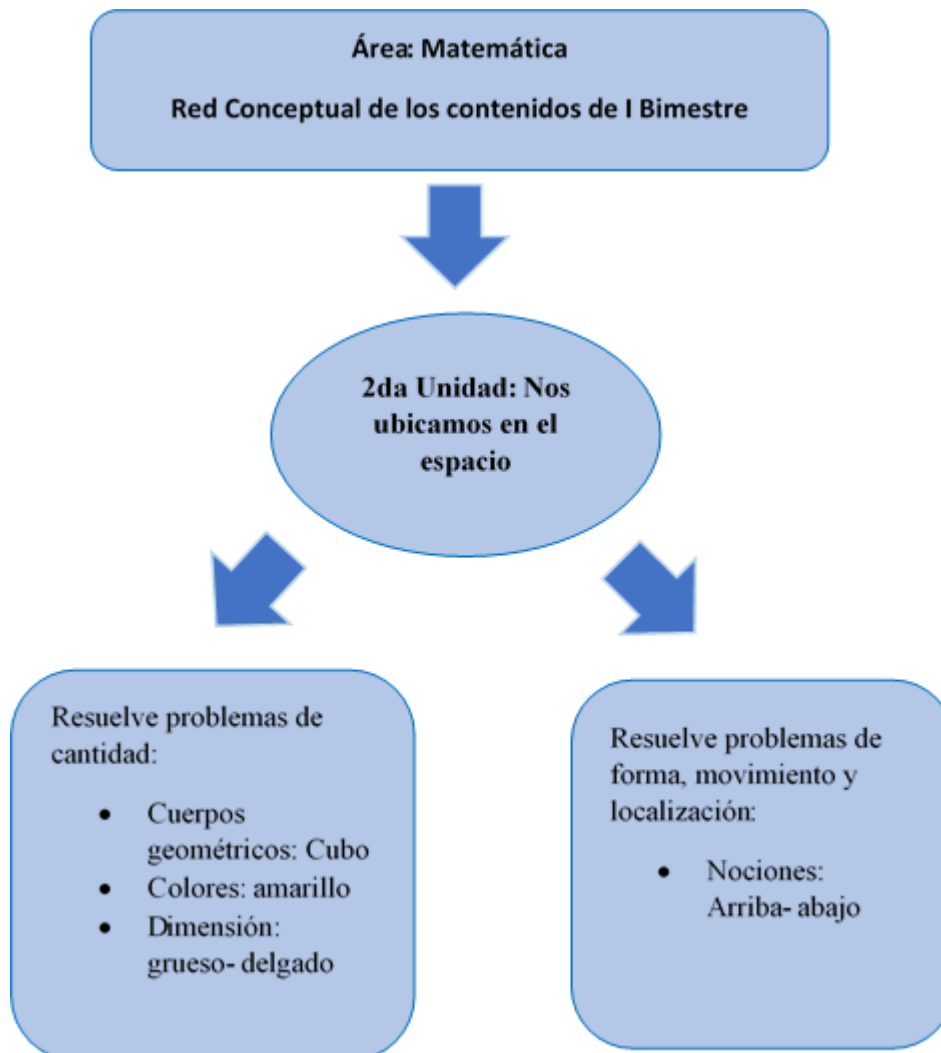
Proceso

- Percibe cintas rítmicas de diferentes colores.
- Identifica la ubicación: arriba – abajo realizando movimientos con las cintas rítmicas según como se le indica la canción “Arriba y abajo – Trepsi el payaso” (<https://bit.ly/2Idczaq>). (ANEXO 69)
- Muestra sentido de orientación arriba - abajo siguiendo las diversas indicaciones del juego “El rey pide”

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al jugar “Charada de posiciones”, adivina donde está colocando el objeto y mencionando si está arriba o abajo.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué actividades realizaste para aprenderlo? ¿Tuviste dificultad en alguna actividad? ¿Cómo lo resolviste? ¿Te gustaron las actividades?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos juega al colocar los pañuelos de arriba – abajo

3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres

GUÍAS DE LAS PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 2		
Nombres y Apellidos:		
Fecha:		
Profesores: Rita Mercedes Pacheco Alza	Área: Matemática	Grado: 3 años
Vilma Leandrina Espiritu Raymundo		

ACTIVIDAD 1

Identificar grueso – delgado mediante la manipulación de objetos escuchando con atención.

