



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN**

Unidad de Posgrado de Ciencias Histórico Sociales

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES BASADO EN EL
ENFOQUE COGNITIVO PARA DESARROLLAR EL
PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS DEL AULA AZUL DE LA I.E.I. N° 174“FLORECER” DEL
CASERÍO DE MICARCAPE, DISTRITO DE MONSEFÚ.**

Presentada para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la
Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva

Autora:

LIDIA ROSARIO HUAMÁN RAMOS

Asesora:


Dra. GRACIELA VERA CARPIO

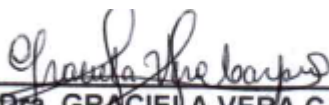
LAMBAYEQUE – PERÚ

2019

PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES BASADO EN EL ENFOQUE COGNITIVO PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL AULA AZUL DE LA I.E.I. N° 174“FLORECER” DEL CASERÍO DE MICARCAPE, DISTRITO DE MONSEFÚ.

Presentado por:



LIDIA ROSARIO HUAMÁN RAMOS
AUTORA


Dra. GRACIELA VERA CARPIO
ASESORA

Presentada a la Unidad de Posgrado de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la FACHSE de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo para optar el Grado de MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGIA COGNITIVA.

Aprobado por:


DR. MAXIMILIANO PLAZA QUEVEDO
PRESIDENTE


DRA. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO


DRA. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
VOCAL

LAMBAYEQUE – PERÚ

2019

DEDICATORIA

Con cariño a mis padres, por ser el motor de mi superación y por la confianza que tuvieron hacia mi persona. Un afecto especial a mis hermanos por ayudarme en todo momento en mis estudios y por su paciencia de saber esperar mi regreso.

Lidia Rosario

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a la Dra. Graciela Vera Carpio por su extraordinaria empatía, su incondicional asesoría y sus sabias enseñanzas.

De igual manera mi agradecimiento a quienes de alguna manera han hecho posible el presente trabajo de investigación, en especial a los docentes de maestría de la Universidad Nacional “Pedro Ruíz Gallo” no puedo, ni debo mencionar a uno en especial, pues todos fueron generosos en el ejemplo y sabios en la enseñanza.

Lidia Rosario

INDICE

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
ÍNDICE	5
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	10

CAPÍTULO I

I.ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1-UBICACIÓN.....	13
1.2.CÓMO SURGE EL PROBLEMA	15
1.3.CÓMO SE MANIFIESTA Y QUE CARACTERÍSTICAS TIENE	18
1.4.DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA.....	18

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO PARA EL ESTUDIO DEL PROCESO DE E-A DEL NIVEL INICIAL, EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y LOS JUEGOS VERBALES.

2.1. TEORIAS DE APRENDIZAJE	20
2.1 .1.Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.....	20
2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner.....	22
2.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel	23
2.1.4. Teoría Psicogenética de Jean Piaget	24
2.1.5. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner	26
2.2.- MARCO CONCEPTUAL:.....	28
2.2.1.- PENSAMIENTO MATEMÁTICO	28
2.2.2.- JUEGOS VERBALES	32
2.3.EL USO DE LOS JUEGOS VERBALES EN EDUCACIÓN INICIAL.	39
2.3.1.LAS ADIVINANZAS	39
2.3. 3.LA MÚSICA COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA	42
2.3.4.LA RIMA - POESÍA.....	43
2.3.5. LOS CUENTOS	45

IMPORTANCIA DIDÁCTICA DE LOS CUENTOS.....	49
2.4 LOS CUENTOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	50

CAPÍTULO III

III.RESULTADOS Y PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS PRE TES.....	52
3.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS POST TEST	59
3.3. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL.....	66
3.4.PROPUESTA DEL PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.Nº174”FLORECER”.....	68
3.4.1.PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS.....	69
3.4.2. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS.....	70
3.4.3. PROGRAMA DE LA IMPLAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS.....	70

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES.....	72
RECOMENDACIONES	73
BIBLIOGRAFÍA.....	74
Referencias electrónicas (Linkografia).....	75

ANEXOS

(ANEXO 1):: Test para desarrollar el pensamiento matemáticos.....	77
ANEXO 2 : Criterio De Expertos	81
ANEXO 3 :.....	83
ANEXO 4: Sesiones de Aprendizaje 1	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tiene nociones de comparación.....	52
Tabla 2 Utiliza Cuantificadores.....	53
Tabla 3 Seriación	54
Tabla 4 Tiene Nociones de Conteo	55
Tabla 5 : Tiene nociones espaciales	56
Tabla 6 Establece correspondencia entre los elementos	57
Tabla 7 Identifica y realiza secuencias	58
Tabla 8 Posee nociones de comparación.....	59
Tabla 9 Usa cuantificadores	60
Tabla 10 Realiza seriaciones	61
Tabla 11 Realiza de conteo	62
Tabla 12 Tiene nociones espaciales.....	63
Tabla 13 Establece relaciones de correspondencia.....	64
Tabla 14 Realiza secuencias.....	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Comparación de Objetos.....	52
Figura 2. Uso De Cuantificadores	53
Figura 3. Seriación	54
Figura 4. Conteo	55
Figura 5. Nociones espaciales	56
Figura 6. Correspondencia	57
Figura 7. Secuencias	58
Figura 8. Comparación de objetos	59
Figura 9. Uso de cuantificadores.....	60
Figura 10. Seriación	61
Figura 11. Conteo	62
Figura 12. Nociones espaciales	63
Figura 13. Correspondencia	64
Figura 14. Secuencias.....	65
Figura 15. Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.	67

RESUMEN

La tesis titulada: “Programa de juegos verbales basados en el enfoque cognitivo para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la I.E.I N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo”, para obtener el Grado de Magister en Educación.

Esta investigación presenta información acerca del desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de la IEI N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo y en este contexto, a partir de la información recogida a través de la aplicación del instrumento correspondiente se percibe las dificultades que evidencian los estudiantes, sobre todo en este campo, lo cual es pertinente proponer un aporte a fin de que se desarrolle el pensamiento matemático en el nivel Inicial.

Convencida del reconocimiento del aporte de este trabajo de investigación se espera las observaciones y sugerencias, las mismas que se tomarán en cuenta en beneficio de los estudiantes, puesto toda investigación contribuye a mejorar el servicio y la calidad educativa.

La autora

ABSTRACT

Gentlemen members of the jury, in compliance with the Regulation of Degrees and Titles of the University Pedro Ruíz Gallo presents the thesis entitled: "Program of verbal games based on the cognitive approach to develop mathematical thinking in children of 5 years of the classroom blue of the IEI N°174 "Florece" of the farmhouse of Micarape, district of Monsefú, Chiclayo, to obtain the Degree of Master in Education.

This research presents information about the development of mathematical thinking in boys and girls of the IEI N°174 "Florece" of the Micarape farmhouse, Monsefú district, Chiclayo and in this context, from the information collected through the application of the instrument The students' difficulties are evident, especially in this field, which is pertinent to propose a contribution in order to develop mathematical thinking at the Initial level.

Convinced of the recognition of the contribution of this research work is expected observations and suggestions, which will be taken into account for the benefit of students, since all research contributes to improving service and educational quality.

The author

INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, en los albores del siglo XXI la Educación se encuentra en medio de una profunda transformación, que ha trastocado los cimientos de la sociedad, en cuyo contexto está llamada a constituirse en el instrumento necesario, por el cual, se desarrolle una cultura de juegos creativos con actitudes que permita favorecer los aprendizajes de la persona. Experiencias respecto a la utilización de juegos verbales, en los últimos años, han generado importantes conclusiones con respecto a su utilización como apoyo en las sesiones de aprendizaje; en tal sentido se puede afirmar que los juegos verbales basados en un enfoque cognitivo en una Institución Educativa promueve su utilización y no es apreciable si carece de un punto de partida que señale como eje principal que la sociedad es aquella que se quiere construir. Desarrollar juegos verbales implica una relación intrínseca con el lenguaje que conlleva a un acumulado de conocimientos en un enfoque cognitivo que son modeladores utilizados en un espacio social determinado.

En los últimos años, en Perú se manifiesta el bajo desarrollo en el pensamiento cognitivo de sus ciudadanos, lo que repercute en el aspecto personal y en la sociedad.

La vida se rige en un entorno personal, individualista, sin tomar en cuenta las necesidades del otro, las pocas oportunidades de las instituciones sociales, en cuyo contexto es importante formar desde el seno familiar y desde la Institución Educativa, personas con pensamiento matemático y elegir lo mejor a seguir en situaciones personales y laborales, de allí que se demanda una preparación específica en el tema.

Por tanto, en nuestro país, las Instituciones Educativas se encuentran sumidas en un débil desarrollo del pensamiento matemático, lo cual repercute negativamente en los aprendizajes y asimismo entorpece la consecución del proceso enseñanza aprendizaje y la Institución Educativa Inicial I.E.I N° 174 “Florecer” del caserío de Micarcape, distrito de Monsefú, Chiclayo no está exenta de esta dura realidad, en la medida de que ha descuidado aspectos relevantes sobre la creatividad en sus estudiantes, dándole un rol tenue y displicente; por ello, es necesario propiciar acciones que promuevan la aplicación de un Programa de juegos verbales como base para elevar el pensamiento matemático en los estudiantes de la

Institución Educativa N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

EL PROBLEMA de la investigación se formuló de la siguiente manera: ¿En qué medida la aplicación de un Programa de juegos verbales basados en el enfoque cognitivo desarrollará el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la I.E.I N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo

EL CAMPO DE ACCIÓN, está dado por la propuesta de un Programa de juegos verbales, basado en el enfoque cognitivo, para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático.

EL OBJETIVO del trabajo de investigación es demostrar que la aplicación de un Programa de juegos verbales basados en el enfoque cognitivo desarrollan el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la I.E.I N° 174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

En la perspectiva de favorecer la posible solución a este problema se planteó la siguiente **HIPÓTESIS**: La aplicación de un Programa de juegos verbales basados en el enfoque cognitivo para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la I.E.I N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

Donde la contradicción fundamental que resuelve la tesis se manifiesta en el proceso de enseñanza aprendizaje y la creatividad, de tal manera que se conciba un Programa de juegos verbales basados en el enfoque cognitivo para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la I.E.I N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

LA METODOLOGÍA empleada en el presente trabajo de investigación es con la aplicación del programa de juegos verbales. Se hizo uso de métodos empíricos y métodos teóricos:

El método histórico tendencial, a través del cual se estudiaron las distintas etapas por las que atravesó el objeto de estudio.

El método de análisis y síntesis presente a lo largo de todo el proceso de investigación.

El método de la deducción e inducción, por el cual se infirieron proposiciones singulares partiendo de aspectos generales y las conclusiones generales se formularon a partir de premisas particulares.

El método de modelación, por el cual se representó un reflejo mediatizado del objeto de estudio.

El método sistémico con el propósito de organizar el objeto mediante el estudio de sus partes componentes, así como de las relaciones entre ellos.

El método dialéctico para revelar las relaciones entre los componentes del objeto de estudio.

El aporte fundamental de la investigación radica en el hecho de ofrecer un Programa de juegos verbales basados en el enfoque cognitivo para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la I.E.I N° 174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

La significación práctica de la investigación está dada porque a partir del Programa concebido se pudo estructurar y aplicar pautas metodológicas que permitan favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo .

Por tanto el presente trabajo de investigación para desarrollar el pensamiento matemático, constituye un aporte beneficioso, no sólo para los estudiantes, sino también para las docentes de la Institución Educativa N° 174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

La novedad gravita en el sentido de que constituye un trabajo científico sui géneris para desarrollar el pensamiento matemático, que permita optimizar los aprendizajes de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 174 “Florece” del caserío de Micarape, distrito de Monsefú, Chiclayo.

El presente trabajo de investigación está estructurado en capítulos. El primero de ellos es el problema de investigación, el segundo corresponde al marco teórico, en el tercero se presenta el marco metodológico, el cuarto corresponde al análisis de los resultados. Finalmente, las conclusiones y sugerencias, así como las referencias y los anexos.

CAPÍTULO I

I. ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1-UBICACIÓN

La Institución Educativa Inicial N° 174 “Florecer” del caserío de Micarcape, distrito de Monsefú fue creada con Resolución Directoral N° 2021, el 29 de Setiembre del 1988. Existió como una Institución Uni-docente hasta el año 2000 en que se aprueba una plaza para nombramiento y a partir de entonces se cuenta con dos Docentes destinadas a atender a niños y niñas de 3, 4, y 5 años de edad, de cuya población escolar se ha tomado como motivo de estudio la sección “Rosada” para aplicar el Proyecto de Juegos Verbales y desarrollar el pensamiento matemático en los niños a fin de que mejoren la formación básica del procesamiento que fortalezca las aptitudes y actitudes en su participación y contribución personal en la asimilación de conocimientos que construirán el desarrollo intelectual y emocional de los educandos cuyo progreso sea eficiente en forma integral. La población escolar está conformada por 30 niños y niñas provenientes de los alrededores y del mismo caserío y cuyas familias tienen una situación económica baja pues ofrecen la fuerza de su trabajo por el mínimo salario, el cual es invertido para cubrir sus necesidades básicas.

Un 10% de madres de familia, son vendedoras ambulantes en la ciudad de Chiclayo, para contribuir con la economía familiar y apoyar a sus hijos sobre todo en su Educación. Existen también en la comunidad panaderías que ofrecen sus productos también en la ciudad. Por otro lado contribuye la organización familiar, que por costumbre ancestral es el criterio machista el predominante, existiendo la desigualdad de género y derechos humanos, por lo tanto la mujer es subyugada a la actividad de mando u orden del padre o esposo. Pero en este ambiente social, la familia en su mayoría es Celular, por lo cual los niños son criados con el cariño de sus padres. El grado cultural del ambiente no tiene las motivaciones propias de la formación de los niños de 0 a 5 años, solo son las que por costumbre conocen, habiendo una brecha con aquellas descubiertas por las ciencias Pedagógicas que ayudan a preparar intelectual y emocionalmente a los futuros ciudadanos, ejecutores de las acciones socioeconómicas que demanda la realidad presente. En cuanto a las construcciones, sus viviendas son de adobe y las familias son propietarias de los terrenos que habitan. La alimentación de la mayoría de hogares es en base a carbohidratos (arroz, camotes, etc) y de pescado, pues personas de esta comunidad comercializan este producto trayéndolo desde la

caleta Santa Rosa, cercana a la ciudad de Monsefú. Muy pocas veces consumen verduras, a pesar de que Monsefú es una zona que cultiva variedad de hortalizas y tubérculos, su alimentación generalmente no es balanceada es de bajo valor nutritivo trayendo como consecuencia la desnutrición de la población especialmente de los niños.

El poblador del caserío de Micarcape, tiene acceso a la modernidad pues las Instalaciones eléctricas han traído como consecuencia que en la mayoría de las familias cuenten con artefactos eléctricos como televisor, DVD, equipos de sonido, y mínimamente Refrigeradora. Así mismo cuentan con un locutorio. Carecen de Servicios de agua potable y desagüe. Sin embargo los pobladores han instalado un tanque elevado conectado a los hogares a través de tuberías para contar con agua que ellos mismos tratan y poder contar con agua más saludable. Así también cuentan con pozos ciegos para realizar sus necesidades fisiológicas.

La máxima autoridad del caserío es el teniente Gobernador, quien tiene la responsabilidad de congregar a las personas que habitan en Micarcape para gestionar obras, resolver problemas que se suscitan en la comunidad. Para trasladarse los pobladores usan moto taxis y servicios de línea de combi interdistrital. La principal religión que profesan es la Católica, aunque también hay pobladores que pertenecen a congregaciones como los testigos de Jehová.

Las tradiciones inherentes a la ciudad de Monsefú son diversas, cuando de festejar se trata los pobladores celebran de dos a tres días, si es un matrimonio, lo mismo sucede en los bautizos y cumpleaños, dichas celebraciones son acompañadas de comidas y bebidas típicas de la ciudad de las Flores. Las misas de difuntos muestran también fraternidad fervor y respeto hacia ellos.

Monsefú es reconocido también por sus festividades religiosas en honor al nazareno Cautivo en el mes de setiembre y los pobladores de Micarcape, participan en ésta festividad con fe y fervor. En el mes de Octubre celebran en el caserío al señor de los Milagros en donde participan danzantes, acompañados por una pequeña banda y el resonar de cohetes, y a donde acuden los pobladores. En ésta comunidad de Micarcape, las familias imparten valores como la Responsabilidad, el Trabajo, la honestidad y la solidaridad.

La plana Docente está conformada por 2 profesoras, con la especialidad de Educación Inicial, egresadas de Instituciones de estudios superiores, que atienden a 30 niños, cuyas

edades fluctúan entre 3, 4 y 5 años, organizados en dos aulas: Aula celeste donde se atiende a los niños de 3 y 4 años y aula Rosada se atiende a los niños de 5 años. Una de las Docentes es encargada de la dirección del Plantel, el cual no cuenta con personal administrativo, de servicio, ni vigilancia. El horario escolar es de 8.00 a 12.00 a.m. y la atención a los Padres de familia de 12.30 hasta la 1.00 de la tarde.

Las docentes que atendemos a los niños desarrollamos a través de las Áreas curriculares. Aprendizajes que les permitan en el futuro ser competentes. Los aprendizajes basados en las teorías constructivistas permiten que los niños desarrollen por si mismos sus habilidades, destrezas, actitudes, resuelvan problemas cotidianos y se preparen para afrontar de la mejor manera el Nivel Educativo siguiente.

La Institución Educativa cuenta con una Infraestructura de material noble, techo de eternit, pero sin columnas y como la calidad del suelo es salitrosa afecta a las paredes y pisos formándose fisuras, que podrían afectar a la población escolar y Docentes. Se cuenta con dos aulas, y ambiente para dirección y otro para tópicos, un patio y juegos mecánicos. La Institución Educativa cuenta con una batería de 5 servicios higiénicos, lavatorio para manos y un tanque elevado. Así mismo cuenta con pozo séptico que debido a su antigüedad está en mal estado. La infraestructura tiene cerco perimétrico el cual también se encuentra con fisuras y grietas. Actualmente se solicitó al gobierno Regional para su Reconstrucción pero debido a la longitud que es de 450 m² no se ha considerado aún para este Proyecto.

1.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA

CONTEXTO INTERNACIONAL

A nivel Mundial, la enseñanza de la matemática ha requerido de una especial atención. El nivel educativo en ésta área es bastante bajo en algunos países latino americanos. Conocedores de ésta problemática muchos estudiosos atribuyen la causa bien a la metodología empleada por los Docentes o a las características individuales de cada individuo que aprende.

En México se realizó un trabajo para mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de las Matemáticas en niños de preescolar, pues los docentes venía trabajando con el método tradicional.

Desde el 2004, el nuevo enfoque en el Programa de Educación Preescolar (PEP 2004) plantea dentro de su fundamentación, propósitos y en sus principios pedagógicos, la

importancia que tiene en el proceso educativo el educador, el niño y el conocimiento, ya que son un todo y el docente es el planificador u organizador de qué, cómo, cuándo y para qué enseñar a los niños habilidades de pensamiento matemático. Pero de igual forma, el alumno es quien construye su propio conocimiento, esto a partir de distintas situaciones didácticas que el docente le presente, para que por medio de variadas experiencias se pueda ir apropiando de distintas habilidades que lo ayuden a resolver problemas.

Es importante mencionar que por medio del enfoque de resolución de problemas, podemos desarrollar competencias de tipo cognitivas procesuales y actitudinales, ya que cuando presentamos a nuestros alumnos una situación didáctica problemática, ellos ponen en juego sus habilidades de pensamiento lógica y razonamiento, en donde tienen que realizar distintos procesos estratégicos que los orienten a una solución que consideren correcta. Lo cual influye de manera directa o indirecta en sus actitudes para socializar la información, así también como lo marca el PEP 2004, brinda en los niños mayor autonomía, promueve su participación y actitudes positivas para seguir interesándose en la resolución de problemas.

CONTEXTO NACIONAL

En nuestro país, la educación en todos sus niveles arrastra varias falencias, en el año dos mil seis ocupábamos el penúltimo lugar en cuanto a calidad educativa a nivel de Latino América; no obstante en los últimos años se ha visto una ligera mejoría debido a que el gobierno ha invertido más en educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestras y maestros; sin embargo la realidad es que nos falta mucho para alcanzar la calidad educativa que se ofrece en algunos países. El actual currículo de educación inicial peruano propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor, ya que como todas y todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia. La niña y el niño a partir del juego, entre otros aspectos, se expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros pares y adultos, crea e interactúa con el medio. La actividad lúdica involucra al niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social, etc. En las Instituciones Educativas de Educación Inicial de la localidad de Concepción, se ha observado que la mayoría de los niños presentan dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, lo cual supone un problema de aprendizaje, es por ello que se ha formulado la posibilidad de ejecutar actividades lúdicas

para solucionar el problema. 12 Al respecto Borges y Gutiérrez (1994) afirman que “el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea”. Así mismo Piaget (1978) señala que “Todo el conocimiento, y en especial el conocimiento lógico-matemático se deriva en la primera infancia en las acciones propias sobre el mundo”.

CONTEXTO LOCAL

Con respecto a la Región Lambayeque, se considera algunas referencias estadísticas del progreso estudiantil en Matemática, en el nivel primario se tiene: El 76,4% de los alumnos concluyen entre 12 a 14 años de edad. El 7,6% de alumnos salen desaprobados, en comparación al de nivel nacional que es del 8,3%. En el nivel educación secundaria, la tasa de transición es del 92,3% y el de conclusión de la misma es del 50,1% entre las edades de 17 a 19 años. El porcentaje de retirados en secundaria es del 4,7% y de retirados en primaria es del 4,7%. (PER LAM. 2007).

El desempeño suficiente en Matemática en los alumnos del 6° grado de primaria es de 8,9% y en el nivel secundario se tiene que en Tercer Grado el 5,6% tienen un desempeño suficiente en Matemática, y para el 5° grado se tiene un 3,8% de desempeño suficiente en el área de referencia, estos resultados sin lugar a dudas, evidencian la necesidad de mejorar el logro de los objetivos de aprendizaje en el área de Matemática.

El desempeño en Matemática de los alumnos de 5° de secundaria de Lambayeque registra un dramático descenso en comparación con el bajo nivel observado en alumnos del último grado de primaria. Las pequeñas diferencias entre regiones con similar nivel de pobreza e incluso con aquellas que se ubican en los grupos de mayor pobreza revelan una situación generalizada de rendimiento estudiantil.

En cuanto a la resolución de problemas está claro que constituye uno de los objetivos finales de la enseñanza de las matemáticas, cuya concepción no basta con que el niño domine el cálculo, requiere aprender ciertas habilidades de representación, reglas y estrategias, así como la capacidad de comprender los enunciados, que exige la decodificación adecuada del mensaje verbal para formar una representación mental adecuada de lo descrito en el problema y la habilidad de establecer relaciones entre los conceptos y procedimientos

implicados para, desde ahí analizar las vías de solución de cada caso y valorar cuál de ellas es la apropiada.

1.3. CÓMO SE MANIFIESTA Y QUE CARACTERÍSTICAS TIENE

Es indudable que a pesar de la dedicación y esfuerzo de las docentes de Inicial de la Institución Educativa, por implementar estrategias y metodologías innovadoras, que garanticen no sólo aprendizajes significativos en sus estudiantes, sino también ambientes agradables de aprendizaje, esta misión pedagógica no se puede considerar desde una perspectiva estática, inalterable y en donde todo ya fue escrito y probado. Si las docentes no reflexionan permanentemente sobre su labor, y sobre las estrategias didácticas que implementan, se estaría propiciando un desperdicio en la capacidad de razonamiento y en la virtud creadora del educando, lo cual se reflejará en su incapacidad para resolver problemas en diferentes contextos.