- Percibe varios útiles escolares (lápices, colores, plumones, pinceles).
- Reconoce las características de los útiles escolares al mencionar como son.
- Relaciona: grueso – delgado en los útiles escolares con los sorbetes, al juntarlos de acuerdo a su grosor
- Identifica: grueso – delgado en los sorbetes al escoger uno de su bandeja según lo que se le indica.

ACTIVIDAD 2

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto escuchando atención.

- Percibe los dados que están sobre la mesa.
- Reconoce el cuerpo geométrico: el cubo en los dados manipulándolos y mencionando sus características.
- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo en los dados con diversos objetos del salón, juntándolos en su bandeja.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en el material de construcción, cogiendo solo los cubos, pasando por un circuito de obstáculos para luego armar una torre.

ACTIVIDAD 3

Comparar: grueso - delgado mediante la expresión verbal escuchando con atención.

- Percibe cintas de diferentes grosores.

- Identifica las características: grueso- delgado en las cintas, colocando las cintas gruesas en la cesta roja y las cintas delgadas en la cesta azul.
- Establece el criterio de comparación: grueso- delgado al observar libros y luego responde: ¿En qué se diferencian?
- Compara: grueso- delgado de los libros al responder ¿son iguales? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado?, luego coloca los gruesos en el estante rojo y los libros delgados en el estante azul.

ACTIVIDAD 4

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de objetos ayudando a los demás.

- Percibe el color amarillo de las imágenes que están pegadas en toda el aula.
- Reconoce las características del color amarillo en las imágenes al tocarlas cuando escucha el pito y las deja de tocar al escuchar la pandereta, desplazándose libremente.
- Relaciona el color amarillo de las imágenes con las frutas del mismo color que se encuentran en la cesta, mencionándolas.
- Identifica el color amarillo en la plastilina al cogerla para moldear una fruta.

ACTIVIDAD 5

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante el uso de su cuerpo escuchando con atención.

- Percibe pañuelos de colores colgados en el tendedero.
- Identifica la ubicación: arriba – abajo realizando movimientos con los pañuelos según como se le indica.
- Muestra sentido de orientación arriba – abajo colocando sus manos según lo que le indica la canción “Si yo pongo mis dos manos”.

ACTIVIDAD 6

Identificar: grueso - delgado mediante la manipulación de material no estructurado mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe los instrumentos musicales (toc- toc, flauta, baquetas)

- Reconoce las características de los instrumentos musicales (toc- toc, flauta, baquetas) mencionando como son.
- Relaciona los instrumentos musicales gruesos y delgados con los tubos que se encuentran en el estante, caminando hacia ellos al ritmo del bombo, juntándolos según su grosor.
- Identifica los tubos gruesos y delgados al señalándolos cuando se le indica.

ACTIVIDAD 7

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto ayudando a los demás.

- Percibe los bloques lógicos.
- Reconoce el cuerpo geométrico: el cubo en los bloques lógicos y juega libremente armando diferentes figuras.
- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo de los bloques lógicos con las cajas del salón, señalándolas.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en los objetos que se encuentran dentro de la bolsa mágica, al coger uno sin ver el interior de la bolsa.

ACTIVIDAD 8

Comparar grueso - delgado mediante la expresión verbal escuchando con atención.

- Percibe tornillos de diferentes grosores.
- Identifica las características de los tornillos gruesos y delgados separándolos en dos grupos.
- Establece el criterio de comparación grueso – delgado al observar dos barras de silicona y responde: ¿En qué se diferencian?
- Comparación grueso – delgado de las barras de siliconas y responde: ¿son iguales? ¿Cuál es gruesa? ¿Cuál es delgada?, luego coloca las siliconas gruesas en el porta lapicero grueso y las siliconas delgadas en el porta lapicero delgado.

ACTIVIDAD 9

Identificar el color amarillo mediante la expresión gráfica mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe los pañuelos de color amarillo

- Reconoce el color amarillo en los pañuelos al manipularlos libremente al ritmo de la canción: “Un pañuelo tengo yo”.
- Relaciona el color amarillo en los pañuelos con otros objetos de los sectores del aula, mencionándolos.
- Identifica el color amarillo en los chapitas colocándolas dentro de las latas del mismo color, al pasar por un camino zic zac.

ACTIVIDAD 10

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe pompones de diferentes colores.
- Identifica la ubicación: arriba – abajo realizando movimientos con los pompones según como se le indica la canción “Arriba y abajo”.
- Muestra sentido de orientación arriba - abajo siguiendo las diversas indicaciones del juego “Simón dice”.

ACTIVIDAD 11

Identificar: grueso – delgado mediante el material concreto, mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe varias botellas plásticas de diferente grosor.
- Reconoce las características de las botellas plásticas manipulándolas libremente y mencionándolas como son.
- Relaciona las botellas plásticas gruesas y delgadas con las cintas, que se encuentran colgados en la pizarra, caminando hacia ellos al ritmo de la pandereta, juntándolos según su grosor.
- Identifica: grueso – delgado en las cintas al escoger uno de su bandeja de acuerdo a la indicación.

ACTIVIDAD 12

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.

- Percibe cajas de diferentes cuerpos geométricos.

- Reconoce el cuerpo geométrico: el cubo en las cajas separándolas de las demás y mencionando sus características.
- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo de las cajas con los materiales de construcción juntándolos cuando se le indica.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en los juguetes de plástico que están dentro de una tina con agua y tempera, al coger uno y nombrando la forma del objeto.

ACTIVIDAD 13

Comparar: grueso - delgado mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe cierres de diferentes grosores.
- Identifica las características de los grosores de los cierres separándolos en dos grupos.
- Establece el criterio de comparación grueso – delgado al observar dos pasadores y responde: ¿en qué se diferencian?
- Compara grueso – delgado de los pasadores y responde: ¿son iguales? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado? Juntándolos dos grupos por su grosor.

ACTIVIDAD 14

Identificar el cuerpo geométrico: el cubo mediante el juego lúdico mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe los bloques magnéticos.
- Reconoce las características del cubo en los bloques magnéticos al manipularlos.
- Relaciona el cuerpo geométrico: el cubo en los bloques magnéticos con los cubos de gelatina señalándolos cuando se le indica.
- Identifica el cuerpo geométrico: el cubo en la gelatina de diferentes formas al coger solo las que tienen la forma de cubo.

ACTIVIDAD 15

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante la expresión oral mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe telas azules pegadas en el techo y telas rojas pegadas en el piso.

- Identifica la ubicación de las telas que se encuentran arriba y abajo mencionando su ubicación, cuando se le pregunta: ¿Dónde están las telas azules? ¿Dónde están las telas rojas?
- Muestra sentido de orientación al bailar libremente con sus brazos, cuando para la canción deberá colocar sus brazos arriba o abajo y mencionar donde se encuentran sus brazos.

ACTIVIDAD 16

Identificar grueso – delgado mediante la exploración mostrando esfuerzo en el trabajo.

- Percibe las ramas de los árboles.
- Reconoce las características de las ramas gruesas y delgadas al manipularlas y mencionar como son.
- Relaciona: grueso – delgado en las ramas con los palos de madera que se encuentran dispersos en el jardín.
- Identifica: grueso – delgado en los palos de madera señalándolos cuando se le indica.