La aplicación limitada de los juegos didácticos educativos, por parte de las docentes, como una estrategia de enseñanza de infinitas y formidables posibilidades desde el punto de vista de los aprendizajes de los estudiantes, se debe principalmente al déficit de este tipo de juegos, producido por la falta de recursos económicos, y las directivas de la Institución, en este tipo de herramientas didácticas. Adicionalmente, la preparación de clases en donde se utilicen estos, recursos, implica tiempo y esfuerzo por parte de la docente r fuera de sus horas reglamentarias de trabajo, que generalmente no son reconocidas y estimuladas. En todo caso, resulta evidente que la falta de conocimientos y habilidades de los docentes en la construcción de juegos, limita también la utilización de éstos y de paso se disminuye en forma considerable el tiempo de enseñanza que se dedica al juego; en este sentido, (Batiuk, 2010), plantea que menos del 20% del tiempo de enseñanza, está dedicado a jugar y de este porcentaje, sólo el 7% corresponde a juegos diseñados por la docente. Esto hace que en muchas ocasiones predominen los métodos tradicionales y memorísticos, en donde no se estimula el pensamiento matemático de los estudiantes de pre-escolar, a través de actividades lúdicas o de juegos, lo cual traerá como consecuencia, rendimientos deficientes en matemática en la medida que estos niños vayan avanzando en sus estudios.

1.4. DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA

El proceso de investigación se inició mediante:

La aplicación de un PRE TEST a los niños de cinco años.

Se aplicó el Programa de JUEGOS VERBALES COGNITIVOS.

Se evaluó la eficacia de las estrategias y recursos empleados para la identificación de las nociones a trabajar .Se tuvo en cuenta los siguientes pasos:

- Se controló la asistencia de los estudiantes.

- Se aplicó las sesiones de aprendizaje.

- Al finalizar el desarrollo de las sesiones se realizó la evaluación a través de diferentes instrumentos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO PARA EL ESTUDIO DEL PROCESO DE E-A DEL NIVEL INICIAL, EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y LOS JUEGOS VERBALES.

2.1. TEORIAS DE APRENDIZAJE

El presente trabajo de investigación se sustenta en las siguientes teorías:

2.1 .1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Según La Torre & Seco (2010), Vygotsky afirma que el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que le rodean. La adquisición del lenguaje y de los conceptos se realiza por el encuentro e interacción del mundo que les rodea. el desarrollo humano es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de la actividad y la orientación de los mayores.

Por lo que se puede mencionar a través de la acción el estudiante se relaciona con su medio ambiente. Además adquiere contenidos culturales, nuevas formas de pensar y realiza acciones novedosas.

Estas acciones conducen a nuevos aprendizajes siendo el pilar fundamental del desarrollo y sobre todo si estas acciones tienen mucha relación con el área matemática.

Vygotsky considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. El niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que posee cierto carácter anticipatorio o preparatorio (Baquero, 1997).

Esta expresión afirma que el juego es una actividad que engloba muchos aspectos que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas. Uno de estos aspectos se refiere a la imaginación y creatividad de los estudiantes pues esto hace que el niño o niña aplique de forma libre y espontánea las alternativas de solución a un problema cotidiano, favoreciendo los nuevos aprendizajes que quedarán fijados en su mente y que serán útiles para toda su vida y en todos los aspectos, también aplicado al área matemática.

Para La Torre, M. y Seco, C (2010), citan a Feuerstein, quienes afirman que “la inteligencia es el resultado de una compleja interacción entre el organismo y el ambiente o contexto en que vive... es un sistema abierto y regulable, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente. El niño puede aprender a ser inteligente, ya que el niño posee flexibilidad y plasticidad en su estructura cognitiva siempre que encuentre la mediación adecuada” (interaccionismo social).

Según esta afirmación la persona tiene la oportunidad de utilizarlos conocimientos obtenidos a través de su experiencia y su interacción con su medio.

Teoría que considera los siguientes conceptos como son: Herramientas psicológicas, habilidades psicológicas, mediación, Zona de desarrollo próximo, funciones mentales, que tiene que ver mucho con la madurez y evolución de la persona. Además podemos apreciar que los juegos recreativos tiene un alto contenido cultural y que se convierte en una herramienta para mediar el aprendizaje de nuestros niños y niñas para lograr alcanzarla zona de desarrollo próximo, es por eso que se puede afirmar que el medio ambiente en que se desarrolla el alumno es un factor primordial para el aprendizaje.

Los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 174 – Florecer -Monsefú desarrollan la noción de número teniendo en cuenta los aportes de esta teoría, pues según el autor el aprendizaje se desarrolla de acuerdo al entorno socio cultural, mediante la activación de las funciones mentales inferiores y superiores, en ese sentido, considerando esta teoría en nuestra investigación, los estudiantes construirán su propio aprendizaje través de la mediación cultural, dando énfasis al trabajo en equipo y al “andamiaje” con la gestión y acompañamiento continuo en cada una de las estrategias empleadas para desarrollar la adquisición de la noción de número.

2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner

Conociendo que la inteligencia es la habilidad que posee la persona de manera inherente para enfrentarse a su entorno o realidad social, cultural y resolver problemáticas que se le presenten en su accionar diario. También podemos entenderlo como la capacidad para producir nuevos productos.

Según líneas arriba al retener o fijar en la mente una idea, ya estamos haciendo uso de nuestra inteligencia, porque ponemos en práctica nuestra habilidad cognitiva que nos hace reflexionar que amplio conocimiento tenemos con respecto a esa idea.

La forma de convencer a los demás de lo valioso que es nuestro nuevo conocimiento dependerá de la forma correcta de saber plantear todas las alternativas de solución y cuáles son sus fundamentos que puedan hacer de mi idea nueva la más acertada y aceptada por los demás.

Otra idea valiosa es saber lo que queremos alcanzar o lo que necesitamos conocer, pues esto hará que nos fijemos una línea o meta a donde llegar.

Toda investigación o nuevo conocimiento se puede alcanzar con apoyo de un equilibrio emocional y la habilidad cognitiva que poseemos.

Gardner (2006) dijo que:

En nuestro cerebro se encuentran 8 inteligencias diferentes que trabajan en conjunto de forma semiautónoma y que cada persona desarrolla de forma diferente, o mejor dicho, que cada uno de nosotros desarrolla más unos tipos u otros de inteligencia. Estas ocho inteligencias de la teoría de Gardner son inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal- cinestésica, intrapersonal, interpersonal, naturalista.

Para Gardner toda persona posee más de una inteligencia, las cuales se encuentran en cada individuo de manera innata, pero estas actúan de acuerdo a la forma que cada uno las desarrolle, es decir si tenemos habilidades por la oratoria desarrollaremos la inteligencia lingüística, si tenemos habilidad por hacer música, desarrollaremos más la habilidad musical, si tenemos habilidad para movimiento y deporte, desarrollaremos la inteligencia corporal – cinestésica, si tenemos habilidad matemática, desarrollaremos la inteligencia matemática con la capacidad de resolver todo tipo de problemas, si tenemos habilidad de liderazgo, desarrollaras la inteligencia intrapersonal, si tenemos la habilidad de relacionarse con los demás, desarrollaremos la inteligencia interpersonal, si tenemos la habilidad de interactuar con la naturaleza de manera armoniosa, desarrollaremos la inteligencia

naturalista, si tenemos habilidades artísticas y creativas, desarrollaremos la inteligencia espacial.

De acuerdo a esta teoría las personas solamente podemos desarrollar una inteligencia de manera integral, es decir desarrollándola en su plenitud y totalidad.

Las inteligencias múltiples de Howard Gardner específicamente la inteligencia lógico-matemática es de mucha utilidad en este trabajo de investigación, pero en los procesos de enseñanza aprendizaje se tomará en cuenta todas las inteligencias que se menciona en su teoría, permitiendo incluso mejorar la autoestima de los niños haciéndoles sentir realmente importantes, promoviendo una educación integral de calidad, pero cada quien desde sus propias capacidades y habilidades, considerando que todos los seres humanos poseemos las ocho inteligencias, sin embargo una o algunas de ellas las desarrollamos mejor que las otras. La aplicación de esta teoría permitirá mejorar significativamente el rendimiento académico, respetando el estilo y ritmo de aprendizaje de los estudiantes especialmente en la adquisición de la noción de número.

Esta Teoría de las Inteligencias Múltiples ha sido muy importante en esta investigación porque me ayudado como educadora a reconocer y aceptar las fortalezas y potenciales de cada niño y niña, dejando de lado las creencias de que son mejores los niños que destacan en matemática y comunicación por ende nuestra misión es dar a todos nuestros niños y niñas una formación integral. A medida que he comprendido y aceptado la diversidad de estudiantes y teniendo claro los aportes de esta teoría, me ha permitido con mayor facilidad que mis niños y niñas en su mayoría logren con éxito el desarrollo de la noción de número.

2.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

Según Ausubel (1986), existe aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionadamente el material objeto de estudio, que es potencialmente significativo, con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva.

De esta manera se pueden utilizar con eficacia los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos que, a su vez, permiten nuevos aprendizajes. El aprendizaje significativo sería el resultado de la interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprenderse.

Según líneas arriba para que se genere el aprendizaje significativo debe haber una estrecha relación entre el objeto de estudio con el conocimiento que existente en la mente de cada persona.

Para que exista un aprendizaje significativo es necesario que todo conocimiento previo, llamado también saberes previos para que el individuo pueda relacionarlo con el objeto de estudio y producir el nuevo conocimiento que quedará fijado en su mente de manera permanente y duradera a largo plazo.

La importancia del conocimiento del que aprende(saberes previos), y su interactuar con la nueva información que va a adquirir el individuo, dejará bien puesto el aprendizaje marcándolo para un periodo extensivo, difícil de borrar con facilidad y será utilizado de manera eficaz en su vida diaria.

En un aprendizaje significativo porque los conocimientos que uno posee o también saberes previos deben ser relacionados con el conocimiento nuevo para que este conocimiento perdure más sea más duradero y significativo y pueda ser aplicada en su vida diaria.

El aprendizaje significativo ocasiona una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones.

Esta teoría favorece mucho esta investigación porque como docentes debemos considerar los aprendizajes previos que el niño y la niña trae consigo fruto de su interacción con su medio. Los aprendizajes sirven de base para nuevos conocimientos que se van a enseñar y no se debe considerar que los estudiantes llegan a la Institución educativa con mentes en blanco o que su mente es un depósito vacío.

Tomando en cuenta todo esto me ha permitido lograr que los niños y niñas de la IEI, N° 174 Florencia Monsefu puedan generar aprendizajes significativos, duraderos y sobre todo útiles para ser empleados en la construcción de la noción de número utilizando como estrategia los juegos recreativos.

2.1.4. Teoría Psicogenética de Jean Piaget

Tal y como explicó Bertrand en su artículo sobre la teoría del aprendizaje de Jean Piaget, el aprendizaje es para este psicólogo un proceso de construcción constante de nuevos significados, y el motor de esta extracción de conocimiento a partir de lo que se sabe es el propio individuo. Por lo tanto, para este psicólogo suizo el protagonista del aprendizaje es el propio aprendiz, y no sus tutores ni sus maestros. Este

planteamiento es llamado *enfoque constructivista*, y enfatiza la autonomía de la que disponen los individuos a la hora de interiorizar todo tipo de conocimiento

La teoría de Piaget está enfocada en el desarrollo cognitivo y tiene que ver con el nivel de desarrollo que vaya alcanzando los seres humanos, en especial si hablamos de aprendizaje notaremos por las experiencias en el campo educativo que viene a ser un proceso que permite construir un conocimiento nuevo.

Durante el proceso de enseñanza aprendizaje el protagonista siempre es el estudiante, y nosotras las docentes del nivel inicial somos las que guiamos este proceso y su asimilación.

A través del enfoque constructivista nosotras las docentes hacemos despertar en nuestros estudiantes su autonomía y de esta forma pueda alcanzar los nuevos aprendizajes, pero estos nuevos aprendizajes deben ser fijados, acomodamos y moldeados según la realidad del estudiante y el grado de necesidades que cuente.

Según este autor se distinguen tres tipos de conocimiento y son los siguientes:

En el conocimiento físico el estudiante debe tener un contacto directo con los objetos que están en proceso de investigación, para de esta forma a través de la manipulación, observación y exploración pueda concretizar y distinguir las diferentes características con las que cuenta el objeto de estudio y de esta forma tener una idea clara del nuevo conocimiento.

El nuevo aprendizaje del conocimiento de número o conocimiento lógico matemático está inmerso en la realidad, lo que deberá hacer el estudiante es a través de su conocimiento reflexivo, descubrirlo y conectarlo con otros conocimientos y de esta forma se obtenga una concepción más precisa de número.

El mundo el conocimiento social es, muy importante para desarrollar las nociones matemáticas a través de personajes más cercanos como son padres, docentes, amigos, vecinos, etc. Porque de éstos también va a lograr asimilar conocimientos que al relacionarlos con sus necesidades e intereses va a lograr un conocimiento más amplio y duradero con respecto a la matemática. También podría asociarse con características típicas de su realidad necesidades económicas o sociales todo ello va a reafirmar y desarrollar la temática matemática que en el transcurso del tiempo le va a ser útil.

Esta teoría de Piaget ha sido muy importante en mi trabajo investigación porque me ha permitido tener bien en claro las etapas de desarrollo de mis niños y niñas y a partir de esto diseñar estrategias y sesiones de aprendizaje significativas, tomando en cuenta el pensamiento lógico-matemático del niño para la construcción de sus estructuras mentales y que logre desarrollar la noción de número que se dará a través de la interacción con objetos y sujetos de su entorno y de esta manera adquirir las nociones fundamentales de la noción de número: Clasificación, seriación, cuantificación y la cardinalidad.

2.1.5. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner

Bruner (1980):

Fundamenta su teoría del desarrollo y las relaciones de este en los trabajos de Piaget; sin embargo, existen unas diferencias importantes entre ellos. En primer lugar, Piaget se interesó principalmente en describir y explicar el desarrollo intelectual; le preocupan las relaciones entre el desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje, argumento que las teorías del desarrollo sirven de poco si estas no se vinculan con la educación. Piaget cree que los estudiantes y los adolescentes solo pueden aprender hasta el límite marcado en cada periodo del desarrollo. Bruner, por su parte, está convencido que cualquier materia puede ser enseñada a cualquier niño de cualquier edad en forma a la vez honesta y eficaz.

Las interrogantes, preguntarse, analizar y buscar respuestas a los interrogantes o a los conflictos existenciales no analizados en los libros, que son sin embargo percibidos en la realidad como problema que necesita ser tomado en cuenta, buscarle explicaciones y soluciones posibles.

Bruner sustenta el descubrimiento en el aprendizaje, en el sentido de que, primeramente, el descubrimiento provocaba una manera de asimilar las matemáticas al trabajar con esta área y fomentaba la orientación de las matemáticas, fundamentalmente como trascurso, que vinculado a resultados. Por otra parte se tenía en cuenta al descubrimiento como internamente estimulante para los niños y niñas, de tal manera que los maestros y maestras que empleen metodologías de descubrimiento tendrían que experimentar una limitada necesidad de utilizar mecanismos de carácter extrínseco de incentivos.

Para Bruner el pensamiento pasa por distintas fases:

La fase Ejecutora establecida por Bruner menciona que los niños y niñas cuando actúan con los objetos o materiales concretos aprenden a describir los mismos e interiorizar sus detalles, los mismos que aprenden viendo y actuando. Esta inteligencia se inicia y llega a escalas mayores como resultado del contacto de la persona con los materiales concretos y con la problemática que se le presente en el día a día.

La fase Icónica, radica en representar cosas u objetos a través de un icono libremente de la actuación. Se utilizan imágenes mentales que simbolicen las cosas. Esta fase se utiliza para que demos las cosas cuando estas cambian de una manera de poca importancia a otra de vital importancia, tal demostración sigue teniendo alguna similitud con el objeto representado.

Fase Simbólica, radica en representar un objeto o material concreto a través de un símbolo unilateral que en su estructura no se vincula con el objeto representado, es cuando la ejecución y las imágenes se dan a saber, o más bien dicho se expresan a un lenguaje.

En el aprendizaje por descubrimiento, el profesor planifica su enseñanza de tal forma que los niños y niñas aprendan mediante su colaboración activa, señala que sus experiencias primeras son valiosas en el desarrollo del estudiante, por ejemplo, la separación y el alejamiento del cuidado y del afecto en los primeros años de vida trae como consecuencias irreversibles daños en las personas.

En este contexto, el desarrollo cognitivo posee una continuidad que tiene cualidades universales; al comienzo, el estudiante ostenta competencias para incorporar estímulos e informaciones que le provee la naturaleza, posteriormente, en instancias que existe un alto desarrollo se genera una mayor autonomía en sus actividades en torno al contexto, tal autonomía es en mérito al surgimiento del pensamiento, que es propio de los niños y niñas.

Esta teoría aporta al presente trabajo de investigación ya que destaca la importancia de la motivación intrínseca que debemos los docentes despertar en nuestros niños y niñas para generar aprendizajes significativos por descubrimiento, de esta manera estaríamos formando estudiantes autónomos en sus aprendizaje contribuyendo a uno de los pilares fundamentales aprender a aprender, puesto que esta teoría nos menciona que el aprender es un proceso

eminentemente activo, social y el aprendizaje por descubrimiento es un tipo de aprendizaje que puede perdurar por toda la vida.

Con esta teoría se emplearon estrategias para descubrir de una manera activa y con autonomía los nuevos aprendizajes en especial con relación al desarrollo de la noción de número en los niños de la IE Nro. 174 – Florecer –Monsefú.

El objeto de estudio deberá tener relación con la forma de generar un nuevo aprendizaje, utilizando diversas estrategias y para que se consiga esta se deberá pasar por unas fases que contribuyen de manera eficaz a que se cumpla tal acción.

2.2.- MARCO CONCEPTUAL:

2.2.1.- PENSAMIENTO MATEMÁTICO

A)-EL CONOCIMIENTO MATEMÁTICO

Según Castro y Peña (2009), el conocimiento matemático se construye estructuralmente a partir de la reflexión acerca de las experiencias con los objetos y los acontecimientos. Aquí el niño inventa el conocimiento, en tanto no está implícito en el objeto.

B)-FINALIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

Tiene como finalidad principal aproximar al niño a darles los primeros conceptos de la Matemática, a partir de sus experiencias ligadas a sus intereses y a su contexto vivencial desarrollando él su razonamiento lógico para que le permita resolver adecuadamente las situaciones problemáticas que están presentes en su vida diaria.

C)- INICIACIÓN MATEMÁTICA DEL NIÑO

Desde que el niño llega a este mundo está involucrado en la Matemática, a los cinco años un niño ya ha aprendido la mayoría de los datos básicos sobre él y su familia (tiene una mamá, un papá, un hermano o más, algunos tíos, primos, una cama, una mamila, muchos juguetes, etc.)

D).-DESARROLLO DE LA MENTE DEL NIÑO

Según Piaget (2000), los procesos del niño sólo pueden comprenderse plenamente estudiando su formación y evolución del niño.

Piaget, parte de que el pensamiento se basa en la experiencia; la inteligencia es el producto de las capacidades innatas en relación con el medio, lo cual permite ver claramente que el desarrollo intelectual es el resultado de la habilidad del niño, de crear representaciones significativas de sí mismo, de su medio ambiente y de relacionar estas representaciones las unas con las otras.

Para lograr lo anterior es necesario que se dé una adaptación, ya que el conocimiento está caracterizado por adaptación, esto significa: El niño adapta el conocimiento del ambiente, a la visión que él tiene del mundo (acomodación) y adapta su visión del nuevo mundo a nuevos conocimientos (asimilación). La adaptación tiene lugar cada vez que hay un intercambio entre el organismo y el medio ambiente, modificándose así siempre el organismo ya que se añaden nuevos elementos de las estructuras existentes. Todo acto de la inteligencia por más rudimentario y concreto que sea supone una interpretación de algo de la realidad externa o sea una asimilación de un objeto externo a un tipo de significado existente en la realidad cognoscitiva del niño; es decir, construye una realidad duradera en sí mismo (el niño construye nuevas estructuras; es decir, las asimila). Para que esto suceda, el niño debe al mismo tiempo ajustar (acomodación) sus órganos receptores intelectuales a las formas en que la realidad se presente para lograr una adaptación. De esta forma ocurre una interacción entre los procesos de asimilación y acomodación, lo que da un equilibrio; este equilibrio es lo que origina la adaptación necesaria para lograr nuevos conocimientos de una forma organizada.

El niño adquiere conocimientos con base en una continua actividad que enriquece constantemente su experiencia por medio de la cual asimila o construye nuevos conceptos y a la vez acomoda los que ya posee a estas nuevas experiencias; cada nuevo conocimiento que el niño adquiere es base para el que ha de adquirir posteriormente.

E).- APRENDIZAJE DE LOS CONCEPTOS MATEMÁTICOS

Según Castro y Peña (2009), la adquisición de conceptos matemáticos se lleva a cabo aprovechando la necesidad natural de contar, medir, comparar y relacionar que en sus juegos y actividades comunes muestran los niños.

Entre los cinco y seis años se reafirman, sobre todo, en la idea de orden. Pueden ordenar más de cuatro objetos basándose en una cualidad concreta: tamaño, forma, color, etc.

Hasta el momento han ido desarrollando básicamente nociones generales de cantidad como mucho-poco, y algunas más concretas relacionadas con los cinco primeros números. A través de las manipulaciones, la exploración y el juego va descubriendo nuevas estructuras que le son útiles para relacionarse más y mejor con el mundo que lo rodea, sus facultades mentales se van conformando, permitiéndole más tarde obtener otras estructuras más complejas y difíciles.

A psicología nos aclara que el niño no posee la capacidad de razonar en forma abstracta, pero sí a nivel de objeto.

F).-APORTE DE JEAN PIAGET EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

Jean Piaget ha demostrado que los niños piensan en forma diferente a los adultos, que el pensamiento de ellos se va desarrollando desde su nacimiento pasando por una serie de etapas hasta tener la forma propia del pensamiento del adulto.

Este psicólogo demuestra que en el niño de 2 años de edad existe un aprendizaje que requiere de un período previo al contacto con los objetos y con los adultos.

Sugiere, que los niños a esta edad dispongan de objetos para manipular, de un espacio amplio y adecuado para desplazarse, pues el pequeño aprende a conocer las cosas, mirándolas, tocándolas, saboreándolas, etc., a través del juego logra desarrollar su conocimiento.

Según Piaget (2000), el niño de 3 a 4 años de edad tiene definiciones de carácter funcional; es decir, define los objetos según su uso o función, por ejemplo: para él una manzana es para comer y la ropa para ponerse. Otra de las conclusiones importantes de Piaget es la que considera que entre los 5 a 6 años de edad el niño razona a nivel intuitivo, no de manera racional, y aprende los números a partir de símbolos abstractos, pero no logrará de esta manera utilizarlos correctamente en su razonamiento.

G).-NOCIONES LÓGICO-MATEMÁTICO

Desde una edad temprana, el niño manipula los objetos, los acerca, los aparta, los tira, los arrastra... Estos juegos espontáneos, al principio muy elemental, son los que van a ayudarlo a establecer entre las cosas una serie de relaciones que llamamos nociones Lógico-Matemáticas.

Irá llegando a ellas poco a poco, a través de juegos – ejercicios tan sencillos como, por ejemplo: ordenar los juguetes por su tamaño, forma o color; colocar varias piezas dentro o fuera de una caja; distinguir y usar habitualmente conceptos básicos como: arriba/ abajo/ grande/ pequeño, etc.

De esta forma conseguirá asimilar paulatinamente los conocimientos necesarios para construir los pilares de su desarrollo Lógico Matemático posterior.