ACTIVIDAD 17

Identificar los cuerpos geométricos: esfera y cubo mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe pulseras con adornos de cubos y de esferas.
- Reconoce las características de los cuerpos geométricos de diversos objetos al manipularlas y mencionar sus diferencias.
- Relaciona los cuerpos geométricos en las pulseras al coger un objeto con la misma forma de su pulsera, al dejar de escuchar la canción: “Me fui al mercado”.
- Identifica los cuerpos geométricos: cubo y esfera en los objetos escondidos en la piscina con hojas secas, al coger lo que se le indica; luego lo describe y los coloca en una cesta.

ACTIVIDAD 18

Comparar: grueso - delgado mediante la expresión verbal mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe vinchas de diferentes grosores.
- Identifica las características de las vinchas al separarlas en dos grupos.
- Establece el criterio de comparación grueso – delgado al observar dos pinceles y responde: ¿en qué se diferencian?
- Realiza la comparación por dimensión grueso – delgado de los pinceles y responde: ¿son iguales? ¿Cuál es grueso? ¿Cuál es delgado?, luego coloca los pinceles gruesos en la botella gruesa y los pinceles delgados en la botella delgada.

ACTIVIDAD 19

Identificar los colores primarios mediante material gráfico ayudando a los demás.


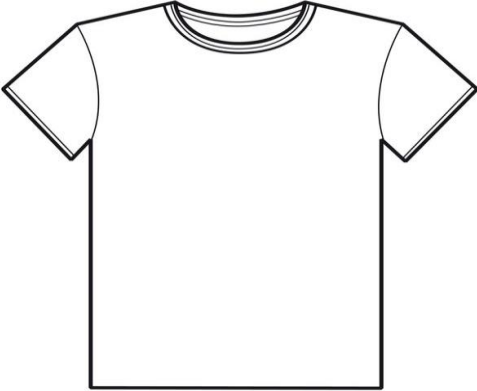
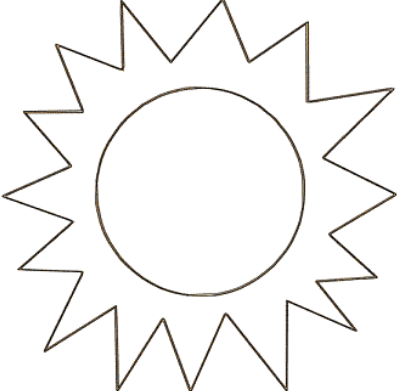
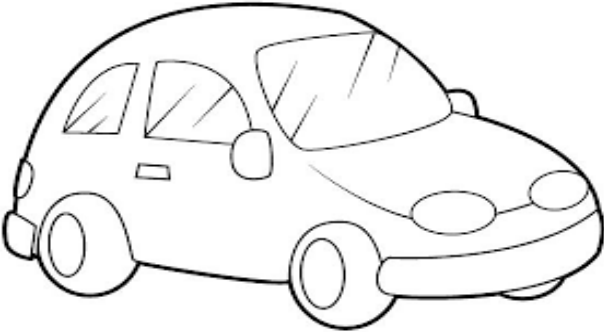
- Percibe pompones de diferentes colores colgados del techo.
- Reconoce las características de los pompones al responder algunas preguntas ¿Cómo son los pompones? ¿De qué colores son?.
- Relaciona los colores primarios de los pompones con otros objetos del salón que tengan el mismo color.
- Identifica los colores primarios de los objetos al jugar “El rey dice”, ¿Dónde tomara los objetos que se le indica.

ACTIVIDAD 20

Mostrar sentido de orientación arriba- abajo mediante un juego lúdico mostrando esfuerzo en su trabajo.

- Percibe cintas rítmicas de diferentes colores.
- Identifica la ubicación: arriba – abajo realizando movimientos con las cintas rítmicas según como se le indica la canción “Arriba y abajo – Trepsi el payaso”.
- Muestra sentido de orientación arriba - abajo siguiendo las diversas indicaciones del juego “El rey pide”.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas.

 Corporación Educativa <i>Montpellier</i> Institución Educativa Particular "Augusto Weberbauer"	FICHA DE APLICACIÓN: N°1- UNIDAD DE APRENDIZAJE 2	
	NOMBRE:	
Identificar los colores primarios mediante material gráfico ayudando a los demás.	CAPACIDAD Comprensión	DESTREZA Identificar
  		
<p>Identifica los colores primarios, coloreando de rojo el polo, de azul el carro, de amarillo el sol.</p>		

3.2.2.4. Evaluación final de la unidad

EVALUACIÓN DE FINAL 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Identificar
Identifica grueso y delgado en los objetos que se encuentran en su bandeja jugando y señalándolo cuando se le indica.	

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Identifica la dimensión grueso - delgado en todos los objetos.	A
Identifica la dimensión grueso - delgado en algunos de los objetos.	B
Identifica la dimensión grueso - delgado en uno o ninguno de los objetos.	C

Conclusiones

- En el presente trabajo de suficiencia profesional se busca el desarrollo de las competencias matemáticas en el niño de tres años del nivel inicial, desarrollando la comprensión y la orientación espacio temporal a través de las distintas actividades que se proponen en la programación, como un método de aprendizaje basado en el Paradigma sociocognitivo- humanista.

- El paradigma sociocognitivo- humanista es la fuente principal para el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños de inicial, porque tiene el propósito que el estudiante desarrolle su aprendizaje mediante los procesos cognitivos, destrezas, valores y actitudes, para formar personas competentes.

- Finalmente, el desarrollo de las competencias matemáticas es esencial en el nivel inicial para la adquisición de las habilidades básicas, ya que, está integrada a otras áreas y porque son parte de nuestra vida diaria para la comprensión y resolución de problemas.

Recomendaciones

- Se sugiere al docente desarrollar la programación bajo el modelo T, ya que resulta ser práctico, completo y muy sencillo para comprender; además de estar debidamente basado en las teorías de psicólogos y pedagogos.
- Se recomienda a los docentes continuar con la investigación del paradigma sociocognitivo humanista, para alcanzar así la innovación de la educación en los centros educativos.
- Se sugiera a las docentes de inicial del área de matemática, que base la ejecución de sus sesiones al realizar actividades lúdicas con el fin de que los estudiantes se sientan motivados y puedan interactuar con su contexto. Asimismo, mantener el rol de mediador en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.
- Se recomienda extender el presente trabajo a otras instituciones educativas cercanas, para contribuir en la mejora del desarrollo de las competencias matemáticas; asimismo, se continúe con la investigación y se pueda aportar muchas más estrategias para desarrollar las competencias de manera óptima.