H).-PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

Desde pequeño, el niño agrupa, descubre diferencias e igualdades en los objetos que manipula, emprende actividades en las que está contenida de alguna manera la inclusión, la seriación y la ordenación como procesos.

Las actividades que presentan o introducen un nuevo concepto matemático deben ser consideradas en la estimulación partiendo de:

- a. Una experiencia directa; es decir, el niño experimenta con su cuerpo de un modo significativo, se relaciona con otros niños o adultos participando activamente en un determinado espacio.
- b. La oportunidad que tiene el niño de experimentar sobre determinados objetos manipulables, de tal manera que puede relacionarlos, agruparlos, ordenarlos, etc.
- c. Un ejercicio sobre el papel; es decir, el niño será capaz de graficar su vivencia o experiencia sobre una superficie (el suelo, un papel, etc.), y puede hacerlo en forma individual o grupal.

2.2.2.- JUEGOS VERBALES

Según Condemarín (2001), los juegos verbales son técnicas que buscan estimular la comunicación e intentan romper la Uni direccionalidad de la comunicación verbal en un grupo en la que generalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estas técnicas pretenden favorecer la escucha activa, en la comunicación verbal así como la comunicación no verbal pero sobre todo en este caso va a favorecer el desarrollo de conocimientos matemáticos .La dinámica va a ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Las dinámicas rompen además los estereotipos de comunicación favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas. La dinámica de la comunicación siempre es distinta y por lo tanto la realización de los juegos en distintos momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras.

Los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños.

Algunos adultos los hacen suyos para dormir al bebé, para consentirlos o simplemente para divertirlos, pero muchas veces ignoran que éstos cantos, rimas adivinanzas, poesías o cuentos favorecen el desarrollo intelectual y afectivo del niño. Estas dinámicas están relacionadas con el vínculo afectivo entre el adulto y su hijo. El pequeño necesita todo el tiempo que le hablen, y el Lenguaje rítmico es en sí un juego. A través de las acentuaciones y los fraseos los niños se dan cuenta de cosas tan sencillas como las emociones “, señala María del Sol Peralta pedagoga musical.

Según Condemarín(2001), los juegos verbales son aquellos juegos tradicionales o creados para los niños como las adivinanzas, trabalenguas u otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. El juego verbal es un valioso factor de ayuda para la educación de los alumnos, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmando su individualismo, socializándose en grupo, favoreciendo el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas del currículo en forma activa.

A).-DEFINICIÓN DEL JUEGO

Según Saá (2002),el juego es siempre una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, pero aun cuando no vaya acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Cualquier observador puede confirmar que los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Este placer del niño al jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto. Los pequeños, desde edades muy tempranas, utilizan estrategias eficaces para hacer frente a multitud de situaciones, y seguirán utilizándolas y perfeccionándolas si les damos la oportunidad de hacerlo, ofreciéndoles un marco de referencia educativo, seguro, amplio y flexible. Sin olvidar que las estrategias de aprendizaje son personales, es necesario ser capaz de observar el comportamiento de los más pequeños con el fin de descubrir las

estrategias que utilizan, muchas veces de una gran originalidad y eficacia, y ayudarlas a mejorarlas y perfeccionarlas.

B) JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO

El juego crea y desarrolla estructuras mentales, promoviendo la creatividad:

- Los juegos manipulativos son un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- La actividad lúdica estimula la atención y la memoria.
- El juego simbólico o de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.
- El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje coherente.
- La ficción que conlleva el juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.

C).-JUEGO Y DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL

El juego promueve el equilibrio afectivo y la salud mental:

- Es una actividad placentera que estimula satisfacción.
- Permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas situaciones.
- Posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil.
- Es un medio para el aprendizaje técnicas de solución de conflictos.
- Facilita el proceso progresivo de la identificación psicosexual.

D).-JUEGO Y DESARROLLO SOCIAL

El juego es un instrumento de comunicación y socialización infantil:

a) Los juegos simbólicos, de representación o ficción:

- Estimulan la comunicación y cooperación con los iguales.

- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y prepara al niño para el mundo del trabajo.
- Estimulan el desarrollo moral, ya que son escuela de autodomínio, voluntad y asimilación de reglas de conducta.
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.
- Ayudan en los procesos de adaptación socio-emocional.

b) Los juegos de reglas:

- Son aprendizaje de estrategias de interacción social.
- Facilitan el control de la agresividad.
- Son ejercicios de responsabilidad y democracia.

c) Los juegos cooperativos:

- Promueven la comunicación e incrementan los mensajes positivos en el seno del grupo.
- Mejoran el auto concepto, aumentando la aceptación de uno mismo y de los demás.

E).-EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO: JEAN PIAGET

Según Piaget (2000), durante los primeros años de vida el niño juega con su propio cuerpo y disfruta con la manipulación y exploración sensorial con los objetos que tienen a su alcance”.

En los primeros meses actúa de forma muy respectiva y a medida que va creciendo, va agrandando el ámbito de conocimiento; el juego es una disposición innata que estimula acciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados.

A los 2 años empieza el juego de imitación, el adulto se convierte en el centro de atención del niño.

A los 3 años es capaz de hacer la función de otro personaje, de sustituir la acción real por una imaginaria iniciándose el juego simbólico.

A los 4 años todo es más fácil, a esta edad tienen una imaginación muy grande y poderosa, aparecen sus compañeros imaginarios que conversan con él, transformando hasta sus juguetes, a quienes les asigna un papel oral.

Este se caracteriza no sólo por su actividad constante, sino por explorar su mundo físico.

Los juegos del niño a los 4 años de edad son:

- Monta en triciclo, y juega con otros niños.
- Se considera progreso en el uso constructivo de los materiales de juego en la manipulación y en el juego dramático.
- Juego dramático en casa, la tienda, el tren, el hospital.
- Por su mayor facilidad de expresión, puede hacer sencillos ejercicios de trabalenguas, juegos de disfraces, teatro de títeres.
- Marcado aumento de actividad.
- Guarda los juguetes en su lugar, por su iniciativa.
- Le satisfacen los juegos de colaboración.
- Combina lo real con lo imaginario.
- Modela y admira sus obras, ya sea de arcilla, papel, pintura, y bloques.

F).-IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego contribuye a que el niño tome conciencia de sus habilidades y de su capacidad frente así mismo, ayudándolo a comprender y controlar el mundo en que se desenvuelve, permitiéndole su desarrollo motriz, intelectual, emocional y social.

- Su desarrollo motriz, porque implica la coordinación de sus movimientos generales que estimulan su destreza; además lo mantiene saludable.
- Su desarrollo intelectual, porque es una puerta al conocimiento de si mismo y del mundo circundante desarrollando su función perceptiva y

su capacidad de resolver problemas, además estimula el desarrollo de su lenguaje y su actividad mental.

- Su desarrollo emocional, porque mediante el juego expresa sus sentimientos, le permite alcanzar equilibrio emocional dando escape a su agresividad, temor, necesidad de atención, seguridad, dominio, protección.
- Su desarrollo social, porque el juego es un medio socializador ya que el niño experimenta la libertad y el respeto, se comunica y acepta a los demás.

G).-EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO

a) En el desarrollo psicológico

El juego es una de las formas en que mejor se manifiesta el carácter activo del niño ya que así posibilita el desarrollo de los esquemas conceptuales y posteriormente de las estructuras cognoscitivas superiores.

El juego es, pues, bajo sus dos formas esenciales de ejercicio sensorio-motriz y de simbolismo, una asimilación de lo real a la actividad propia, suministrando a ésta su alimento necesario y transformando lo real en función de las necesidades del yo; es por eso que los métodos educativos exigen que se suministre a los niños un material convincente a fin de que jugando lleguen a asimilar su realidad.

En cuanto al desarrollo de los procesos afectivos, el contenido de los juegos de argumento tiene una significación educativa muy importante. El juego y sobre todo el juego de acción, es el medio fundamental para que el niño conozca de una manera dinámica la actividad de las personas y sus relaciones sociales entre ellos.

A través del juego se realiza el aprendizaje por imitación; el niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita. La imitación es lo único accesible para ellos mientras no puedan superar el modelo concreto y viviente y captar la consigna abstracta. El

carácter imitativo del juego es muy importante para la tarea educativa por lo cual es recomendable propiciar el aprendizaje por imitaciones de modelos humanos en concordancia con los postulados doctrinarios de la educación.

b) En el desarrollo muscular

Las actividades del juego desarrollan evidentemente los músculos y la coordinación neuro-muscular: el peso total de la musculatura humana aumenta de un kilo al nacer hasta cerca de 35 kilos al final de la adolescencia.

En un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrarsele atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo, o bien, débiles y flácidos. Los años de juego, en otras palabras desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuro-muscular. Probablemente, no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades del juego.

c) En el desarrollo mental

Mediante el aumento de la fuerza y coordinación del desarrollo mental que resulta de las actividades de juegos, se verifica una evolución paralela.

El desarrollo mental aumenta enormemente en los períodos de la niñez primera y media

Aunque los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos, también es preciso utilizar la mente y el cerebro para poder adquirir y originar nuevas actividades y metas. En gran parte de la vida del niño, el juego es extremadamente serio. La gran variedad de juguetes ayudan al desarrollo mental y educativo de los niños de la edad pre-escolar y escolar.

Las mentes de los niños se desarrollan tanto en las actividades de los juegos menos serios, como en las actividades más profundas y

formales; esta evolución sigue pasos paralelos con el desarrollo neuro-muscular.

Es muy difícil concebir que la mente de un niño podría lograr su maduración final, ya que los juegos lo ayudarán a un mejor desenvolvimiento en su vida futura.

2.3. EL USO DE LOS JUEGOS VERBALES EN EDUCACIÓN INICIAL.

2.3.1. LAS ADIVINANZAS

Según Saá (2006), las adivinanzas son situaciones problemáticas breves y graciosas. Consiste en es buscar una solución o respuesta a través de una serie de pistas que les permitirán a los niños desarrollar un desenlace lógico de su respuesta.

“Son juegos de palabras en los cuales se alude a algo que no está explícito. En algunas de ellas se ofrece una descripción, y en otras se utilizan metáforas de lo que hay que adivinar. Promueven el análisis y la deducción”

HISTORIA

Las adivinanzas tienen su origen en la estructura tradición de los pueblos que con los años han ido dándoles forma.

Los historiadores han descubierto que los primeros ejemplos de acertijos se escribieron en la antigua Babilonia. También hay muchos ejemplos de acertijos en textos religiosos antiguos, como los textos védicos y el Antiguo Testamento. De hecho, hay ejemplos de acertijos en culturas de todo el mundo y de cada período de tiempo.

Durante la historia se ven muchos escritos y textos sobre casos destacados de acertijos con historia en los que hay relacionados personajes conocidos. Uno de estos personajes famosos a los que se les relaciona con una adivinanza famosa es Einstein. Se comenta que tan solo de la población sería lo suficientemente inteligente de saber una adivinanza que le propuso a una periodista en una entrevista” (1)

COMO RECURSO DIDÁCTICO

Muchas de las **adivinanzas** o **acertijos** que provienen del ingenio del ser humano pueden ser usadas para actividades didácticas que enseñen al niño no solo un objetivo sino a la creación de algunas más.

La mayoría de estos acertijos intentan plantear soluciones lógicas a un problema sencillo por lo que también, no solo estimula en ingenio, sino que además incentiva a los niños a las soluciones más lógicas. Las **adivinanzas** en educación siguen siendo una de las mejores estrategias de estimulación de varios tipos de pensamiento, el lógico o creatividad.

Las adivinanzas son utilizadas como una estrategia, es un juego para los niños, pero este juego fortalecerá sus inteligencias, como la lógica matemática.

TIPOS DE ADIVINANZAS

1. ADIVINANZAS CON NÚMEROS

Son adivinanzas en cuya interpretación se tiene, necesariamente , que recurrir a números en tarjetas, utilizando la observación imaginación el análisis y comparación.

EJEMPLO

¿Cuál es el número que vale más cuando lo pones de cabeza?

Respuesta: el número 6 porque cuando lo pones de cabeza vale 9.

2. ADIVINANZAS EN FORMA DE PREGUNTA

Consiste en formular una pregunta normal con respuesta de cultura general.

Su interpretación recurre al sentido común, la memoria abstracción y la comprensión.

EJEMPLO

¿El nombre de que animal encierra las cinco vocales?

Respuesta: el murciélago.

3. ADIVINANZAS CON LETRAS

Se juega con la presencia de letras.

Su interpretación se basa en la observación minuciosa de la escritura de cada palabra, donde se encuentran las respuestas.

EJEMPLO

¿Qué hay siempre en el “AguA” y en la “orilla”, pero nunca en el pueblo ni en el cerro?

Respuesta: la letra “A”

4. ADIVINANZAS CON RESPUESTA INCLUIDA

Esta adivinanza centra su interpretación en la observación específica, la audición y el análisis. La respuesta está incluida.

MAR, pero no de agua,

TI, pero no de tu,

LLO, pero no de mí.

Respuesta: El martillo.

5. ADIVINANZAS CON LENGUAJE FIGURADO

Son adivinanzas que utilizan un lenguaje con sentido figurado, como las metáforas.

Su interpretación se realiza a través del análisis poético, la comparación, comprensión, asociación de ideas e imágenes.

Una chacrita blanca,

Cinco hermanitas

Van sembrando semillitas

Negras o azules

Y a veces rojizas.

Respuesta: Escribir

6. ADIVINANZAS CON PREGUNTAS Y RESPUESTAS EN LAS REFERENCIAS

Su interpretación se realiza mediante la audición, la deducción, el análisis, la comprensión y la descripción

En la olla la hacen,

En el mate la sirven,

Con la boca la comen.

¿No sabes que cosa es?

Respuesta: la comida

2.3.2. LAS CANCIONES

DEFINICIÓN

Según Saá (2002), las canciones son composiciones musicales, siendo una mezcla de letra y acompañada por instrumentos musicales.

La letra de las canciones es habitualmente de naturaleza poética y con rima, aunque pueden ser versículos religiosos o prosa libre.

Una definición didáctica, señala que las canciones, son juegos de palabras acompañadas por un ritmo, melodía y pulso, que permiten a los niños comunicarse expresivamente.

Permite establecer vínculos afectivos y desarrollar capacidades de atención, interrogación de textos, interpretación de canciones y expresión corporal.

HISTORIA

La música y el sonido tienen su origen desde tiempos remotos, donde se utilizaba para curar el cuerpo y transformar estados mentales.

El arte del canto fue desarrollado por todos los pueblos .En los tiempos de Babilonia había grandes agrupaciones de cantores perfectamente disciplinados desde el punto de vista musical. La música era voluptuosa, artículo de lujo para fiestas, poco digna para sacerdotes y rezos.

En Egipto antiguo, la música era utilizada para fiestas, procesiones y ceremonias de culto.

En Grecia, en el siglo VIII de la era cristiana, el canto comenzó a acompañarse por un instrumento: la cítara.

Canciones de cuna, de boda, fúnebres, ocupaban un lugar importante en la vida de los griegos. En los coros del teatro griego todas las voces cantaban la misma melodía: esto se denomina homofonía y continúa hasta el primer milenio de la era cristiana. Platón y Aristóteles afirmaban que el canto era un medio importante para la educación: tal es la importancia, que la antigua Grecia concede al arte del canto que en las Olimpíadas se realicen torneos líricos que ejecutaran trovares dedicados a Apolo.

El pueblo judío utilizaba el canto para sus ceremonias. Las investigaciones del canto en Jerusalén demuestran que son unas de las fuentes del canto gregoriano.

Este es el inicio de la polifonía. Durante el siglo XIV el canto adquiere valores de notas breves, se fija definitivamente el ritmo, y ya no hay solistas, sino que todo el pueblo canta. Es el “Ars nova”. Las mujeres continúan sin poder cantar en las iglesias y se comienza a recurrir a la castración para obtener voces agudas. A fines del siglo XV, se publican los primeros preceptos para un buen canto coral. Según ello debe ser: en conjunto, en la unidad de tiempo, en el registro medio, con devoción y arreglo a las finas costumbres ciudadanas.

Con el cambio de siglo aparecen nuevos gustos y nuevas ideas estéticas. El arte de la polifonía de una simple supervisión de voces. En este momento los músicos y poetas sintiendo la necesidad de expresarse de la forma monódica del canto; esta necesidad debe entenderse como una aspiración de manifestarse en forma individual, Con ello el cantante solista comienza a destacarse y ser el centro. Esto hace surgir la necesidad de una buena técnica vocal. Ahora las palabras tienen que ser entendidas, esto obtiene un valor dramático que hasta el momento no poseía.

2.3. 3.LA MÚSICA COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA

Para Saá (2002), la música como estrategia educativa debe comenzar a realizarse con los elementos básicos de la música: duración, intensidad, altura, timbre, ritmo; aplicados en unidades musicales simples: la interacción con estas unidades, conduce al niño y niña a crear o a componer unidades más ricas y complejas, que a su vez pueden ser relacionados con los elementos cotidianos que los rodean; en la escuela, en el hogar y como venimos estudiando, con conceptos relacionados con las matemáticas. La música no solo contribuye al aspecto formal del aprendizaje sino que rebasando los cometidos pedagógicos, es constitutiva de una formación integral de la personalidad. Según los resultados de un estudio realizado por Annely Séller en 1990, entre las ventajas más significativas de la música está el desarrollo del aspecto intelectual, socio afectivo, psicomotor, de crecimiento personal y formación de hábitos”.

Otra manera de usar la música en el aula la constituyen las numerosas canciones que han sido compuestas con letras didácticas. Hay canciones orientadas a facilitar los procesos de memorización como pueden serlo las tablas de multiplicar. Otras resumen un concepto sencillo pero fundamental, a no olvidar nunca.

Los juegos musicales aportan muchas aplicaciones didácticas. Hay canciones y músicas que pueden ser usadas como audiciones donde los niños deben contar los pulsos, o calcular momentos, o referir cualidades (largo, corto, fuerte débil, etc.).

Lozanov (1996) sostiene que "La música barroca logra estados y condiciones propicios para el aprendizaje, pues tiene un ritmo de sesenta golpes, que equivale a los latidos del corazón cuando estamos tranquilos y reposados". Estos sesenta latidos son por minuto, según el autor si se logra este nivel de relajamiento, las personas pueden recordar y asimilar lo aprendido, además podríamos estar más sanos y se tendría mayor capacidad mental.

2.3.4. LA RIMA - POESÍA

DEFINICIÓN

Una **rima** es la **repetición de una serie de sonidos**. Se trata de una técnica que suele utilizarse en la **poesía**, donde la repetición por lo general se encuentra en la finalización del verso a partir de la vocal acentuada que está ubicada en el último lugar.

Cuando la repetición, a partir de dicho límite, abarca a todos los fonemas, se habla de una **rima consonante**. Si, en cambio, la repetición tiene lugar únicamente con las vocales tras ese límite, estamos ante una **rima asonante**.

Son de gran interés no solo por pertenecer a los versos que pueden leer los niños, sino que aportan una gran contribución en la estimulación del aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia lingüística, completando también la memoria, la creatividad y el lenguaje, su pronunciación y su riqueza.

Presenta mucha originalidad y sirven de apoyo a la hora de que el niño deba recordar sus versos; algunos objetivos pueden cumplir a través de las rimas en versos y pueden enseñarse para: crear hábitos en el aula, aprender reglas y normas y también valores

HISTORIA

La rima es un recurso conocido desde la antigüedad, aunque no cobró la posición central que hoy tiene hasta la Edad Media. Según Segovia Tomás (2005)" La retórica clásica la consideraba una clase de *homoiotéleuton*, 'terminación similar' de dos o más palabras y podía usarse ocasionalmente en prosa para reforzar las simetrías de los *isocola*.

Los árabes utilizaron una forma de prosa rimada. La rima aparece también tempranamente en textos mágicos, en los que se otorga un valor supersticioso a la semejanza de las palabras.

Aunque la rima es un procedimiento habitual en la literatura europea desde época medieval y aún vigente, en el siglo XVII algunos poetas, como John Milton, la rechazaron, prefiriendo utilizar el verso blanco, con métrica regular pero sin rima. A finales del siglo XIX y comienzos del XX, varios movimientos poéticos renovadores enarbolaron el verso libre, sin rima ni métrica, como estandarte de su estética.

IMPORTANCIA DE LAS RIMAS

Según Saá (2002), la poesía debe llevar a los niños un mensaje importante y claro, los versos de una poesía o dentro de la misma deben llevar rimas, porque las rimas tienen un componente singular que les dará un toque atractivo a las lecturas. En educación se incluye la rima dentro de poesías o versos que están en estructuras cortas para niños.

No existe probablemente alguna rima que no recuerde un adulto que mencionó cuando están en la escuela, hay versos con rimas que ya están realizadas o versos con rimas que los niños

pueden crear en compañía de adulto maestros y compañeros. La fijación memorística de unos versos que contiene rimas es constantemente estimulada cuando el niño trata de retener.

2.3.5. LOS CUENTOS

DEFINICIÓN

Según Estivill y Domenech(2006), plantea que en el cuento los niños encontrarán una explicación razonada de cada valor para que entiendan su importancia y lo incorporen de forma natural a su vida cotidiana. Es una invitación a pensar y actuar de una manera más madura, para que crezcan con autoestima y Responsabilidad”.

Para los niños, el momento de disponerse a escuchar un cuento supone un momento lleno de magia, que les permite entrar en un mundo plagado de aventuras fantásticas o reales.

Conocerán personajes y escenarios que llegan a fascinarles, en el que se encontrarán con hechos maravillosos protagonizados por magos, hadas, encantadores, duendes y toda una serie de personajes de fantasía que activan la imaginación de los niños.

Fernando Savater ha llegado a decir del cuento: “Los cuentos nos acompañan a los largo de nuestras vidas. De ese aprendizaje de valor y generosidad por vía fantástica depende, en gran medida, el posterior temple del espíritu, la opción que marcará la vida de ese ser, hacia la servidumbre resignada o hacia la enérgica libertad”.

Por su parte, Bettelheim, uno de los mejores psicólogos y psiquiatras infantiles del siglo XX, afirma que “el cuento es un viaje hacia un mundo maravilloso, para después, al final, devolverlo a la realidad de la manera más reconfortante.” En su libro Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas afirma que “los cuentos de hadas son una fuente inagotable de placer estético que influye en la educación

de los niños de una forma dominante. Los cuentos de hadas ejercen una función liberadora y formativa para la mentalidad infantil y dotan de apoyo moral y emocional.

El niño se identifica con los personajes de los cuentos, experimentando así sentimientos de justicia, fidelidad, amor, valentía como un gozoso descubrimiento de la aventura de vivir.”

Para Dora Pastoriza, "El cuento infantil debe ser una pequeña obra de arte, se hace necesario propiciar la educación estética del niño como camino para despertar su amor por la lectura, que debe ir aparejado al gusto por todas las cosas bellas.....habremos de capacitarlo para gustar lo bueno y rechazar lo malo o mediocre. Es decir, habremos de educarlo estéticamente."

Definición de Cuento: Según la Real Academia Española:

- Es la relación de un suceso.
- Relación, de palabra o por escrito, de un suceso falso o de pura invención.
- Breve narración de sucesos ficticios y de carácter sencillo, hecha con fines morales o recreativos.

Otras definiciones:

a) El cuento es una narración literaria, oral o escrita, de extensión variable, en la que se relatan con un esquema más o menos común o arquetipo, vivencias fantásticas, experiencias, sueños, hechos reales.....es decir, lo fantástico y/o real, de forma intencionadamente artística, con dos objetivos fundamentales: divertir y enseñar.

b) El cuento es una narración breve de carácter ficcional, protagonizada por un grupo reducido de personajes. Este es transmitido originalmente por la vía oral aunque con la Modernización se han creado nuevas formas como los auto libros.