Referencias

- Dolores, M. y Sainz, P. (2009). *Didáctica de la Educación infantil*. Madrid: EDITEX.
Recuperado de: 8497715446, 9788497715447
- Guerrero, E. (2014). *Elaboración de material didáctico multimedia*. México: Marpadal Interactive Media. Recuperado de: 8415878230, 9788415878230
- Latorre, M. y Seco, C. (2010). *Desarrollo y evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento*. Lima: UMCH.
- Latorre, M. y Seco, C. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad*. Lima: Santillana.
- Latorre, M. (2010). *Teoría y paradigmas de la educación*. Lima- Perú. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M, Challco, M y Bringas, V (2017) *Enfoque por competencias y sus implicancias*. Lima- Perú. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2019). *Teoría y paradigmas de la educación*. Lima- Perú. Universidad Marcelino Champagnat.
- Lazo, M. (2009). *David Ausubel y su aporte a la educación*. Guayaquil- Ecuador: UNEMI.
Recuperado de: file:///C:/Users/Hijas%20de%20la%20Piedad/Downloads/Dialnet-DavidAusubelYSuAporteALaEducacion-5210288.pdf
- Ministerio de la Educación (2015). *Marcos y pruebas de evaluación de PISA 2015: Ciencias, matemáticas, lectura y competencia financiera*. España: Ministerio de la Educación, cultura y deporte. Recuperado de: 843695744X, 9788436957440
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*. Ministerio de la Educación: Lima.
Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Ministerio de la Educación (2016). *Currículo Nacional*. Ministerio de la Educación: Lima.
Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación (2017). *Programa curricular del nivel inicial*. Lima:
Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- Palladino, E. (2006). *Sujetos de la educación. Psicología, cultura y educación*. Buenos Aires: Espacio
- Román, M. y Díez, E. (2000). *El Currículum como Desarrollo de Procesos*. Revista Enfoques Educativos. Vol.2: 2000, pp. 1 – 17. Cognitivos y Afectivos. Chile: recuperado de: http://mafalda.univalle.edu.co/~curpes/privado/publicaciones/publicacion/documento/Curriculo_procesos_cognitivos_y_afectivos.pdf
- Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago: Conocimiento.
- Román, M. (2011). *Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento*. Santiago: Conocimiento.
- Shaffer, D. (2000). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. México: paraninfo.
- Valer, L. (2005). *Corrientes Pedagógicas Contemporáneas*. Lima: CEPREDIM Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ANEXOS

ANEXO 1



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

ANEXO 2



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

ANEXO 3



<https://bit.ly/2I7UZoq>

ANEXO 4



<https://bit.ly/2E1YSad>

ANEXO 5



<https://bit.ly/2Gy98ZG>

ANEXO 6



<https://bit.ly/2Gk0q10>

ANEXO 7**¿A dónde vas con esa canastita? (Canción)**

¿A dónde vas, con esa canastita?
 Me voy al bosque a buscar a mi abuelita
 Y si te encuentra con el lobo por ahí
 Le jalas las orejas y le tuerces la nariz...

¿A dónde vas, con esa canastita?
 Me voy al bosque a buscar a mi abuelita
 Y si te encuentra con el lobo por ahí
 Le jalas las orejas y le tuerces la nariz...



<https://bit.ly/2RUy0gn>

ANEXO 8

<https://bit.ly/2BrqYu0>

ANEXO 9



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

ANEXO 10



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

ANEXO 11



<https://bit.ly/2t9nHuL>

ANEXO 12



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

ANEXO 13



<https://bit.ly/2SF4vDt>

ANEXO 14



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

ANEXO 15



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

ANEXO 16



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

ANEXO 17

¿Qué será, qué será?
(Canción)

¿Qué será, qué será?
¿Qué será, qué será?
¡Qué será, lo que traigo acá!

¿Qué será, qué será?
¿Qué será, qué será?
¡Qué será, lo que traigo acá!