HISTORIA

El cuento es una de las formas más antiguas de literatura popular de transmisión oral. De hecho, el cuento apareció como una necesidad del ser humano de conocerse así mismo y darle a conocer al mundo acerca de su existencia. Los primeros cuentos eran de origen folklórico, se transmitían oralmente y tenían infinitudes de elementos mágicos. Su origen circunda entre lo mitológico o histórico, a pesar de haber estado desnaturalizado por la fantasía popular.

Los cuentos más antiguos surgieron en Egipto alrededor del año 2000 a.C. También cabe destacar las fábulas del griego Esopo (de carácter moralizante) y los escritos de los romanos Lucio Apuleyo y Ovidio, cuyos temas consistían en temas griegos y orientales con elementos fantásticos y mágicos.

En el mundo helénico tuvo importante difusión los cuentos llamados milesios, obscenos y festivos por naturaleza. Otras fuentes para el cuento han sido el Panchatantra (relatos indios del siglo IV d.C.) y la principal colección de cuentos orientales Las mil y una noches en la que Scheherazade se salva de la muerte a manos de su esposo, contándole cada noche apasionantes cuentos de diversos orígenes y culturas.

De hecho, gracias a esta obra el cuento se desarrolló posteriormente en Europa. En la Europa medieval se escribieron numerosos relatos. En Francia, destacaron los romances de caballeros. Asimismo, Geoffrey Chaucer y Giovanni Boccaccio llevaron a sus culturas lo mejor de la tradición medieval y antigua. Es precisamente a partir de Boccaccio cuando la narrativa breve en prosa y realista (conocida como novella) se desarrolla en Italia como forma artística. Gracias a obras como el Decamerón, en Francia se conocieron Las cien nuevas novelas de un autor anónimo y el Heptamerón de Margarita Navarra. Otro autor francés del siglo XVII, Jean de la Fontaine, escribió fábulas basadas en Esopo.

CARACTERÍSTICAS

2.1. La Acción.-Por ser los cuentos relatos breves, una serie de hechos tienen que suceder poco a poco a través de su evolución. A través de la narración, estos hechos constituyen la acción que consta de 3 partes básicas, a saber: introducción, punto culminante y desenlace.

2.2. Tema.-Es lo que llama la atención en todo el desarrollo del cuento. El tema es el elemento móvil del relato, el cual alcanza su punto máximo a medida que el relato va evolucionando. Puede basarse en una gran gama de aspectos, como el odio, amor, rencor, ilusión, ciudades, países, animales y pare usted de contar.

2.3. Personajes.-Seres y cosas tanto reales como imaginarias caben en todo relato. En las narraciones literarias existen personajes principales o protagonistas ya que, por sus características resaltantes, destacan sobre los demás y realizan acciones más significativas. Luego, encontramos a los personajes secundarios, que son menos importantes. El cuento debe partir de situaciones en las que el o los personajes viven un conflicto que los obliga a tomar una decisión que pone en juego su destino.

2.4 .Ambiente.-Este elemento no es fundamental en el cuento, ya que está formado por el ámbito o escenario donde los personajes se mueven. En los pequeños relatos no siempre se encuentra definido, ya que muchas veces el ambiente está tácito, sugerido o esbozado a

grandes rasgos. En contraposición, vemos que en la novela la presencia de un ambiente específico sí es necesaria.

- Adicionalmente, la historia del cuento debe entretener, conmover, intrigar o sorprender. El estilo debe ser directo, sencillo y sin muchos adornos (en contraposición con la poesía o la novela).

- El cuento admite casi todas las técnicas, como la narración, el monólogo, el diálogo, la descripción, hipérbole, símil, collage de textos ajenos, etc. siempre y cuando se mantenga el hilo de la historia y el lector pueda reducirla a su expresión oral.

EL CUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Según Saá(2002).el cuento es fundamental en la mediación pedagógica, que le facilitan al profesor interactuar y orientar a los niños en un ambiente, caracterizado por la fantasía y la lúdica. En este sentido Prieto, se refiere a la mediación “como el tratamiento de contenidos y formas de expresión de los diferentes temas a fin de lograr un acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresión y racionalidad” (Prieto, 1991).

Se habla entonces de medicación pedagógica, en el sentido estricto de mediar entre determinadas áreas del conocimiento y de la práctica, y quienes están en situación de aprender algo.

En los primeros años de la vida escolar cobra importancia la implementación de los cuentos en el aula, porque se trata de una forma narrativa en la cual se relata de modo sencillo vivencias propias o de otros.

A través de él, se socializa, hay interacción con los pares y se expresan las ideas acerca del mundo. Estas narraciones pueden tratar acerca de acontecimientos reales o fantásticos, todo depende de la intención, del propósito del cuento.

“Los niños aprenden imitando modelos presentes en los adultos que le rodean, por ellos se recomienda familiarizarlos con la lectura de cuentos para que luego sea capaz de leer sus libros favoritos de forma independiente, desarrollando estrategias que le permitan una mejor comprensión de lo que lee y la aplicación de estrategias meta cognitivas para evaluar sus progresos en la lectura “(Gillanders, 2004). Antes de la lectura se le comentan situaciones que le son familiares desde su contexto sociocultural, para despertar su curiosidad y generar

expectativas frente a la lectura del cuento, durante el texto se utilizan entonaciones, exclamaciones y preguntas para mantener su atención y posterior a la lectura se le interroga acerca de sus expectativas y conclusiones.

TIPOS

Se podrían hacer muchas clasificaciones acerca de los cuentos, una de ellas podría ser esta. Existen dos grandes tipos de cuentos:

a) El cuento popular. Es una narración tradicional de transmisión oral. Existen muchas versiones pero se diferencian en los detalles. El cuento popular a su vez tiene tres subtipos:

1°.- **Los cuentos de hadas o maravillosos.** En este apartado se incluyen los de hadas, princesas, brujas, duendes, hechiceros y magos. Estos cuentos hacen referencia a los problemas humanos universales tales como el deseo de vivir eternamente, la envidia, los celos, el envejecimiento, etc. Los mensajes que transmiten estos tipos de cuentos son que la vida tiene cosas maravillosas y también dificultades que hay que superar enfrentándose a ellas.

2°.-**Los cuentos de animales.** En estos cuentos los personajes son animales que hablan y se comportan como seres humanos.

3°.- Los cuentos costumbristas. Estos cuentos hacen referencia al entorno rural, agrícola o ganadero. La acción del cuento suele transcurrir en espacios como un camino, un pozo, una casa o un río.

Partes del cuento:

El cuento se compone de tres partes:

- a) Introducción o planteamiento. Es la parte inicial del relato en la que se sientan las bases de lo que sucederá en el nudo.
- b) Nudo o desarrollo. En esta parte surge el conflicto y tienen lugar los hechos más importantes.
- c) Final o desenlace. En esta parte tiene solución la historia y finaliza la narración.

IMPORTANCIA DIDÁCTICA DE LOS CUENTOS

Los cuentos son una parte muy importante del crecimiento de los niños, pues les permiten empatizar con el mundo, desarrollar su imaginación y resolver conflictos. El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia podemos lograr que

entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse.

A los niños les encantan los cuentos porque es una forma ideal de aprender. Si miramos atrás en el tiempo, podemos apreciar el gran valor que tenían los cuentos y las historias populares para transmitir conocimiento y enseñanzas vitales para sobrevivir y desenvolverse en sociedad. Nuestro cerebro es social y aprende más fácilmente a cuando interactúa con otras personas. Además, las metáforas, son una fórmula fabulosa para generar nuevas conexiones neuronales en nuestro cerebro que se irán consolidando poco.

Los cuentos infantiles son una buena forma de crear un lazo de unión con los niños, fomentar su imaginación y su creatividad, ahuyentar los temores y en muchos casos hacerles sentir más valientes al inspirarse en sus personajes favoritos.

2.4 LOS CUENTOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Se pueden hacer actividades para desarrollar el pensamiento lógico-matemático, utilizando los cuentos. Así tenemos por ejemplo, que se puede secuenciar las escenas del cuento, el material, el principio, el final, ordenar las acciones a partir de dibujos, contar personajes, animales, objetos o hacer disparates sobre el espacio y el tiempo. Para comprobar el nivel de comprensión se pueden realizar preguntas sobre la historia, recordar características de los personajes o partir de las ilustraciones para recrear de nuevo el cuento.

La literatura infantil es un medio idóneo para presentar ideas matemáticas (Whitin, 1994; citado en Alsina, 2012) porque el niño escucha las narraciones del cuento, que son historias reales, él no ve una serie de reglas o datos a memorizar, lo que hace es escuchar, explicar, leer por viñetas o representarlo con un dibujo o una dramatización. Son elementos que ayudan al niño a crear las representaciones mentales que son la base del conocimiento matemático. Para trabajar las matemáticas y su vocabulario Colomer y Ramos (2002; citado en Alsina, 2012) mencionan los cuentos populares como, “Ricitos de oro y los tres ositos”, “Los tres cerditos”, “La princesa y el guisante”, entre otros. A raíz de esto, Kirova y Bhargava (2002:2) muestran como una niña después de escuchar el cuento de “Ricitos de oro y los tres ositos” lo representó, cogió tres osos (clasificación), colocó un plato y una silla para cada uno (aparejar y Belén Sánchez Medina 8. Existen múltiples recursos y contextos Las matemáticas cercanas en Educación Infantil. Escuela, Familia y Entorno 32

correspondencia biunívoca) y colocó los osos por orden de tamaño (seriación). Acciones matemáticas que se iniciaron por interés sentimental generado al escuchar el cuento, quiso hacerlo propio, por ello lo representó.

El maestro hará una selección apropiada de canciones para trabajar los determinados conceptos matemáticos. Ej. Para trabajar los días de la semana la canción “Sol solito” y para reconocer su cara “En mi cara redondita”:

Sol solito Calientame un poquito Para hoy, para mañana Para toda la semana: Lunes, martes, miércoles, Jueves y viernes, son para trabajar. El sábado y el domingo Son para descansar. En mi cara redondita Tengo ojos y nariz Y una boca para comer y para reír. Con mis ojos, lo veo todo. Con mi nariz, hago hachís. Y con la boca como palomitas de maíz. San Andrés, C., 1998” Las canciones generan calma y bienestar en el niño, a la vez que se fomenta el gusto por otro lenguaje. Ocurre lo mismo que con el cuento, una vez han memorizado la canción al volver a escucharla se pueden anticipar, esto les genera seguridad y bienestar. La música se trabaja con canciones infantiles que van acompañadas de letra y gestos, para ayudar y facilitar el aprendizaje de los conceptos. También con los instrumentos musicales (su forma, sonido...), y la lectura de las partituras que en EI se convierten en greguerías, para facilitar el lenguaje al niño, muestran una reiteración, seriación, con un principio y un final”.

CAPÍTULO III

III.RESULTADOS Y PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS PRE TES

Tabla 1

Tiene nociones de clasificación. (Agrupaciones)

	F	%
Alto	4	20
Medio	1	5
Bajo	15	75
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

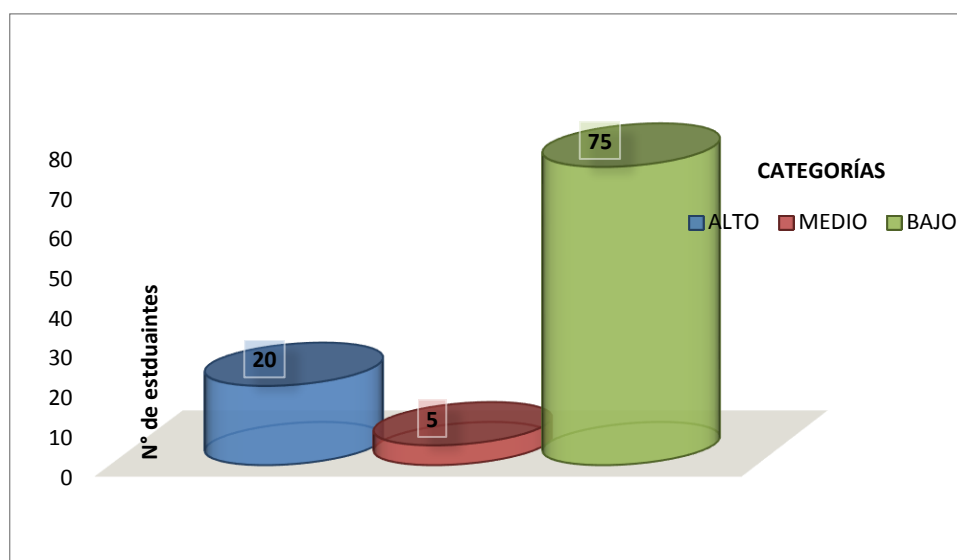


Figura 1.

Comparación de objetos

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de clasificación muestran que, 15 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 75 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 20%; esto es, 4 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados

Tabla 2

Utiliza Cuantificadores

NIVELES	F	%
Alto	4	20
Medio	1	5
Bajo	15	75
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

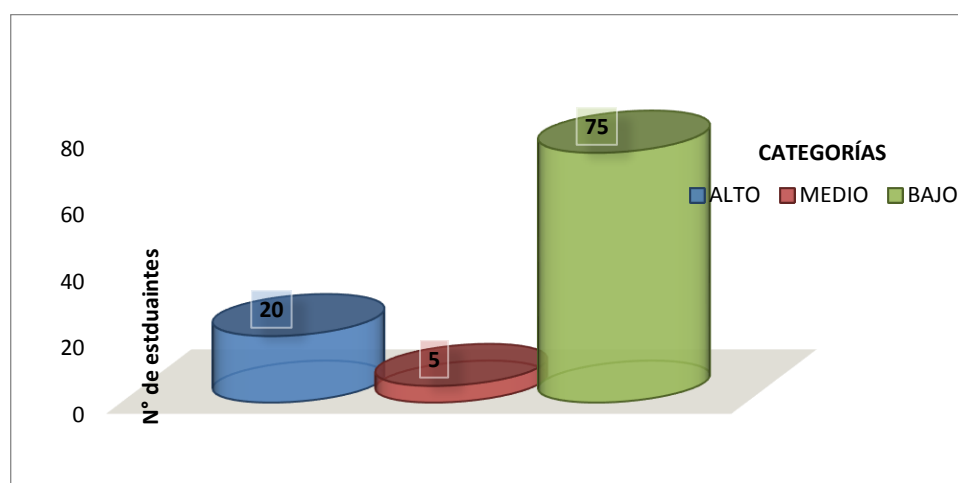


Figura 2.

Uso De Cuantificadores

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de cuantificación muestran que, 15 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 75 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 20%; esto es, 4 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados

Tabla 3

Seriación

NIVELES	F	%
Alto	4	20
Medio	1	5
Bajo	15	75
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

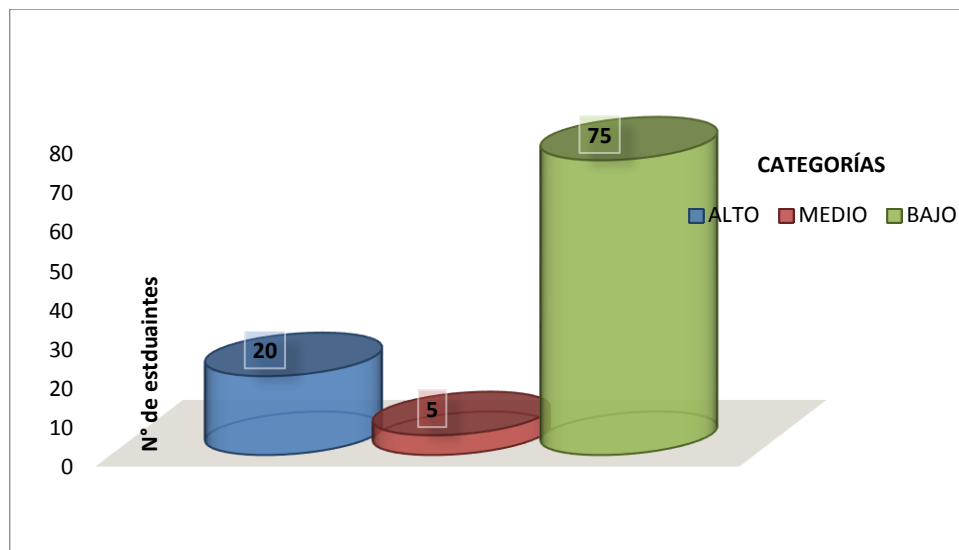


Figura 3.

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de cuantificación muestran que, 15 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 75 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 20%; esto es, 4 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados

Tabla 4

Tiene Nociones de Conteo

NIVELES	F	%
Alto	3	15
Medio	1	5
Bajo	16	80
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

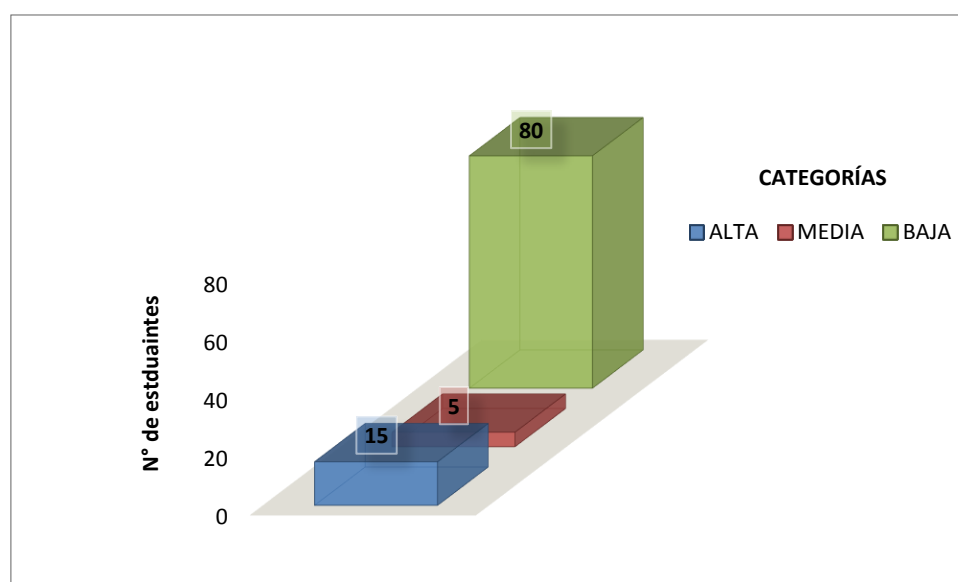


FIGURA 4.

Conteo

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de conteo muestran que, 16 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 80 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 15 %; esto es, 3 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados.

Tabla 5 :

Tiene nociones espaciales(Desplazamientos)

NIVELES	F	%
Alto	3	15
Medio	1	5
Bajo	16	80
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

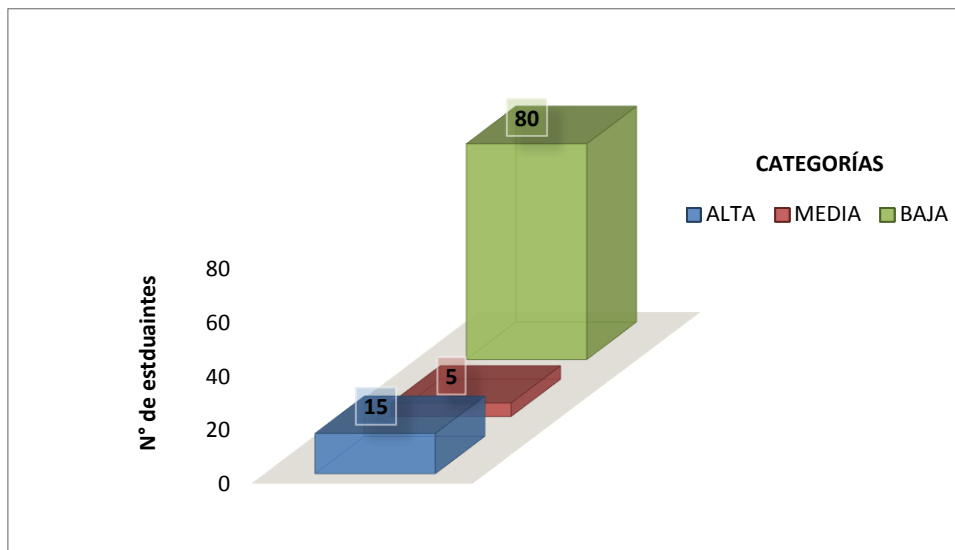


Figura 5.

Nociones espaciales

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nociones espaciales (Desplazamientos) muestran que, 16 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 80 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 15 %; esto es, 3 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados.

Tabla 6

Establece correspondencia entre los elementos

NIVELES	F	%
Alto	3	15
Medio	1	5
Bajo	16	80
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

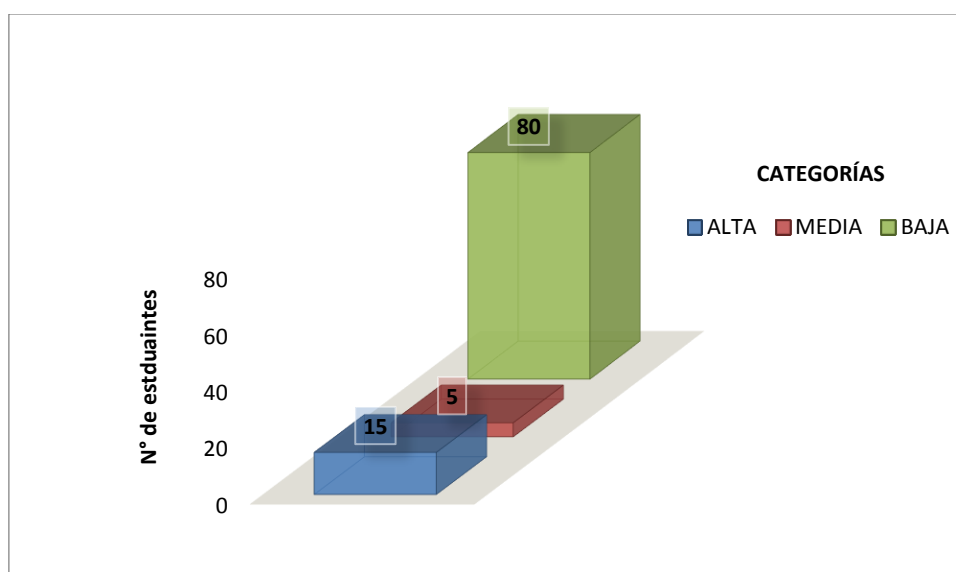


Figura 6.

Correspondencia

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de Correspondencia muestran que, 16 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 80 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 15 %; esto es, 3 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados.

Tabla 7

Identifica y realiza secuencias

NIVELES	F	%
Alto	3	15
Medio	1	5
Bajo	16	80
TOTAL	20	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Marzo 2015

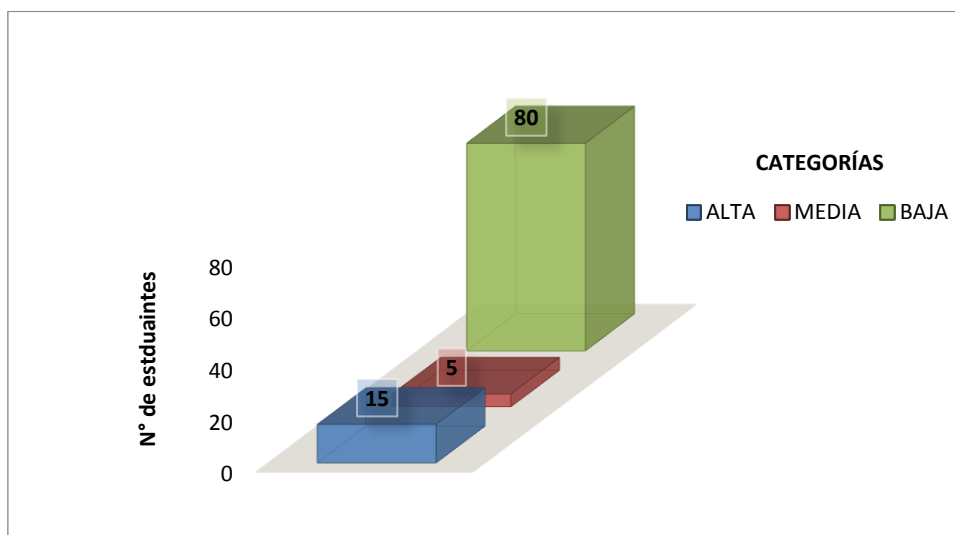


Figura 7.
Secuencias

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Septiembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de clasificación muestran que, 16 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 80 % alcanzaron el nivel bajo; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5 % se ubicaron en el nivel medio y en el nivel alto se situaron, el 15 %; esto es, 3 de los cuales.

El resultado obtenido indica que la mayoría de estudiantes del grupo de estudio se concentran en el nivel bajo, por lo que se requiere un tratamiento específico para revertir estos resultados.

3.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS POST TEST

3.2.1. Análisis e interpretación de POST TEST a los estudiantes de la I.E.I.N° 174 (FLORECER) para determinar el nivel logrado, después de aplicado el instrumento.

Tabla 8

Posee nociones de clasificación .

NIVELES	F	%
Alto	18	90
Medio	2	10
Bajo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Diciembre del 2015

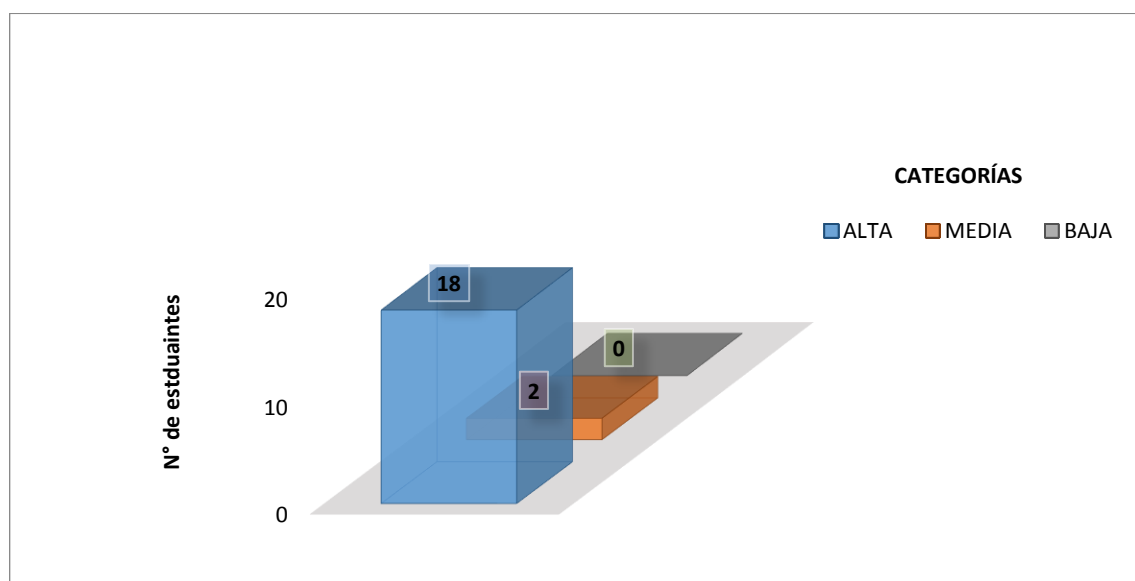


Figura 8.

Comparación de objetos

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de clasificación muestran que, 18 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 90% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 2 de ellos, es decir, el 10% lograron ubicarse en el nivel

Tabla 9

Usa cuantificadores

NIVELES	F	%
Alto	17	85
Medio	2	10
Bajo	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

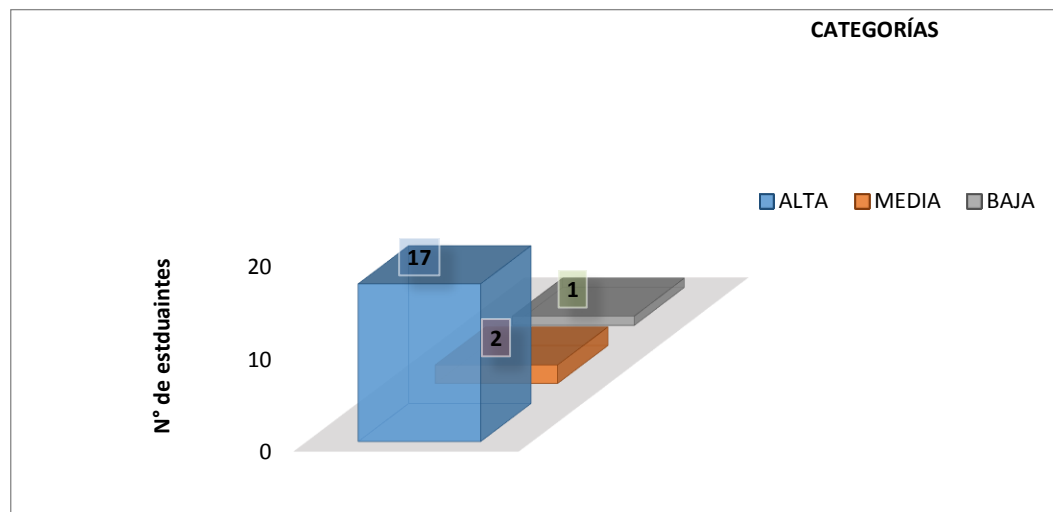


Figura 9.

Uso de cuantificadores

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de cuantificación muestran que, 17 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 85% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 2 de ellos, es decir, el 10% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 1 estudiante del grupo de estudio.

Tabla 10

Realiza seriaciones

NIVELES	F	%
Alto	18	90
Medio	1	5
Bajo	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

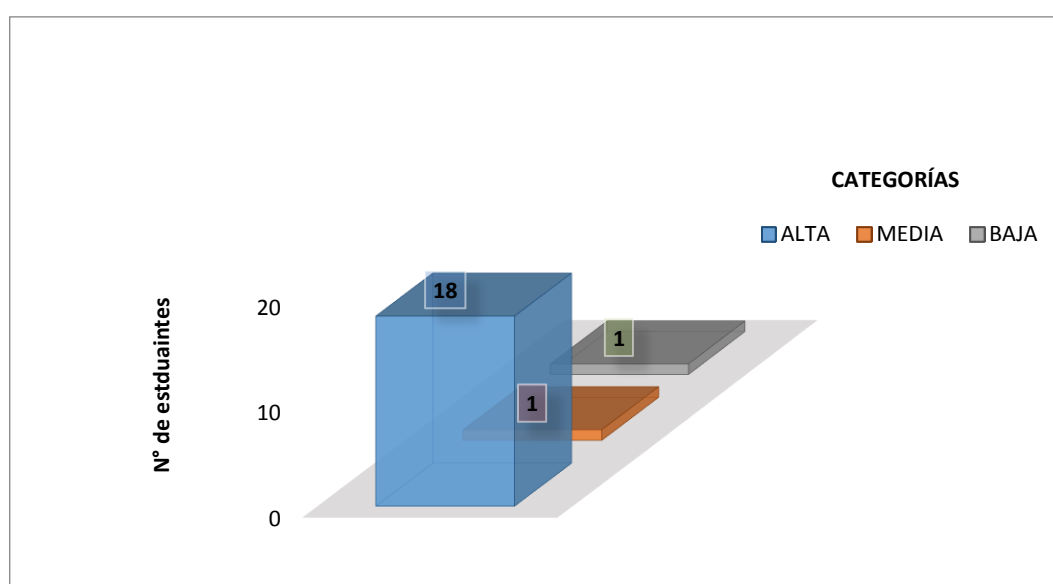


Figura 10.

Seriación

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de seriación muestran que, 18 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 90% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 1 estudiante del grupo de estudio.

Tabla 11

Realiza actividades de conteo

NIVELES	F	%
Alto	17	85
Medio	2	10
Bajo	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

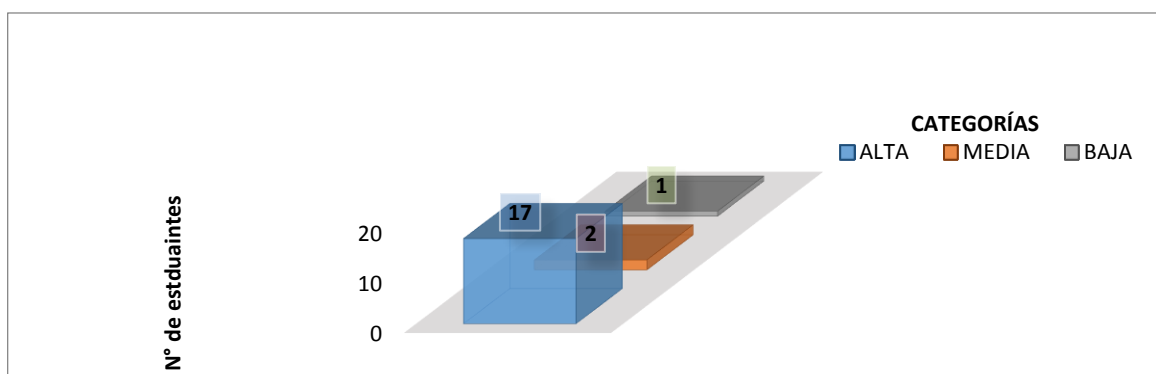


Figura 11.

Conteo

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de cardinalidad muestran que, 17 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 85% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 2 de ellos, es decir, el 10% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 1 estudiante del grupo de estudio.

Tabla 12

Tiene nociones espaciales

NIVELES	F	%
Alto	18	90
Medio	2	10
Bajo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Fecha: Diciembre del 2015

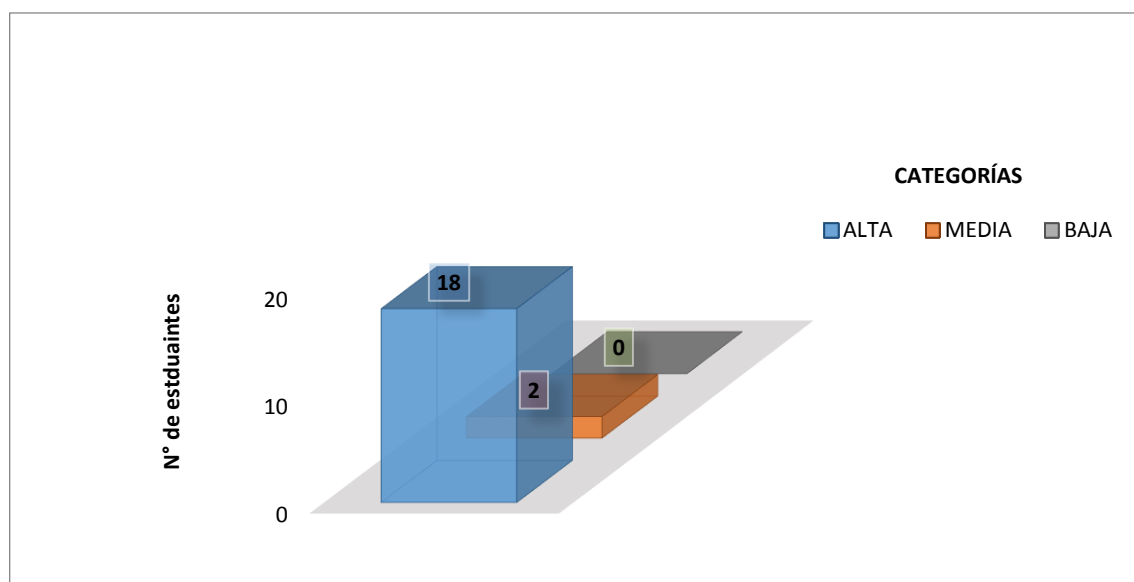


Figura 12.

Nociones espaciales

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de clasificación muestran que, 18 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 90% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 2 de ellos, es decir, el 10% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 0 estudiante del grupo de estudio.

Tabla 13

Establece relaciones de correspondencia

NIVELES	F	%
Alto	17	85
Medio	2	10
Bajo	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

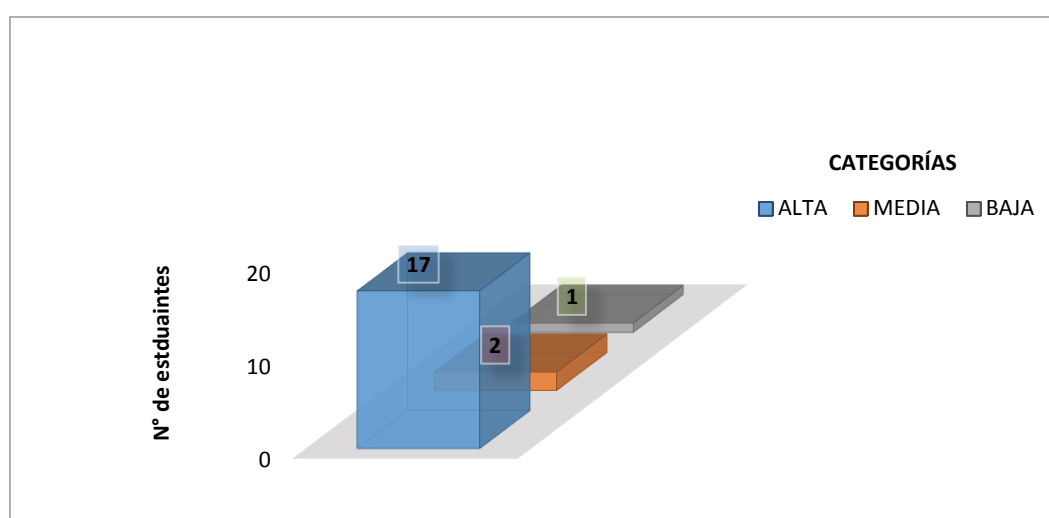


Figura 13. Correspondencia

Correspondencia

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de cuantificación muestran que, 17 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 85% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 2 de ellos, es decir, el 10% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 1 estudiante del grupo de estudio.

Tabla 14 :

Realiza secuencias

NIVELES	F	%
Alto	18	90
Medio	1	5
Bajo	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

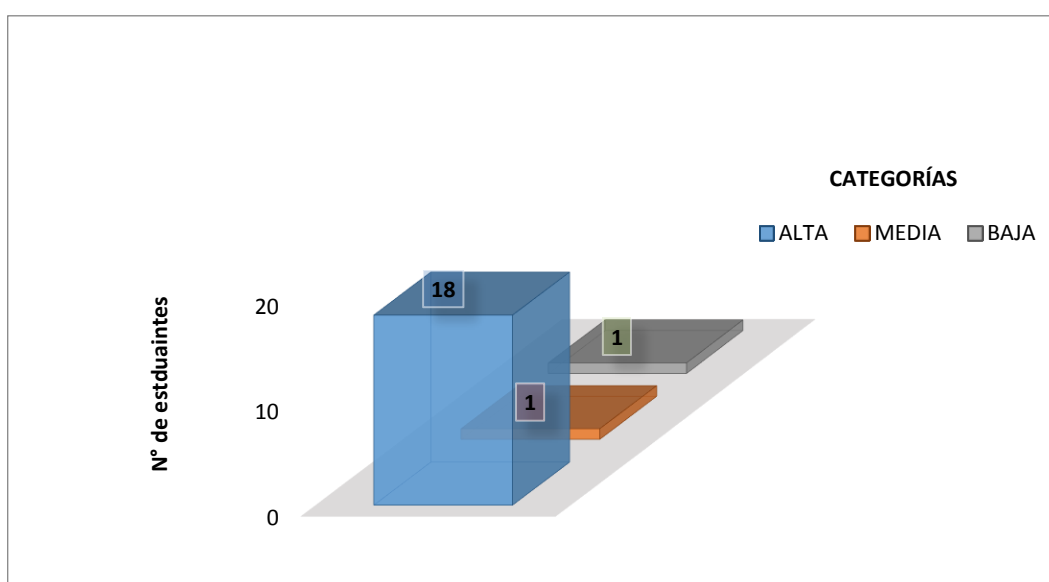


Figura 14.

Secuencias

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

Fecha: Diciembre del 2015

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test para valorar el nivel de secuencias muestran que, 18 de los estudiantes del grupo de estudio, es decir, el 90% lo lograron en un nivel alto; mientras que, 1 de ellos, es decir, el 5% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 1 estudiante del grupo de estudio.

3.3. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE PRE Y POST TEST DE UN PROGRAMA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I.N° 174"FLORECER"DEL DISTRITO DE MONSEFÚ,PROVINCIA CHICLAYO,REGIÓN LAMABYEQUE

Fuente : Pre y Post Test.

Después de haber aplicado sesiones de aprendizaje se aprecia el análisis comparativo entre el Pre y Post Test de un programa, para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes.identificar

Nivel	Dimensión clasificación				Dimensión cuantificación				Dimensión seriación				Dimensión cardinalidad				Dimensión cuantificación				Dimensión seriación				Dimensión cardinalidad			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
ALTO	4	20	18	90	4	20	17	85	4	20	18	90	3	15	18	90	3	15	17	85	3	15	17	85	3	15	18	90
MEDIO	1	5	2	10	1	5	2	10	1	5	1	5	1	5	2	10	1	5	2	10	1	5	2	10	1	5	1	5
BAJO	15	75	0	0	15	75	1	5	15	75	1	5	16	80	0	0	16	80	1	5	16	80	1	5	16	80	1	5
TOTAL	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Fuente: Tablas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11 y 12

Fecha: Septiembre – diciembre de 2015

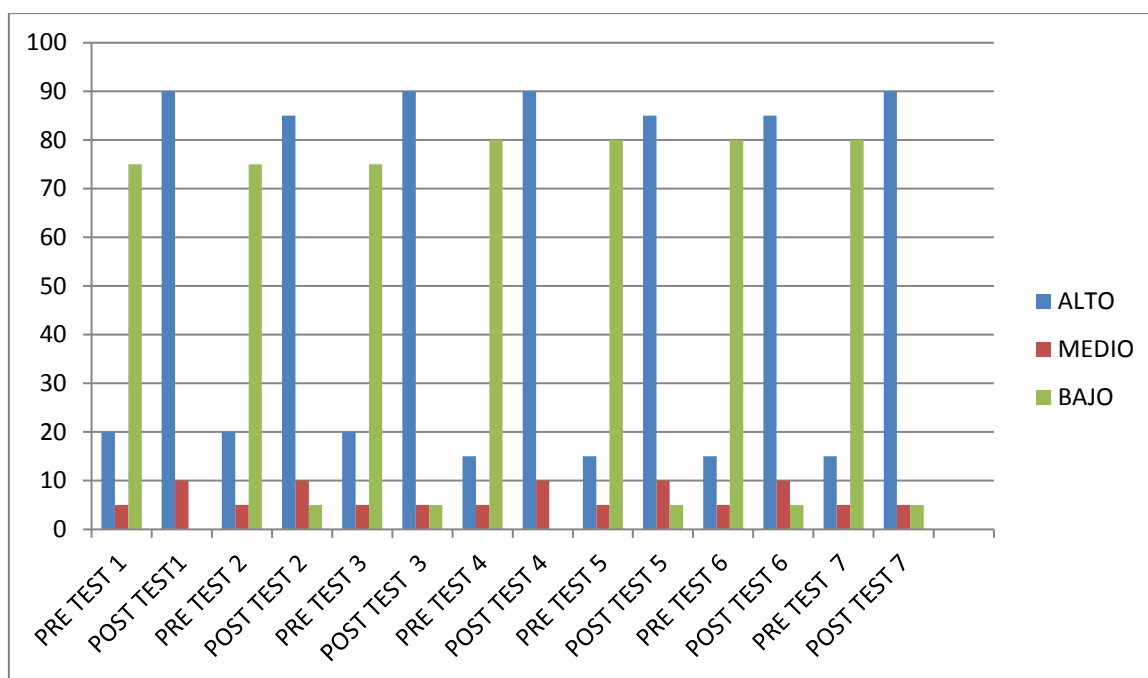


Figura 15.

Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.

Fuente: Tablas 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 Y 14

Fecha: Septiembre – diciembre de 2015

Análisis e interpretación:

De los resultados obtenidos en el pre test y post test, presentados en la tabla comparativa se puede señalar, que el grupo de estudio después de haber recibido el estímulo ha manifestado un nivel de logro muy significativo en el desarrollo de la noción de número, pues gran parte de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 174 “Florecer”, Mircacape, que se encontraban en el nivel bajo migran al nivel medio y alto, haciéndose incluso un grupo más homogéneo.

En consecuencia, por los resultados obtenidos en la tabla 21, se puede afirmar que la hipótesis que se ha planteado se logró confirmar, tal como a continuación se detalla: La aplicación de un Programa de Juegos verbales basados en un enfoque cognitivo ha contribuido significativamente al desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 174 Florecer , Mircacape., Monsefú.

3.4. PROPUESTA DEL PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.N°174"FLORECER"

A. Diseño del Programa de Juegos verbales.

El diseño del Programa de Juego verbales se realizó en función de las diferentes sesiones de aprendizaje, consideradas para desarrollar la noción de número en el grupo de estudio, teniendo en cuenta las estrategias didácticas motivacionales seleccionadas: JUGAMOS CONTANDO CON RIMAS.

B. Aplicación del Programa de Juegos verbales.

Para eso fue necesario realizar sesiones de aprendizaje con el grupo de estudio, en cuyo contexto, la aplicación del Programa de Juego verbales los niños y niñas del grupo de estudio implicó cambios significativos en el desarrollo del pensamiento matemático, sustentado en la teoría Cognoscitiva de Jean Piaget, la teoría Sociocultural de Vigotsky, la teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner y la teoría del Descubrimiento de Bruner.

La totalidad de las sesiones fueron desarrolladas en un ambiente agradable donde los niños y niñas trabajaron en equipo, procurando un aprendizaje colaborativo, fortaleciendo el desarrollo del pensamiento matemático.

C. Evaluación del desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes.

En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes que formaron el grupo de estudio fueron evaluados a través de listas de cotejo y las observaciones diseñadas para valorar indicadores relacionados con las dimensiones Los instrumentos de evaluación tuvieron como valoración: logro previsto, proceso y inicio que se relacionaban con las categorías de los respectivos baremos. La mayoría de los niños y niñas lograron la valoración de alto y medio.

Para demostrar que la aplicación del Programa de Juegos verbales desarrolla el pensamiento matemático en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 174 Florecer. Micarcape, Monsefú, necesariamente aplicar el post test con la finalidad de comprobar la existencia del avance hacia el objetivo general del estudio, evidenciando que al aplicar el Programa de Juegos verbales los niños y niñas lograron desarrollar significativamente el nivel del pensamiento matemático..

3.4.1. PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS

El Proceso Educativo, ya en el aula es complejo, demanda al docente ser creativo en su quehacer diario, por ello el desarrollo de Juegos Verbales de manera específica en el área Matemática contribuirá significativamente proporcionando a los participantes situaciones que los involucre a ejecutar actitudes propias de la edad y grado de estudios, favoreciendo su evolución en sus aprendizajes, así mismo sentará las bases necesarias para la adquisición de hábitos y destrezas útiles en los diferentes niveles de estudio.

Los Juegos Verbales son un conjunto de actividades que se adecuan a los intereses y necesidades de los alumnos de acuerdo a los contenidos temáticos guardando relación y secuencia referente al contexto en el que vive. Cabe recalcar que el desarrollo de estos juegos no solo permitirá aprendizajes a nivel del área Matemática sino también del área de Comunicación puesto que involucra el desarrollo del lenguaje en la medida que los niños tienen que comunicar, expresar sus sentimientos, ideas, conceptos. Por ello el trabajo que planteo propone desarrollar en un determinado tiempo un Programa de Juegos Verbales para niños y niñas de 5 años de edad con el propósito de disponerlos a desarrollar el pensamiento permitiéndoles razonar en temas propios del área y por ende preparando el camino para adquirir nuevos aprendizajes en los niveles educativos posteriores.