<https://bit.ly/2thuL8L>

ANEXO 18

<https://bit.ly/2TJ2Hqr>

ANEXO 19



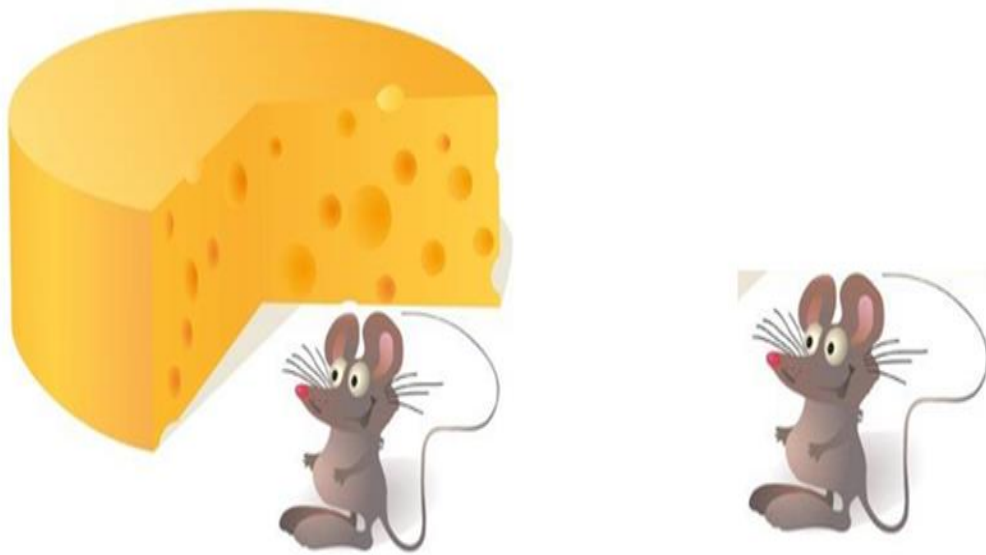
<https://bit.ly/2RVIVGC>

ANEXO 20



<https://bit.ly/2DsA61D>

ANEXO 21



<https://bit.ly/2UG4j4e>

ANEXO 22



<https://bit.ly/2t9tqAL>

ANEXO 23



<https://bit.ly/2UVsX17>

ANEXO 24



<https://bit.ly/2SMdrY0>

ANEXO 25



<https://bit.ly/2Gy98ZG>

ANEXO 26



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

ANEXO 27



<https://bit.ly/2GkIg06>

ANEXO 28



<https://amzn.to/2tjlv3D>

ANEXO 29



<https://bit.ly/2UM8Lyk>

ANEXO 30



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

ANEXO 31



<https://bit.ly/2SJz7Uo>

ANEXO 32



<https://bit.ly/2thF64B>

ANEXO 33



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

ANEXO 34



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

ANEXO 35



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

ANEXO 36



<https://bit.ly/2DxaUa9>

ANEXO 37



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

ANEXO 38



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

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

<https://bit.ly/2WUi55h>

ANEXO 39



<https://bit.ly/2THZCa6>

ANEXO 40



<https://bit.ly/2URBz8L>

ANEXO 41



<https://bit.ly/2WWgBr5>

<https://bit.ly/2SE8GQ2>

ANEXO 42



<https://bit.ly/2WY3g1q>

ANEXO 43



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

ANEXO 44



<https://bit.ly/2E3YqIC>

ANEXO 45



<https://bit.ly/2SiP1G0>

ANEXO 46



<https://bit.ly/2WWg9sT>

ANEXO 47

<https://bit.ly/2SB04tu>

ANEXO 48

<https://bit.ly/2E38OQP>

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

ANEXO 49

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

ANEXO 50

ANEXO 51



<https://bit.ly/2RVI60q>

ANEXO 52



<https://bit.ly/2E6TIKp>

ANEXO 53



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

ANEXO 54



<https://bit.ly/2Boa9jq>

ANEXO 55



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

ANEXO 56



<https://bit.ly/2Gjv0Zp>

ANEXO 57ANEXO 58

Sorpresa, sorpresa
(Canción)

Sorpresa, sorpresa,
¡Vamos a tener!
Cerrando los ojos sin saber,
¿Qué es?

Sorpresa, sorpresa,
¡Vamos a tener!
Cerrando los ojos sin saber,
¿Qué es?



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

ANEXO 59

<https://bit.ly/2MZI72g>

ANEXO 60

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

ANEXO 61



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

ANEXO 62



<https://bit.ly/2Gmt960>

ANEXO 63



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

ANEXO 64



<https://bit.ly/2SM0nS6>

ANEXO 65



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

ANEXO 66



<https://bit.ly/2t6TLzw>

ANEXO 67



<https://bit.ly/2DZtCJ4>

ANEXO 68



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

ANEXO 69



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