Habiendo descubierto las necesidades de los niños y niñas, he creído conveniente proponer creativamente este tema a fin de lograr el interés espontáneo y decidido de quienes participen en las clases de Matemática.

3.4.2. DESCRIPCION DE LOS JUEGOS

- 1.- Clasificamos por color
- 2.- Clasifiquemos por tamaño
- 3.- Clasifiquemos por forma
- 4.- Ordenemos de grande a pequeño y de pequeño a grande
- 5.- Usemos distintos cuantificadores como: Uno-ninguno, muchos pocos, etc
- 6.- Ordenemos de grueso a delgado y de delgado a grueso
- 7.- Utilicemos cuantificadores comparativos más que y menos que
- 8.- Jugamos a Ordenar los números
- 9.- Representamos gráficamente los números
- 10.- Reconocemos los números y cantidad.

3.4.3 PROGRAMACION DE LA IMPLEMENTACION DE LOS JUEGOS

N°	SESION	ESTRATEGIAS	CONTENIDOS	MATERIALES	TIEMPO	FECHA
1	Clasificamos por color	Juguemos con rimas, jugando a narrar un cuento, juguemos a recitar poesías, juguemos con las adivinanzas, juguemos a ser cantantes.	Los colores	Cajas de colores, bloques lógicos, lana, hojas de aplicación	3 horas	22-04-14
2	Clasifiquemos por tamaño		Tamaños grande, pequeño y pequeño	Cajas de tamaños, bloques lógicos, hojas de aplicación	3 horas	28-04-14
3	Clasifiquemos por forma		Círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo	Bloques lógicos, sólidos geométricos, CDS	3 horas	03-05-14
4	Ordenemos de grande a pequeño y de pequeño a grande		Seriación	Niños, maderas de diferentes tamaños, hojas de árboles, semillas, etc	3 horas	21-05-14
5	Usemos distintos		Cuantificadores	Niños, diferentes	3 horas	30-05-14

	cuantificadores como: Uno-ninguno, muchos pocos, etc			material concreto del aula.		
6	Ordenemos de grueso a delgado y de delgado a grueso		Seriación	Maderas de diferentes grosores, plumones	3 horas	3-06-14
7	Utilicemos cuantificadores comparativos más que y menos que		cuantificadores	Niños, bloques lógicos, frutas	3 horas	8-06-14
8	Jugamos a Ordenar los números		números	CDS numerados, tarros numerados, juego de números	3 horas	14-06-14
9	Representamos gráficamente los números		números	Juegos de números, ábaco de números y sellos de números	3 horas	21-06-14
10.-	Reconocemos los números y cantidad		números	CDS Numerados, tarros numerados, dados con números, tarjetas de números, hojas de aplicación	3 horas	28-06-14
11.-	Jugamos a desplazarnos		Espacio	Tizas siluetas	3 horas	30-06-14

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

El objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; toda vez que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la Institución Educativa inicial N°174-. "Florecer" del caserío Micarcape - distrito Monsefú.

El proceso de investigación aporta como resultado un Programa de Juegos verbales que ha permitido mejorar significativamente el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años del aula azul de la Institución Educativa inicial N°174-. "Florecer" del caserío Micarcape - distrito Monsefú y propiciar un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje.

Al contrastar los resultados de la investigación, mediante el análisis e interpretación se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; dado que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°174-. "Florecer" del caserío Micarcape - distrito Monsefú.

RECOMENDACIONES

Aplicar el Programa de Juegos Verbales, en la Institución Educativa Inicial N°174–”Florecer” del caserío Micarcape-distrito Monsefú; puesto que permitirá mejorar el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas.

Implementar el Programa de Juegos Verbales en otras Instituciones Educativas Iniciales con el propósito de desarrollar el pensamiento matemático y mejorar el proceso de aprendizaje enseñanza.

Promover el mejoramiento del pensamiento matemático, a partir de la aplicación de la presente Propuesta, en las Organizaciones Educativas.

Continuar investigando sobre el desarrollo del pensamiento matemático, considerando que el conocimiento en este campo es sumamente amplio y vigente.

BIBLIOGRAFIA

- Beltrán, J. (1993): *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Coll, C. (1988): Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Infancia y Aprendizaje* , 41, pp. 131-142.
- Coll, C. (2002). *¿Qué es el constructivismo?* Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Coll, C., E .Martín, T. Mauri, M. Miras, J. Onrubia, I. Solé y A. Zabala (1993). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Ed. Graó.
- Gardner, H. (1988): *La nueva ciencia de la mente*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Segunda edición. México: Fondo de Cultura Económica.
- Hernández Blasi, C. (1996): Vygotsky y la escuela sociohistórica. Cap. III. En R. A. Clemente y C. Hernández Blasi: *Contextos de Desarrollo Psicológico y Educación*. Edit. Aljibe.
- Novak, J.D. (1982): *Teoría y práctica de la educación*. Madrid, Alianza Editorial.
- Novak, J. D. y Gowin, D. B. (1988): *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- Pozo, J. I. (1989): *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Rivas, F. (1997): *El proceso de Enseñanza/Aprendizaje en la Situación Educativa*. Ariel, Psicología.
- Vygotsky, L.S. (1978): *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. Crítica.
- Morin, Edgard (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: Unesco.
- Sen, A. y M. Nussbaum (1996). *La calidad de vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil*. Madrid: Aguilar.
- Piaget Jean, (2000) Introducción a Piaget, edición 15. Editorial Fundamentos España – Madrid
- Piaget (1964) Psicología del Niño, Ediciones Morata España – Madrid
- Piaget (1984) Introducción a Piaget. P.g. Richmond, Editorial Fundamentos. España – Madrid.

La Torre, M. y Seco del Pozo, C. J. (2006). Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad. Tomos I y II, 3ª edición. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.

Bañeres, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó

Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40).

Saá, María (2002). Las matemáticas de los cuentos. Editorial EOS

Condemarín Mabel (2001). Juegos Verbales.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (2004). Programa de educación preescolar. Primera edición. Ciudad de México, Distrito Federal, México: Secretaría de Educación Pública.

Castro A., y Peñas F, (2009). Matemáticas para los más chicos. Primera edición. Ciudad de México, México: Novedades Educativas.

Estivill, Eduard y Doménech, Montse (2006). Cuentos para crecer. Editorial Planeta

Bruner, J. S. (1980). Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo. Madrid: Pablo del Río.

Ausubel D. (1968). *Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo*.

Referencias electrónicas (Linkografía)

- https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Entrevista_trabajo.pdf
- <https://www.google.com.pe/search?q=CUENTOS+Y+ADIVINANZAS&oq=CUENTOS+Y+ADIVINANZAS&aqs=chrome..69i57j0l5.4122j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- https://www.google.com.pe/search?ei=iFwHXOLFL4fU5gKCuoqIDQ&q=POESIAS&oq=POESIAS&gs_l=psyab.3..35i39j0i67l4j0i10i67j0i67l2j0i131j0.21411.24816..25728...1.0..4.204.1672.0j11j1.....0....1..gw
- <https://monsterland.es/historia-de-los-cuentos/>
- https://scholar.google.com.pe/scholar?q=ARTICULOS+EDUCATIVOS&hl=es&as_sd t=0&as_vis=1&oi=scholart
- <https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

ANEXOS

(ANEXO 1)

TEST PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO

NOMBRE.....**EDAD:** **CICLO:**
FECHA:.....

OBJETIVO: Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de la I.E.I. N° 174 “Florecer”- Micarcape - Monsefú.

INSTRUCCIÓN: Observa con atención a los niños y niñas y responde marcando con una aspa en la categoría pertinente.

VALORACIONES DE LAS CATEGORÍAS:

A: Logro previsto

B: Proceso

C:Inicio

DIMENSION: COMPARACIÓN DE OBJETOS

1). Agrupa los objetos por color.

A () B () C ()



2). Agrupa objetos por su forma.

A () B () C ()



3). Agrupa objetos por el tamaño.

A () B () C ()



DIMENSIÓN: “USO DE CUANTIFICADORES”

4). Compara cantidades de objetos utilizando las expresiones:

A () B () C ()

Muchos, pocos



5) Compara cantidades de objetos utilizando las expresiones:

Uno, ninguno

A () B () C ()



6) Compara cantidades de objetos utilizando las expresiones:

Más que, menos que

A () B () C ()

7). Compara cantidades de objetos utilizando las expresiones:

Todos, ninguno

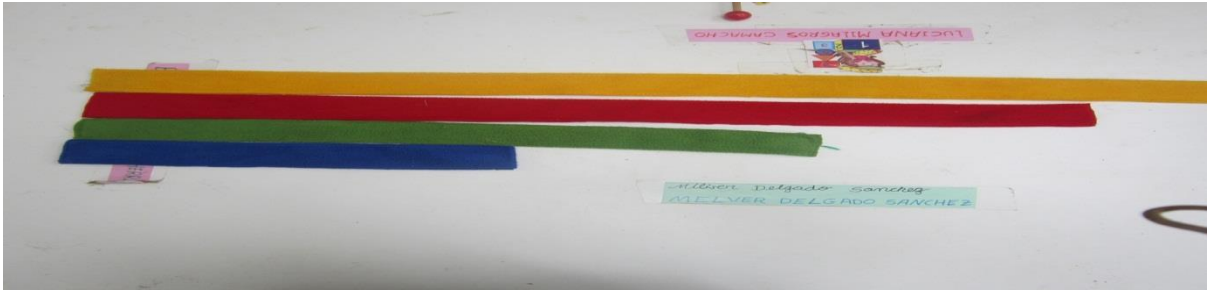
A () B () C ()

DIMENSIÓN: DE “SERIACIÓN”

Ordena objetos de una serie:

8). Del más largo al más corto

A () B () C ()



9). Del corto al más largo.

A () B () C ()

10). Del más grueso al más delgado ()

A () B () C ()



11). Del más grande al pequeño.

A () B () C ()



12).Seria el orden de la secuencia de imágenes:

A () B () C ()



DIMENSIÓN “CONTEO”

13).Realiza el conteo hasta el número 10:

A () B () C ()



DIMENSIÓN “UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTOS”

14)-Se ubica dentro del rectángulo y se desplaza de derecha a izquierda

A () B () C ()

15)-Hacia adelante y hacia atrás

A () B () C ()

DIMENSIÓN “CORRESPONDENCIA”

16)-Une con una línea cada niño con su globo

A () B () C ()

17)-Traza una línea entre los elementos que se corresponde

A () B () C ()

DIMENSIÓN “SECUENCIAS”

18)- Sigue la secuencia según el color

A () B () C ()

19)- Sigue la secuencia según la forma

A () B () C ()

20.- Sigue la secuencia según el tamaño

A () B () C ()

ANEXO 2

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres : Dr. ROBLES VALDIVIESO NELLY SUSANA

1.2. Grado académico: DOCTOR EN EDUCACIÓN

1.3. Documento de identidad: DNI 16718602

1.4. Centro de labores:

IE 436 LOS ANGELITOS DE SAN JUAN DE DIOS- JLO

UGEL-Chiclayo

1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: TEST

1.6. Título de la Investigación: PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES BASADOS EN EL ENFOQUE COGNITIVO PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL AULA AZUL DE LA IEI N° N°174– .”FLORECER” DEL CASERÍO MICARCAPE - DISTRITO MONSEFÚ.

Autora del instrumento: Lic. LIDIA ROSARIO HUAMAN RAMOS

En este contexto la hemos considerado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (4)

B : Bueno (3)

R : Regular (2)

D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por el investigador

ANEXO 3

PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES COGNITIVOS

I.-DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 174 “Floreecer”
1.2. Provincia : CHiclayo
1.3. Distrito : Monsefú
1.2.Nivel : Inicial
1.5.Lugar : Micarcape
1.4. Edad de los niños : 5 años
1.5. N° de niños : 20
1.6. Duración : ABRIL – JUNIO 2015
1.8. Docente investigadora : Lidia Rosario Huamán Ramos

II.-FUNDAMENTACIÓN:

Según, el Ministerio de Educación, Rutas del Aprendizaje, (2015) afirma:

Porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego.

El juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje para los niños y niñas especialmente en las etapas sensorio motriz y en el pre operacional para la adquisición de sus conocimientos, dentro de ello están los juegos recreativos y por lo que no debe considerarse al juego como una pérdida de tiempo. Por lo tanto, el presente programa denominado “Juegos Verbales para desarrollar el” pensamiento Matemático pretende generar en los niños y niñas de la Institución Educativa el desafío para resolver situaciones problemáticas que vayan más allá de sus saberes previos, pero a los cuales debe apelar para resolverlos y es así que mediante los juegos propuestos en las actividades didácticas, se propiciará tanto la discusión como la reflexión sobre lo realizado, pues a partir de ello se socializarán los saberes haciendo circular el conocimiento y dándole un carácter público.

III.-ACTIVIDADES

N o	SESION	ESTRATEGIAS	CONTENIDOS	MATERIALES	TIEMPO	FECHA
1	Clasifiquemos por color	Juguemos con rimas, jugando a narrar un cuento, juguemos a recitar poesías, juguemos con las adivinanzas, juguemos a ser cantantes.	Los colores	Latas de colores, bloques lógicos, lana, hojas de aplicación	3 horas	22-04-14
2	Clasifiquemos por tamaño		Tamaños grande, pequeño y pequeño	Cajas de tamaños, bloques lógicos, hojas de aplicación. Tizas	3 horas	28-04-14
3	Clasifiquemos por forma		Círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo	Bloques lógicos, sólidos geométricos, CDS	3 horas	03-05-14
4	Utilicemos cuantificadores como: Uno-ninguno, muchos- pocos .		Cuantificadores	Niños, Bloques de madera, Cajitas.	1 hora	21-05-14
5.-	Utilicemos cuantificadores comparativos más que y menos que		Cuantificadores	Niños Bloques lógicos Frutas	3 horas	30-05-14
6	Ordenemos de grande a pequeño y de pequeño a grande.		Seriación	Maderas Bloques Hojas de árboles	3 horas	03-06-14
7.-	Ordenemos de grueso a delgado y de delgado a grueso		Seriación.	Maderas de diferentes grosores, plumones	3 horas	8-06-14
8.-	Juguemos a Ordenar contando.		números	CDS numerados, tarros numerados, juego de números	3 horas	14-06-14
9.-	Representemos gráficamente los números		números	Juegos de números, ábaco de números y sellos de números	3 horas	21-06-14
10	Relacionemos numerales y cantidad.		números	CDS Numerados, tarros numerados, dados con números, tarjetas de números, hojas de aplicación	1 hora	28-06-14
11.-	Juguemos a desplazarlos		Espacio	Tizas Cintas Masking	1 hora	30-06-2015 .

IV.-MEDIOS Y MATERIALES

Papel bond

Plumones

Cinta masking

Diapositivas

Textos

Videos

Tarjetas

Sobres

VI.-INSTRUMENTOS

Fichas de observación

Guías de observación

Pre test

Post test

Prácticas dirigidas

Fichas de trabajo

VII.-EVALUACIÓN

La Evaluación será permanente y continúa durante todo el proceso de desarrollo del Programa de Juegos verbales cognitivos para desarrollar el pensamiento matemático, a través de los instrumentos correspondientes.

VIII.-BIBLIOGRAFÍA

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú

ANEXO 4

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

1.- DENOMINACIÓN : “CLASIFIQUEMOS POR COLOR ”

2.-JUEGO : “JUGUEMOS CON RIMAS”

3.-FECHA : 22 de Abril 2015

3.- TEMPORALIZACIÓN : 1 hora.

- **Acciones preliminares:**

Se pintan tarros de leche con los colores: rojo, azul, amarillo y verde.

Se confeccionará figuras geométricas con fómix colores: (rojo, amarillo, azul y verde) para formar colecciones equivalentes a niños.

Seleccionar todos los materiales del aula que facilite clasificar por color.

Forrar cajitas de fósforos, cajas de zapatos , pintar ,tapas , latas ,baja lenguas : rojo, azul, amarillo y verde.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O	<p>CLASIFIQUEMOS AGRUPANDO POR EL COLOR</p> <p>“ JUGUEMOS CON RIMAS”</p> <p>Se inicia la sesión invitando a niños y niñas a participar con rimas de los “Colores”(Anexo 1)La docente pregunta : ¿Cómo podríamos agruparnos según el color de nuestra ropa? Luego de escuchar sus ideas ; los niños se agrupan de acuerdo al color de algunas de su prendas de vestir. Posteriormente la Docente invita a los niños a colocarse un collar con la silueta de una figura geométrica. Escogiendo el color y la figura que más les agrada.</p> <p>Cada participante debe presentarse diciendo su nombre y el color de la figura geométrica, a través de la estrategia:</p> <p>“Pasar el globo”; consiste en pasar el globo al compañero que está a tu lado lo más rápido que puedan, al ritmo de la música y cuando pare la música el niño que se queda con el globo saldrá a presentarse por ejemplo: yo soy Julio y mi color favorito es el rojo . De esta manera, se continúa hasta que todos hayan participado de la presentación.</p> <p>➤ Se declara el propósito de la sesión: Hoy vamos a realizar agrupaciones por el color.</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Siluetas de figuras geométricas</p> <p>cajas</p> <p>baja lenguas</p> <p>tapas.</p> <p>Globo.</p> <p>Bloques lógicos</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA .</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: Agrupar objetos con un solo criterio: color y expresa la acción realizada.</p>

D E S A R R O L L O C I E R R E	<p>➤ se Hace entrega a los niños de los materiales para que ellos los observen y manipulen libremente. Se preguntará ¿Qué son?¿De qué color son?¿Son todos iguales ¿Por qué? ¿Cómo los agruparían? Los niños expresan sus ideas y ejecutan lo expresado .La Docente motiva a expresar lo realizado ¿Qué formaron?¿De acuerdo a qué agruparon?¿Al tamaño , o al color? La Docente Luego entrega al grupo un sobre que contiene una silueta de papel con una mancha de color ; un color diferente a cada grupo .</p> <p>se les explica a los niños que deben agrupar los materiales de acuerdo al color de la silueta que encontraron en el sobre ¿Qué color es?</p> <p>Los niños luego de responder , agrupan los diferentes materiales por el color : Octogonitos tarros , cajas , tapas , baja lenguas ,bloques lógicos .etc.</p> <p>En papelógrafos los niños representan las agrupaciones pegando figuras.</p> <p>Socializan sus producciones.</p> <p>La Docente expresa lo realizado: Hoy han agrupado por el color.</p> <p>De manera individual los niños dibujan las agrupaciones de su preferencia y verbalizan lo realizado .</p> <p>Recordamos verbalizando la RIMA inicial.</p> <p>Mediante las interrogantes meta cognitivas, se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionaron?</p>		<p>TÉCNICA: Observación sistemática</p> <p>INSTRUMENTO: Ficha de observación</p>
---	--	--	--

6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú

MINEDU (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima-Perú.

ANEXO N° 1

RIMA

FLORES ROJAS



FLORES BLANCAS



AGRUPADITAS

SE VEN BONITAS .

ANEXO N° 2

Materiales



ANEXO N° 3

FICHA DE HETEROEVALUACION

N°	ITEMS	Agrupan los objetos según el color.			Menciona la acción que realizó.		
	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

1.- DENOMINACIÓN : “CASIFIQUEMOS POR TAMAÑOS”

2.-JUEGO : “Un lindo cuento”

3.-FECHA : 28 de abril 2015

3.- TEMPORALIZACIÓN: 1 hora.

- Acciones preliminares:
 Forrar cajas y pegar en ellas figuras geométricas de colores de preferencia los básicos, y en los tamaños grandes medianos y pequeños.
 Se confeccionan siluetas de figuras geométricas en los tamaños : grandes, medianos y pequeños.
 Se marca en el piso con tiza : varios círculos grandes, medianos y pequeños

MO ME NTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R O	<p style="text-align: center;">CLASIFIQUEMOS AGRUPANDO POR TAMAÑO</p> <p style="text-align: center;">UN LINDO CUENTO</p> <p>Se inicia la sesión invitando a niños y niñas a formar un gran círculo y se les narra el cuento “los tres chanchitos”. Utilizando siluetas. Responden a preguntas ¿De qué material el chanchito grande hizo su casa? ¿De qué material construyó su casa el chanchito mediano? Y ¿De qué hizo el chanchito pequeño su casa? ¿Cuántos eran los chanchitos? ¿Cuántos lobos habían? ¿De qué color podría ser el lobo?</p> <p>Se da a conocer el propósito de la actividad: Hoy vamos a clasificar por el tamaño ¿Cómo se agruparían según el tamaño? Se escucharán las respuestas de los niños.</p> <p>Se les pide a los niños, que se midan entre ellos y luego se agrupen según su tamaño: grandes, medianos y pequeños.</p> <p>En el piso se traza círculos de los tres tamaños para que los niños y niñas se ubiquen dentro de los círculos teniendo en cuenta su tamaño, como apoyo se colocará a cada niño según su tamaño, una silueta que puede ser grande, mediana o pequeña. La docente orienta a los niños y a la voz de viene el lobo todos corren a refugiarse en el círculo que les corresponde.. Luego Se preguntará ¿En qué círculo te ubicaste?. Se escucharán sus respuestas.</p> <p>Se hace entrega materiales del aula para agruparlos según su tamaño y lo encierran con lana. Se les preguntará ¿Qué hiciste?¿De acuerdo a qué criterio agrupaste?</p> <p>Se invita a los niños a que agrupen materiales de acuerdo a los tres tamaños : grandes, medianas y pequeños : sólidos</p>	<p>Siluetas de figuras geométricas de los tres tamaños y de los personajes del cuento.</p> <p>Tizas, plumones, papelotes, tarros, bloques lógicos, lana, plegos maderas, sólidos geométricos</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: Agrupar con un solo criterio: tamaño y expresa</p>

L L O C I E R R E	<p>geométricos latas , pleygos. La docente acompaña a los niños en éste proceso .</p> <p>Se les entrega papelotes por cada mesa para que dibujen lo realizado y luego socializan sus productos.</p> <p>De manera individual los niños recortan y agrupan : prendas de vestir por el tamaño. Se invita a explicar el criterio que utilizaron para realizar sus agrupaciones.(prendas grandes , medianas o pequeñas)</p> <p>La Docente expresa lo realizado : Hoy han agrupado por el tamaño.</p> <p>Mediante las interrogantes meta cognitivas, se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionamos?</p>		<p>la acción realizada.</p> <p>DISEÑO DE EVALUACION</p> <p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>
--	--	--	---

6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú

ANEXO N° 1

CUENTO

LOS TRES CHANCHITOS.

Erase un bosque muy extenso donde vivían muchos animales salvajes y otros dóciles como palomas. Entre ellos tres hermanitos chanchitos que luego de crecer decidieron independizarse y construir sus casitas. Habían escuchado ellos de un lobo feroz y como no querían exponerse al peligro empezaron a construir sus casitas. El hermano mayor era muy trabajador y por eso no le costó decidirse en construir una casita de ladrillos aunque demorara más tiempo, en cambio el hermano quien era más pequeño que él es decir de tamaño mediano decidió construir su casa de madera; pues a él le encantaba jugar y quería terminar pronto. Así mismo el hermano más pequeño por querer jugar con su hermanito construyó su casita solo de paja. Un día cuando cada uno de ellos descansaba en su casita apareció el lobo feroz, quien se acercó primero a la casita de paja, donde vivía el chanchito pequeño. Tocó la puerta con suavidad. El chanchito sin abrir preguntó ¿Quién es?... Soy el lobo abre la puerta y déjame entrar. ¡No!... contestó el pequeño chanchito a mi casa no entrarás, Entonces soplaré, y soplaré y tu casa derribaré. Al ver el lobo que el chanchito no abría la puerta. Sopló y sopló y la casa derribó. El chanchito viéndose expuesto al peligro corrió y corrió a la casa del chanchito mediano tocó la puerta y el hermanito que había observado todo inmediatamente abrió la puerta y al hermano dejó entrar. Los dos chanchitos asustados se abrazaron y escucharon al lobo decir: ¡Abran la puerta y déjenme entrar! Pero el chanchito respondió: Por nada pienso dejarte entrar. Así que el lobo, sopló, sopló pero la casa no derribó, entonces empezó a empujar la puerta y ésta cedió y se abrió. Los chanchitos corrieron, corrieron y se refugiaron en la casa del hermano grande, quien les dijo: No teman aquí estamos seguros. El lobo nuevamente tocó la puerta y dijo: Abran la puerta y déjenme entrar. Pero el chanchito grande dijo: Por nada pienso dejarte entrar. Entonces soplaré y soplaré y soplaré y tu casa derribaré contestó el lobo feroz. Entonces el lobo empezó a soplar y la casa no se derribó. El lobo desesperado empezó a empujar la puerta, pero ésta vez la puerta no cedió y empezó a idear por donde entrar y... su mirada se fijó en la chimenea. Y empezó a trepar. Los chanchitos al darse cuenta de que el lobo entraría por la chimenea. Inmediatamente colocaron una olla con agua caliente. Y el lobo al bajar cayó dentro de la olla dando unos grandes aullidos de dolor. Inmediatamente el chanchito abrió la puerta y el lobo salió corriendo del lugar. El lobo jamás volvió a molestar a los hermanitos. Y ellos felices disfrutaron viviendo en ese lado del bosque.

ANEXO N° 2

Material concreto para clasificar por tamaños



ANEXO N° 3

FICHA DE HETEROEVALUACION

N°	ITEMS NOMBRES	Agrupan los objetos según el tamaño			Menciona el criterio de la agrupación realizada		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1.- DENOMINACIÓN : “CASIFIQUEMOS AGRUPANDO POR LA FORMA ”

2.-JUEGO : ” RIMAS DE LAS FORMAS”

3.- FECHA : Lunes 3 de Mayo del 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas.

- Acciones preliminares:
Se confeccionan diferentes cajitas forradas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	<p>AGRUPEMOS POR LA FORMA RIMAS DE LAS FORMAS</p> <p>La Docente presenta una Rima. Luego la docente preguntará ¿De qué trató la Rima?¿Alguien puede recitarla? Se muestra a los niños unos de los envases de los materiales del aula en donde previamente se habrán mezclado las piezas con otras de otros envases ¿Qué pasó?... ¿Deben estar éstas piezas aquí?¿Están ordenadas?¿por qué? ¿Dónde deben estar? Luego de escuchar las respuestas de los niños se menciona el propósito de la sesión : Hoy día vamos a agrupar y ordenar nuestro material del aula de acuerdo a la forma . Se invita a salir al patio para jugar a agruparnos con la dinámica : El rey manda , pero diremos los nombres de los niños, “Juan Manda” que se agrupen solo los niños. la docente ayuda a realizar las agrupaciones si fuera necesario Posteriormente Llos niños agruparán los bloques lógicos, cajitas de diferentes formas ,plumones, tijeras , círculos ,rectángulos .Se preguntará ¿podemos agrupar éstos materiales ¿cómo? La docente observará y acompañará en éste proceso. Luego cada equipo dibuja y socializa las agrupaciones realizadas.</p> <p>Finalmente los niños recortan y pegan figuras formando agrupaciones por la forma. Mediante las interrogantes meta cognitivas, se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionamos?</p>	<p>Bloques lógicos, sólidos geométricos, Animalitos de la granja. cajitas</p> <p>Ficha de trabajo, Plumones y colores.</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: -Agrupar objetos con un solo criterio (forma) y expresa la acción realizada</p> <p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

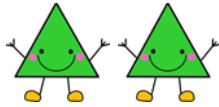
6. Referencias bibliográficas.

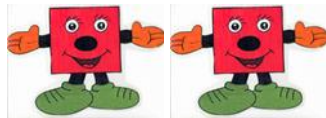
MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.


MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

ANEXO N° 1

RIMA

Trii,tri  triángulos

Cua,cua  cuadrados

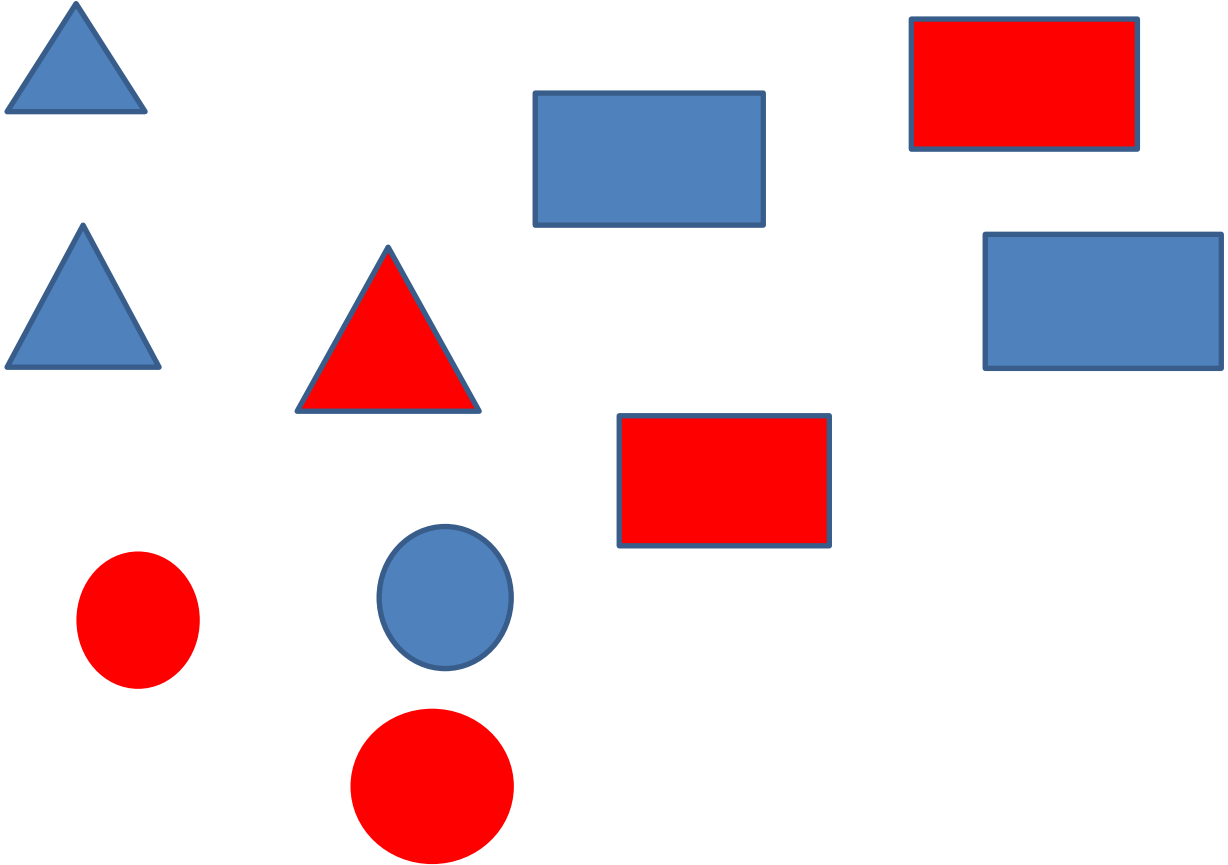
Cir,cir  círculos

Agrupados van de las manos.

ANEXO N° 2

AGRUPAMOS POR LA FORMA

RECORTA LAS FIGURAS Y PEGALAS FORMANDO AGRUPACIONES



ANEXO N° 3

FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS NOMBRES	Agrupa objetos con un solo criterio			Expresa la acción realizada.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1.- DENOMINACIÓN : “UTILIZEMOS CUANTIFICADORES ”

2.-JUEGO : “CUANTIFICADORES RIMANDO ”

3.- FECHA : Lunes 21 de Mayo del 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas.

- Acciones preliminares:
Se confeccionan diferentes cajitas forradas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	<p style="text-align: center;">UTILICEMOS CUANTIFICADORES</p> <p style="text-align: center;">CUANTIFICADORES RIMANDO</p> <p>La docente inicia la actividad leyendo una rima escrita en un papelógrafo .Luego preguntará ¿Quién llegó al aula corriendo?¿A cuántos niños la lluvia mojó? ¿Cuántos no se mojaron?Luego de escuchar sus respuestas , la docente invita salir al patio a los niños en donde forman una ronda y da consignas para que los niños se agrupen de acuerdo a los cuantificadores que menciona : Pocos niños sentados, Un niño arrodillado , muchos niños gateando. Se invita a los niños a mencionar , donde hay muchos, pocos, uno o ningún niño . o niña .Se propone agruparse de acuerdo a lo que observan en unas tarjetas con imágenes para luego mencionar los cuantificadores que representa a la imagen : muchos, pocos, uno, ninguno.</p> <p>De manera grupal la docente hace entrega de material : Ollitas , tazas , animales de la granja, bloques lógicos ,cucharas plásticas etc.</p> <p>Se invitará a los niños a proponer</p> <p>Agrupar mencionando ellos los cuantificadores.</p> <p>y verbalizándolos.</p> <p>De manera individual se entrega a los niños imágenes de : árboles , pájaros , nubes casitas , dentro de un sobre para que descubran lo que hay .La docente preguntará ¿qué son? ¿Para qué nos sirve? e invitaremos a los niños</p>	<p>Bloques lógicos, Animalitos de la granja , Cucharas plásticas , tazas de juguete, Ficha de trabajo, Crayolas y colores.</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: -Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones :muchos ,pocos uno ,ninguno.</p> <p>Técnica :</p>

	<p>para que las agrupen de acuerdo a sus propuestas , luego será la Docente quien de las consignas para agrupar teniendo en cuenta los cuantificadores .</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente sistematiza sobre lo realizado. <p>Finalmente se hace entrega a los niños de su hoja de trabajo para que peguen imágenes y comparen sus agrupaciones , mencionan los cuantificadores utilizados.</p> <p>Mediante las interrogantes meta cognitivas, se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionamos</p>		<p>Observación sistemática</p> <p>Instrumento : Ficha de observación</p>
--	--	--	---


6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.


MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

ANEXO 1

RIMA

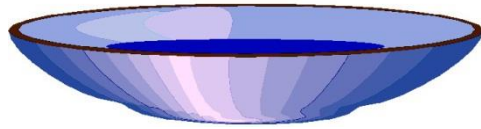
Un niño  corriendo al aula llegó

De la lluvia  se protegía .

a pocos ,  niños la lluvia mojó
Y ninguno ,ninguno ,se salvó .

ANEXO N° 2

PEGA IMÁGENES AGRUPANDO Y MENCIONA LOS CUANTIFICADORES UTILIZADOS



ANEXO N° 3

FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS NOMBRES	Agrupa objetos utilizando cuantificadores			Expresa la acción realizada.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

1.- DENOMINACIÓN : “ UTILIZEMOS CUANTIFICADORES MAS QUE MENOS QUE”

2.-JUEGO : ” CUENTO :COMPRO MAS QUE O MENOS QUE ”

3.- FECHA : 30 de Mayo del 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p> <p style="text-align: center;">D E S A R R O L L O</p>	<p style="text-align: center;">UTILICEMOS CUANTIFICADORES MAS QUE , MENOS QUE CUENTO : COMPRO MAS QUE , O COMPRO MENOS QUE .</p> <p>La Docente invita a los niños a ubicarse en semi círculo , para “leer” un Cuento acompañado de íconos verbales.(Anexo 1)</p> <p>La Docente preguntará ¿De qué tratará el cuento?¿Qué comprarán más ?¿Qué comprarán menos ? Luego de escuchar las respuestas de los niños .La Docente declara el propósito de la sesión : Hoy expresaremos comparaciones utilizando Más que o Menos que .La docente invita a los niños a poner atención para escuchar el cuento a narrar .Posteriormente invita a los niños a formar tres grupos uno debe tener más niños que los otros . Se invita a comparar. Y se preguntará ¿Dónde hay más niños que en éste grupo? ¿Dónde hay menos niños que en éste grupo Se escucharán las respuestas de los niños, quienes se expresarán utilizando Hay más qué o menos que .</p> <p>La docente presenta tres grupos de objetos y pregunta ¿Qué son?¿Qué se ha formado con estos objetos? ¿Dónde hay más cajas ? ¿Dónde hay menos cajas ? ¿Qué podemos hacer para que en éste grupo haya más cajas? Los niños expresan sus ideas :</p> <p>-Pondremos más cajas .</p> <p>y la Docente preguntará : Ahora ¿Dónde hay más cajas que en aquél grupo? Se invita a los niños a comparar utilizando más que , o menos que. La Docente entrega frutas y verduras plásticas , con la finalidad de que en grupos jueguen a comprar frutas , verduras .</p>	<p>Ficha de trabajo, Lápices y colores.</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones : Más que, Menos qué.</p> <p>Técnica : Observación sistemática</p> <p>Instrumento : Ficha de observación</p>

<p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>La docente plantea : Van a comprar para luego comparar quién compró más que o quién compró menos que.</p> <p>Con acompañamiento de la Docente los niños comparan y mencionan quién compró más qué o menos qué frutas o verduras .</p> <p>La Docente hace entrega de papelógrafos para que los niños dibujen sobre lo realizado e invita a socializar sus productos. Siempre utilizando, Juanita tiene más...que...o Pedrito tiene menos...que</p> <p>La Docente Junto a los niños sistematiza los productos resaltando lo aprendido hoy.</p> <p>De manera individual los niños dibujan grupos de alimentos que más les gusta Y expresan lo realizado utilizando cuantificadores aprendidos.</p> <p>Se desarrolla la meta cognición., se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionaron?</p>		
---	---	--	--

6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

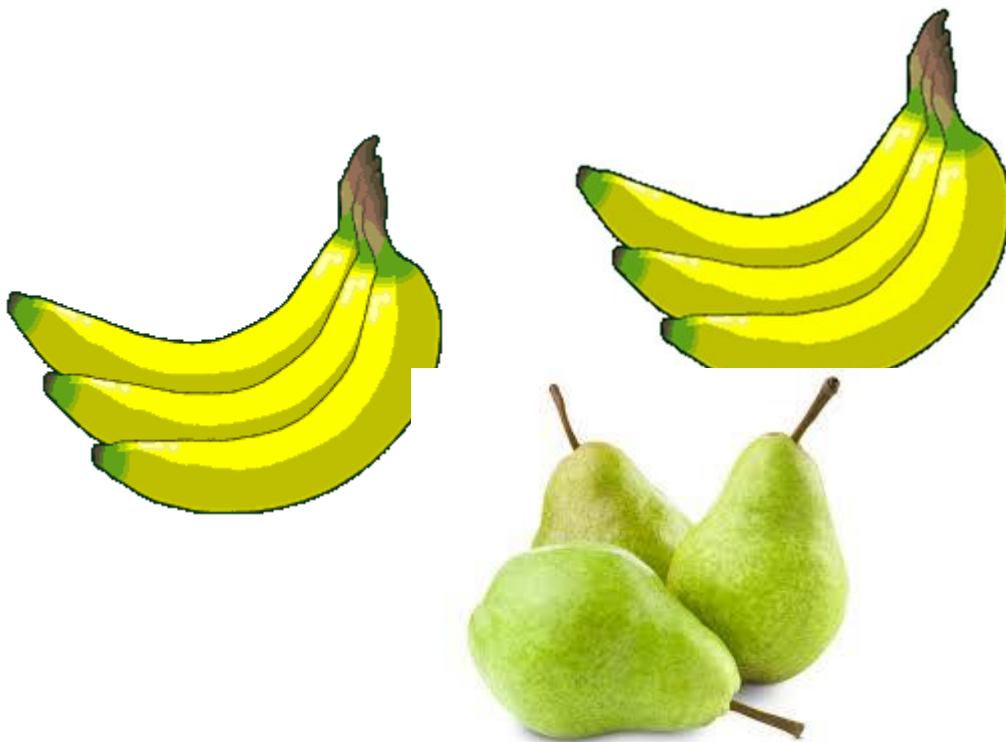
ANEXO N° 1

CUENTO:

COMPRO MAS QUE O MENOS QUE .

Un día , de verano La mamita de Juan , le dijo : Juanito ve al mercado y compra más manzanas que plátanos y menos naranjas que limas. Por qué a ustedes les gusta unas frutas más que otras .Juanito pensó ,y luego le dijo a su mamita ; pero mami me voy a confundir yo no sé de eso . Clarita que tenía 5 años , y que acudía al Jardín del pueblo escuchó el encargo que le hacía su mamita a su hermano y dijo : Mamita yo si se , acompañaré a Juan al mercado . Los hermanitos llegando al mercado se dirigieron al vendedor de frutas y Clarita al comprar las frutas dijo al vendedor : Buenos días sr. Simón quiero comprar más plátanos que peras y menos duraznos que manzanas .Don Simón entendió el mensaje de la niña y procedió a vender lo que Clarita solicitó .Al llegar a casa Clarita se sintió feliz pues su mamita le agradeció por la compra y prometió a su hermanito enseñarle a comprar como ella había aprendido en su Jardín.

MATERIALES



ANEXO N° 3

DIBUJA GRUPOS DE ALIMENTOS DONDE HAYA MÁS Y MENOS QUE.

ANEXO N° 4

FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS NOMBRES	Dibuja agrupando considerando la cantidad más que o menos qué.			Menciona en qué grupo hay más o menos alimentos que...		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

1.- DENOMINACIÓN : “ORDENAMOS DE GRANDE A PEQUEÑO Y DE PEQUEÑO A GRANDE”

2.-JUEGO : “UNA LINDA POESIA ”

3.- FECHA : Jueves 5 de Junio 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas

Acciones preliminares:

Se prevé con anticipación materiales de aula de diferentes tamaños.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	<p>“ ORDENAMOS DE GRANDE A PEQUEÑO Y DE PEQUEÑO A GRANDE” UNA LINDA POESIA</p> <p>La docente presenta una poesía escrita en papelógrafo con íconos verbales.(Anexo 1)Se da lectura y Se interroga el texto?¿De qué habla la poesía?¿Qué tamaño era el mosquito? y la mosca?¿y el moscón?¿Qué formaron los animalitos? Se invita a los niños a dramatizar la poesía .Se dibuja una rama en el piso y los niños se ubican de acuerdo a lo mencionado en la poesía .La Docente preguntará ¿y ustedes cómo se pueden ordenar ? ¿Qué formaron al ubicarse así? Se escucharán las respuestas y se invita a los niños a ejecutar. motivando a incluir a otros niños .</p> <p>La docente menciona el propósito de la sesión Hoy expresarán el criterio para ordenar hasta 5 objetos de grande a pequeño.</p> <p>Luego forman un círculo en el aula. Y se les presentan diferentes materiales observan la variedad de materiales de diferentes tamaños.</p> <p>Responden ¿Qué observan? ¿Cómo son? ¿Qué tamaños tienen?</p> <p>Se anuncia: niños y niñas deben elegir los materiales que deseen para que lo observen y lo manipulen.</p> <p>Responden: ¿Qué piensan que podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo los ordenarían? ¿De qué otra manera lo harían?</p> <p>Se anuncia que se presentarán diciendo: como mínimo dos características de los materiales que tienen. incluida esta presentación Se invita a los niños a ordenar de grande a pequeño o viceversa .La</p>	<p>Bloques lógicos, figuras de frutas, maderas, tazas, cajas de cartón.</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: Expresa el criterio para ordenar (seriación)hasta 5 objetos de grande a pequeño.</p> <p>DISEÑO DE EVALUACION</p> <p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento:</p>

	<p>docente acompaña a los niños en la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>Cada grupo realizará su ordenación y presentará en pleno el resultado de sus productos; explicando lo realizado. La docente sistematiza lo realizado concluyendo: Hoy han expresado el criterio con el que han ordenado los materiales.</p> <p>De manera individual los niños representan lo aprendido dibujando o modelando y expresando lo realizado.</p> <p>Se hace el cierre de la sesión a través de las interrogantes meta cognitivas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos?.</p>		Ficha de observación
--	---	--	----------------------

6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú

MINEDU (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima-Perú.

POESIA

EN LA RAMA DE UN ARBOL



SE ASOMA UN PEQUEÑO



MOSQUITO

LO SIGUE UNA MOSCA

MEDIANA



Y

UN MOSCÓN MÁS



GRANDECITO ;

QUE OTRO MOSQUITO SE TREPA



Y OTRA MOSCA



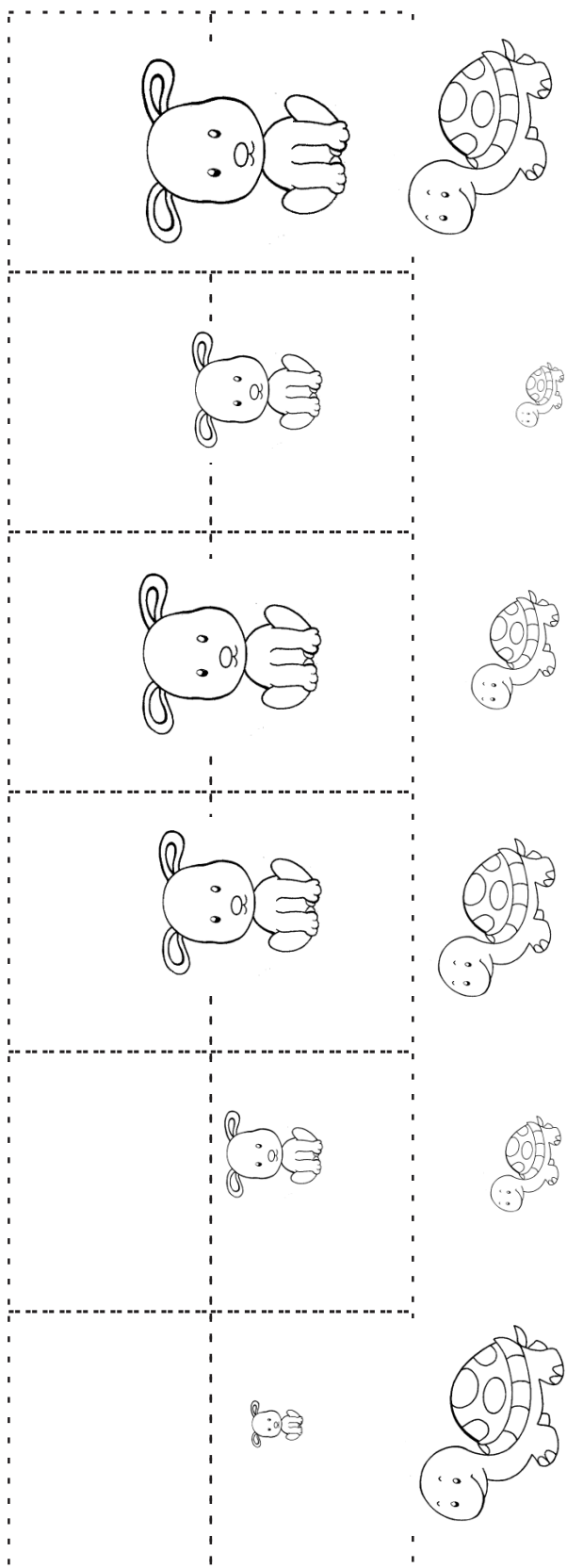
ALLI VA

VEO UN GRANDULÓN



LLEGANDO

Y FORMANDO UNA SERIACION .



FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS	Ordena los objetos según el tamaño			Dice el criterio para ordenar t objetos.		
	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

1.- DENOMINACIÓN : “ JUGUEMOS A ORDENAR POR GROSOR”

2.-JUEGO : ” EL CUENTO DEL MUNDO DE DON GROSOR”

3.- FECHA : Martes 10 de Junio del 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas.

- Acciones preliminares: Se elaboran árboles con troncos de gruesos a delgados ,lápices de cartón .

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
UTILICEMOS CUANTIFICADORES			
INICIO	<p>UN CUENTO DIVERTIDO</p> <p>La docente inicia la actividad narrando un cuento utilizando siluetas. . Luego preguntará ¿Quién era Don Grosor?¿por qué le gustaba que todos fueran como él?¿Qué hizo el pequeño delgadillo para asistir a la fiesta? Luego de escuchar las respuestas de los niños ,la Docente declara el propósito de la sesión “Hoy vamos a agrupar objetos por el Grosor y expresarán lo que han realizado.”</p>	<p>Bloques lógicos, Cilindros de madera Lápices de cartón , árboles Pomos plásticos Cirios velas</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p>
DESARROLLO	<p>La Docente invita a los niños a representar el cuento . Distribuye los personajes .Los niños se comparan para asumir los personajes. Y con ayuda de la docente se agrupan de acuerdo a éste criterio. Luego se preguntará ¿Quién representó a Don Grosor?¿Quién representó a Delgadillo?</p> <p>Luego de escuchar las respuestas de los niños :</p> <p>La Docente los invita a explorar , objetos como : Bloques lógicos ,Cilindros de madera , lápices de cartón , árboles de cartón. pomos de plástico , cirios , velas . lápices .</p>	<p>Ficha de trabajo, Lápices y colores.</p>	<p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p>
CIERRE	<p>Los niños observan ,exploran , describen los objetos .La docente preguntará ¿Cómo pueden ordenarlos? Se escucharán las respuestas de los niños :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por los más gruesos. - Por los más delgados . <p>Con acompañamiento de la Docente los niños ordenan del más grueso al más delgado o viceversa y dibujan .</p> <p>La Docente hace entrega de papelógrafos para que los niños enumeren troncos de árboles enumerando</p>		<p>Indicador: -Agrupa objetos con un solo criterio (Grosor) y expresa la acción realizada</p> <p>Técnica : Observación sistemática</p> <p>Instrumento :</p>

	<p>de acuerdo al grosor luego invita a socializar los productos.</p> <p>La Docente sistematiza los productos de los niños resaltando lo aprendido hoy.</p> <p>De manera individual los niños recortan y pegan imágenes ordenándolas por el grosor.</p> <p>Mediante las interrogantes meta cognitivas, se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionaron?</p>		Ficha de observación
--	---	--	----------------------

6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

ANEXO N° 1

UN CUENTO DIVERTIDO .

En la ciudad de las dimensiones vivía Don Grosor , un personaje muy especial ,pues solo consideraba, amigos a quienes eran gruesos como él .

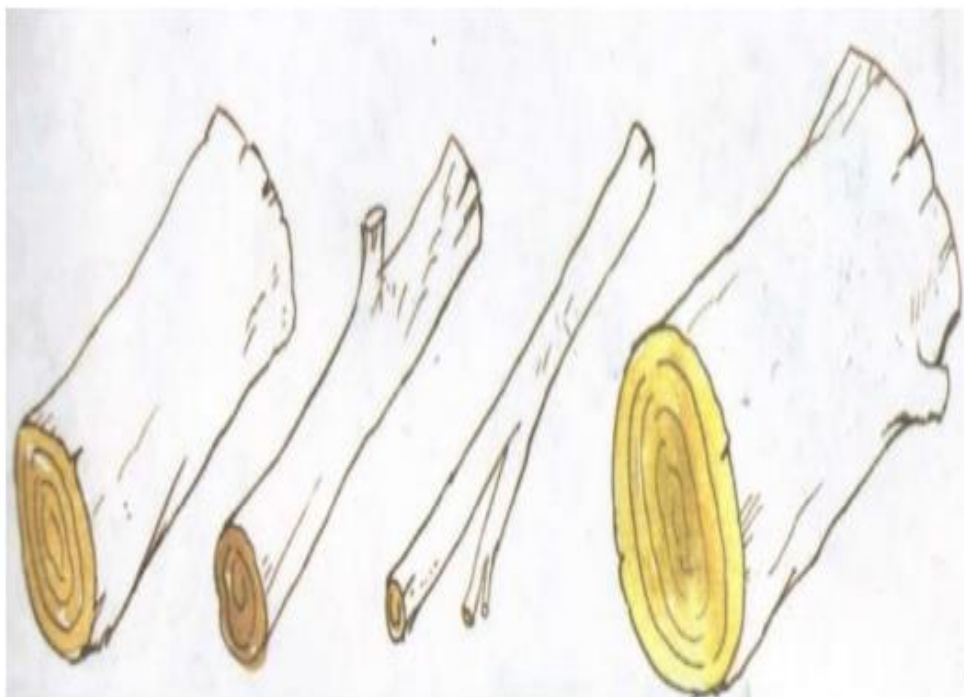
Un día acercándose su cumpleaños decidió invitar solo a aquellos amigos que tenían su misma textura .Delgadillo un joven muy simpático y bailarín quiso colarse en la fiesta , pero pensó y pensó como entrar ,por que don Grosor no lo había invitado. Se le ocurrió a delgadillo colocarse muchas prendas de vestir para parecer grueso y así entrar a la fiesta y divertirse . Delgadillo , con mucha astucia , tocó la puerta y entró ;qué bonito le pareció todo, había mucha gente , mucha comida , y ¡lo mejor! ¡ la música! ,bailó tanto que se olvidó de la ropa que llevaba demás ,y poco a poco la ropa iba cayendo de su cuerpo hasta que quedó al descubierto .Todos lo miraron ¡Delgadillo! , dijeron a una sola voz. Don Grosor muy molesto se acercó a él y tomándolo del brazo lo sacó fuera de su casa . Delgadillo se disculpó y con cara muy triste se alejó del lugar. Pero de pronto sintió una mano en su hombro y al voltear a ver quién era ,se asombró. Era don Grosor que arrepentido lo invitó a pasar a su casa. Delgadillo ni corto ni perezoso ,no se hizo de rogar y bailó hasta al amanecer feliz de compartir con sus amigos del mundo de Don Grosor .

ANEXO N° 2

RECORTA Y PEGA ORDENENANDO DE GRUESO A DELGADO O VICEVERSA .

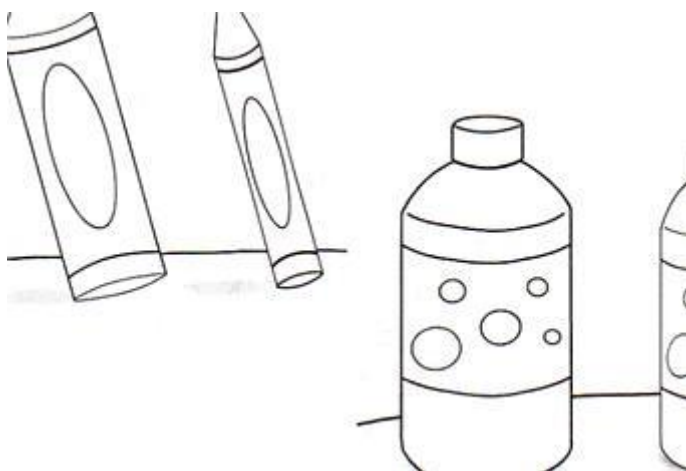
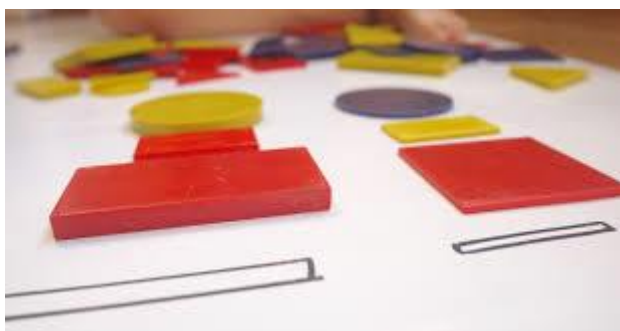


ENUMERE LOS TRONCOS DESDES EL MAS DELGADO HASTA EL MAS GRUESO



ANEXO N° 3

MATERIALES



FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

Nº	ITEMS	Ordena los objetos según el Grosor			Dice el criterio para ordenar t objetos.		
	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

1.- DENOMINACIÓN :“**RECONOCEMOS NÚMERO Y CANTIDAD**”

2.-JUEGO : “**CANTAMOS Y CONTAMOS**”

3.- FECHA : Viernes 6 de Junio

de Junio

4.- TEMPORALIZACIÓN: 1 hora.

- Acciones preliminares:

Se confeccionan diferentes figuras geométricas se coloca círculos según la cantidad esquinas que tenga dicha figura, se forran cajitas y se colocan círculos de acuerdo al número del banderitas y se pintan tarros

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R	<p>RECONOCEMOS NUMERO Y CANTIDAD CANTANDO CON LOS NUMEROS</p> <p>Se inicia la sesión invitando a niños y niñas a formar un semicírculo en el aula, escuchan la canción: “cantando con los números” y se realiza las siguientes interrogantes: ¿De qué trató la canción? Se les presenta un papelote con los números, para que ellos los reconozcan y los mencionen, participando todos los niños y niñas.</p> <p>Se da a conocer el propósito de la actividad: Hoy jugaremos a la ciudad divertida para contar.</p> <p>Se les dice a los niños y niñas que se agrupen en grupos de 2, en grupos de 3, en grupos de 4 y así sucesivamente.</p> <p>Se les entrega diferentes materiales para que los observen ,los manipulen y luego realicen el conteo de sus materiales. Luego se les hace entrega de los juegos de números, el ábaco para contar y el juego sellos y papel.</p> <p>Se les muestra el material para armar la ciudad divertida para contar, primero la profesora les explica cómo se arma la ciudad empezando por el número 1 tiene un tapete de forma de círculo tiene una bolita que identifica el número 1, tiene una caja con una bolita, tiene una banderín donde tiene el número 1 y se coloca un tarro, en la ciudad del número 2 su tapete será un ovalo tendrá 2 bolitas, una bandera con el número 2, una caja con 2 bolitas y 2 tarros y así sucesivamente con el resto de números.</p>	<p>Canción, papelote,</p> <p>Bloques lógicos, sólidos geométricos, botones, cubos, juego de números, ábaco para contar, sellos de números, tapetes, cajas, banderas, tarros</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje.</p>

O L L O C I E R R E	<p>Se les invita a salir voluntariamente a 10 niños y niñas para que cada uno arme una casa de la ciudad teniendo en cuenta el rango numérico y los otros niños observarán como forman la ciudad y después participaran todos los niños y niñas, explicarán cómo lo formaron. Luego armarán toda la ciudad en forma individual.</p> <p>Sentados en semicírculo dialogamos con los niños sobre lo realizado. Formulamos preguntas ¿Con qué número te correspondió jugar? ¿Cuántas latas contaste? ¿Cuántos puntos habían en la cajita?</p> <p>En su hoja de aplicación unen con una línea los elementos con el numeral que le corresponde.</p> <p>Mediante las interrogantes meta cognitivas, se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionamos?</p>	<p>Ficha de trabajo, Plumones y colores.</p>	<p>Técnica: Observación sistemática</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>
--	--	--	--

6. Referencias bibliográficas.

MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

ANEXO N° 1

CANCIÓN

“Cantando con Los números “

Con el uno me voy a Puno , con el 2 como arroz,

En el 3 salto al revés , con el cuatro parezco un pato

Si es el 5 doy un brinco , con el 6 me siento un pez

A las siete sale el cohete , a las ocho como un bizcocho

Con el nueve mi mano se mueve y si es el diez vuelvo otra vez.

Material concreto



Hoja de aplicación

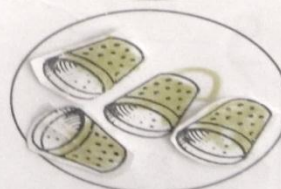
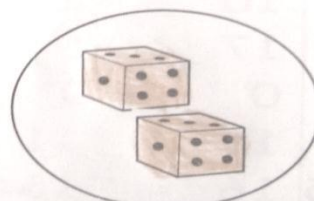
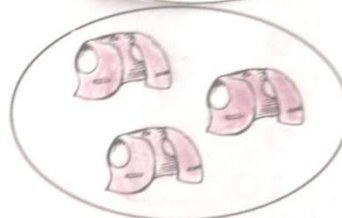
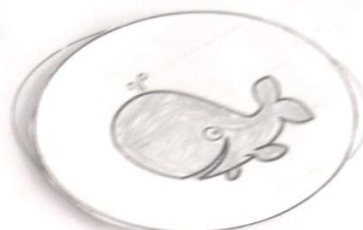
Une con una línea el número con su cantidad.

4

1

3

2



ANEXO 5

FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS	Cuenta hasta 10 objetos .			Relaciona los objetos con el numeral.		
	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

1.- DENOMINACIÓN : “ JUGUEMOS A ORDENAR LOS NUMEROS”

2.-JUEGO : UN CUENTO CONTANDO

3.- FECHA : Jueves 12 de Junio del 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	<p>JUGUEMOS A ORDENAR LOS NUMEROS CUENTO : UN CUENTO CONTANDO</p> <p>La Docente invita a los niños a escuchar un cuento sobre los números escrita en un papológrafo acompañada de siluetas de números e íconos verbales(perritos).(Anexo 1)</p> <p>Luego la Docente preguntará ¿Qué entendieron del cuento? ¿Cuántos perritos tenían Sergio y Luciano?¿Cuántos parió princesa?? Luego de escuchar las respuestas de los niños .La Docente declara el propósito de la sesión : Hoy : Ordenaremos los números para contar.</p> <p>La docente invita a 10 niños para que un compañerito los pueda contar. Se invita a quienes desean participar . Luego en grupos se hace entrega de animalitos de la granja .Se invita a los niños a contar y colocar el numeral correspondiente del 1 al 10 .</p> <p>La Docente sistematiza : Hoy estamos expresando cantidades de objetos hasta 10.</p> <p>Los niños juegan a la tiendita. La docente vende los niños compran .Compran latas de leche , pasta dental , limones , papas , manzanas, Luego se intercambian los roles.</p> <p>Los niños de manera individual , cuentan animalitos en una ficha de trabajo hasta el 10.</p> <p>Se desarrolla la metacognición., se hace el cierre de la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo las solucionamos?</p>	<p>Tapitas Tarros de leche Maderas Cajas Cuentas</p> <p>Ficha de trabajo, Lápices y colores.</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones : Más que, Menos qué.</p> <p>Técnica : Observación sistemática</p> <p>Instrumento : Ficha de observación</p>

ANEXO N° 1

UN CUENTO CONTANDO

María y Julio , eran una pareja de esposos , que vivían en un pequeño pueblo llamado

El trébol . Ellos tenían dos pequeños hijos llamados Sergio y Luciano y como les gustaban mucho

Los animalitos decidieron comprar 1 perrito para que los acompañe y juegue con sus hijos.

Cierto día jugando en el parque con sus pequeños hijos y Toby , así llamaron a su mascota

encontraron a 2 perritos que jugaban solos , sin nadie a la vista , corrían ,saltaban , jugaban los

tiernos perritos entre el pasto verde .Los pequeños Sergio y Luciano se acercaron a ellos , los

acariciaron , y los perritos , movían la cola de felicidad .Cuando ya sus padre los llamaron para

regresar a casa , los perritos no querían dejarlos ir , los seguían , los ladraban ,saltaban .Los niños

pidieron a sus padres llevarlos a su casa , prometiendo colocar un aviso por si sus dueños

Aparecían. Pero éstos nunca aparecieron ,y los niños se quedaron con ellos. Bobby y Princesa así

llamaron a sus mascotas. Una mañana Julio descubrió que princesa estaba preñada y fue a darles

la gran noticia a sus hijos ,quienes felices acomodaron a princesa en un lugar especial hasta que

sus cachorros nacieran . Pasó el tiempo y princesa tuvo 3 perritos , un macho y dos hembras

.María pensaba ¿Donde los iban a criar? . Pero los niños ya tenían todo anticipado .¡En el jardín !

dijeron a una sola voz. Corrieron y allí los acomodaron .Sergio exclamó ¡Ahora tenemos 6 .

Qué felicidad dijo Luciano .María les aconsejó dormir temprano , pues les recordó que la

tía Sara ; su hermana llegaría ,con su pequeño hijo Carlos. Cuán grande fue su sorpresa al ver

a Sara y Carlitos su hijo con un cachorrito más ,ahora hay 7 mascotas en casa dijo Sergio

y los llevaron a jugar con todos los demás animalitos al parque. Hay tantos perritos dijeron ,

vayamos a jugar con ellos. Y mientras jugaban apareció un niño corriendo a sus 3 perritos que

que se habían escapado de su casa .Sergio y Luciano contaron a una sola voz ,

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 . Hay 10 perritos ,

Qué lindos son . Y todos los niños jugaron con ellos en el parque, en esa linda tarde .

ANEXO N° 2



ANEXO N° 3

MATERIALES.



FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS NOMBRES	- Expresa cantidades de hasta 10 objetos .			Usa su propio lenguaje para expresarlo.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1.- DENOMINACIÓN : “JUGUEMOS A REPRESENTAR LOS NUMEROS “

2.-JUEGO : ” ADIVINEMOS QUE NUMERO VA”

3.- FECHA : Viernes del 2015

4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	<p style="text-align: center;">JUGUEMOS A REPRESENTAR LOS NUMEROS ADIVINEMOS QUE NUMERO VA.</p> <p>Sinvita a los niños a escuchar una Adivinanza .(Anexo 1) .Luego preguntará ¿Cuántas manzanas tenía Lupita?¿Cuántas naranjas tenía Ana ?¿Cómo podemos representar la cantidad de naranjas que tenía Ana y la cantidad de manzanas que tenía Lupita? Luego de escuchar las ideas de los niños : La Docente declara el propósito de la sesión. Hoy vamos a representar cantidades con objetos hasta el número 10 utilizando material concreto.. Se invita a los niños a formar un grupo de a 10 ¿Cuántos niños hay en el grupo? Los niños invita a contarlos. y preguntará ¿Cómo podemos representar que hay 10 niños? Los niños: -Dibujando,-Con palitos. -Con números Se invita a los niños a saltar sobre un rayuelo dibujado en el piso donde figuran 10 cuadrados .Los niños si saltan hasta el 4 representan con tapitas el n° 4 . Si saltan hasta el 10 representan con baja lenguas el número 10.Luego de haber participado todos los niños , Dialogamos sobre lo realizado. Se entrega de material concreto: cajitas de fósforos forradas, cuentas, baja lengua, tapitas pintadas, maderitas pintadas. Se da indicaciones, cuenten cuántos objetos hay y represéntenlo utilizando las siluetas de numerales Los niños resuelven el problema. Y luego socializan .Al finalizar la Docente menciona : Ahora estamos representando la cantidad de objetos con dibujos de numerales. De manera individual los niños unen la cantidad de objetos con el numeral que le corresponde. Se desarrolla la meta cognición. ¿Qué aprendiste?¿Qué dificultades tuviste?¿Para qué te sirve?</p>	<p>Ficha de trabajo, Lápices y colores.</p>	<p>AREA: MATEMÁTICA</p> <p>Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.</p> <p>Capacidad: Comunica y representa ideas matemáticas.</p> <p>Indicador: - Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto , dibujos. Técnica : Observación sistemática .</p> <p>Instrumento : Ficha de observación</p>

6.- Referencias bibliográficas

MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

ANEXO 5

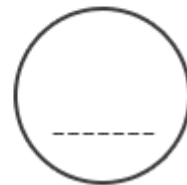
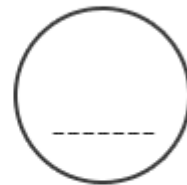
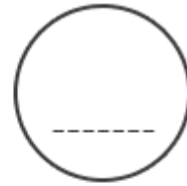
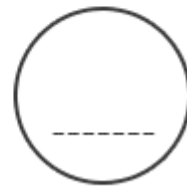
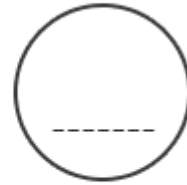
FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS NOMBRES	- Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto , dibujos.			Expresa la acción que realiza.		
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

ANEXO

Nombre: _____

¿Cuántos hay?



www.edufichas.com

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

- 1.- DENOMINACIÓN: “JUGUEMOS A DESPLAZARNOS”
 2.-JUEGO : ” CANTANDO NOS DESPLAZAMOS”
 3.- FECHA :
 4.- TEMPORALIZACIÓN: 3 horas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	DISEÑO DE EVALUACION
I N I C I O	JUGUEMOS A DESPLAZARNOS La Docente invita a los niños a escuchar una Canción .(Anexo 1) .Luego preguntará ¿Hacia dónde nos desplazamos?¿Hacia qué otro espacio podríamos desplazarnos? Luego de escuchar las ideas de los niños :		AREA: MATEMÁTICA
D E S A R R O L L O	La Docente declara el propósito de la sesión Hoy explicarán con su propio lenguaje sobre los desplazamientos o recorridos que realizarán.. La Docente invita a los niños a organizarse en grupos de a 4 y abrazados invita a desplazarse según indica la canción que escuchan.(derecha, izquierda, adelante ,detrás.) Ahora , invita a explicar a cada grupo hacia donde se desplazaron , para luego hacer entrega de siluetas de pies, y con ellas trazan el camino por donde se desplazaron. De manera individual, se desplazan por caminos que eligen ,explicando sobre los desplazamientos realizados .Se invita a los niños a colocar siluetas en el recorrido que realizaron. Posteriormente La docente con tizas de colores , traza diferentes caminos ,y de manera voluntaria los niños recorren esos caminos , explicando luego su recorrido. .Al finalizar la Docente hace entrega de fichas para que los niños tracen el camino que llevará al niño a encontrar su casa.	Ficha de trabajo, Lápices y colores. Tizas Siluetas de fomix.	Competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma ,movimiento y localización. Capacidad: Razona y argumenta generando ideas matemáticas.
C I E R R E	Se desarrolla la meta cognición. ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve?		Indicador: Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica. Instrumento : Ficha de observación

6.- Referencias bibliográficas

MINEDU (2013) Rutas del aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas. II Ciclo. Área Curricular. Matemática. Lima-Perú.

ANEXO 5

FICHA DE HETEROEVALUACIÓN

N°	ITEMS NOMBRES	Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica.					
		A	B	C	A	B	C
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

CUADRO DE DIMENSIONES ASPECTOS VERBALES RELACIONADOS.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	DIMENSION	TIPO DE TEXTO
1.-CLASIFIQUEMOS POR EL COLOR .	CLASIFICACION	RIMA
2.-CLASIFIQUEMOS POR TAMAÑO	CLASIFICACION	CUENTO
3.-CLASIFICAMOS POR FORMA	CLASIFICACION	CANCION
4.-UTILICEMOS CUANTIFICADORES	CUANTIFICACION	POESIA
5.-UTILICEMOS CUANTIFICADORES	CUANTIFICACION	CUENTO
6.-JUGUEMOS A ORDENAR POR GROSOR	SERIACION	CUENTO
7.-ORDENEMOS DE GRANDE A PEQUEÑO Y DE PEQUEÑO A GRANDE	SERIACION	POESIA
8.-JUGUEMOS A ORDENAR LOS NUMERALES	CONTEO	CANCION
9.-JUGUEMOS A REPRESENTAR LOS NUMEROS	CARDINALIDAD	ADIVINANZA
10.-CONTEMOS Y CANTEMOS	CONTEO	CUENTO
11.-NOS DESPLAZAMOS	RELACIONES ESPACIALES	CUENTO