

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

“LOS TÍTERES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICA, DE LA I.E. N° 303-SANTA ROSA DE ENACE, DEL DISTRITO DE RIOJA - 2006”

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores : Bach. *LIDIA GUILLERMINA MASLUCÁN ROJAS*
Bach. LUZ MARIBEL QUISPE HERNÁNDEZ

Asesor : Lic. Ronald Julca Urquiza

RIOJA – PERÚ

2007

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**“LOS TÍTERES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU
INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA DE LÓGICO
MATEMÁTICA, DE LA I.E. N° 303-SANTA ROSA DE ENACE,
DEL DISTRITO DE RIOJA - 2006”**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores : Bach. *LIDIA GUILLERMINA MASLUCÁN ROJAS*
Bach. *LUZ MARIBEL QUISPE HERNÁNDEZ*

Asesor : Lic. Ronald Julca Urquiza

RIOJA – PERÚ
2007

DEDICATORIA

A mis padres José Santos Maslucán Moslot y Petronila Rojas Gúlvín, por su apoyo incondicional que me han brindado en esta investigación y durante mi formación profesional

LIDIA GUILLERMINA

A mis padres Zenón Quispe Cerna y María Leonor Hernández Suárez, por su apoyo incondicional que me han brindado para realizar esta investigación y durante mi formación profesional

LUZ MARIBEL

AGRADECIMIENTO

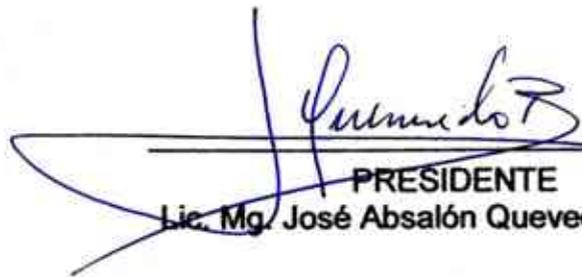
A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 303 Santa Rosa de Enace.

A los niños y niñas, por su amplio apoyo en la ejecución del presente trabajo de investigación.

A los docentes de la Facultad de Educación y Humanidades de la UNSM-T, por su apoyo incondicional para hacer realidad la presente investigación.

A todas las personas que de manera directa e indirecta han contribuido en la consecución de la investigación.

JURADO



PRESIDENTE
Lic. Mg. José Absalón Quevedo Bustamante



SECRETARIO
Blgo. Luis Eduardo Rodríguez Pérez



MIEMBRO
Lic. Jans Ramírez Rojas

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	02
AGRADECIMIENTO.....	03
RESUMEN.....	07
ABSTRACT.....	08
CAPÍTULO I	
1. PROBLEMA	
Antecedentes del Problema.....	10
Definición del Problema.....	12
Enunciado del Problema.....	13
2. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	13
2.2 Bases Teóricas.....	16
2.2.1 Principios psicopedagógicos de la Educación Inicial.....	16
2.2.2 Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres desde la perspectiva de la escuela nueva.....	17
2.2.3 Fundamentación teórica de la estrategia didáctica desde la perspectiva psicopedagógica.....	19
2.2.4 Fundamentación teórica de la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres desde la perspectiva histórico cultural.....	20
2.2.5 Fundamentación teórica de la Estrategia Didáctica desde el enfoque cognitivista de la motivación.....	22
2.2.6 Fundamentación teórica de la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres desde el enfoque constructivista para el desarrollo del conocimiento lógico matemático.....	22
2.2.7 Fundamentación de la propuesta desde los Aprendizajes Significativos.....	24
2.2.8 Los títeres desde su tipología básica.....	26
2.2.9 Síntesis gráfica descriptiva.....	36
2.3 Definición de Términos.....	37
2.4 Hipótesis.....	39
2.5 Variables.....	40
2.6 Objetivos.....	41
CAPÍTULO II	
Población.....	43
Muestra.....	44
Diseño de Contrastación.....	44
Fuentes, técnicas e instrumentos de investigación.....	44
Matriz de consistencia.....	48

Procesamiento de datos para la prueba de hipótesis	48
----------------------------------------------------------	----

CAPÍTULO III

Resultados	52
------------------	----

CAPÍTULO IV

Discusión de los Resultados	73
-----------------------------------	----

Conclusiones	75
--------------------	----

Recomendaciones	76
-----------------------	----

Referencias Bibliográficas	78
----------------------------------	----

ANEXOS:

Anexo N° 1: Pretest	81
---------------------------	----

Anexo N° 2: Postest	88
---------------------------	----

Anexo N° 3 : Sesión de aprendizaje N° 01	96
------------------------------------------------	----

: Sesión de aprendizaje N° 02	99
-------------------------------------	----

: Sesión de aprendizaje N° 03	102
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 04	105
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 05	108
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 06	111
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 07	114
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 08	117
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 09	120
-------------------------------------	-----

: Sesión de aprendizaje N° 10	123
-------------------------------------	-----

Anexo N° 4: Iconografía	126
-------------------------------	-----

Anexo N° 5: Resolución de ejecución del proyecto	131
--------------------------------------------------------	-----

RESUMEN

La presente investigación surgió debido a que se observaron problemas en el aprendizaje de los niños en el Área Lógico Matemática, ante la pasividad del docente para innovar y debido a la carencia de estrategias didácticas motivadoras y apropiadas para conducir el proceso enseñanza-aprendizaje. En estas circunstancias, el problema de investigación consistió en evaluar la propuesta didáctica basada en el uso de títeres con el objetivo de mejorar el aprendizaje de los niños de 4 y 5 años de edad en el área lógico matemático. Se tomó como referencia a la Institución Educativa N° 303 ubicada en el sector Santa Rosa de Enace, en el distrito de Rioja, por ser la que más problemas presentaba al momento de realizar el diagnóstico.

Apoyados en los enfoques pedagógico, psicológico, histórico cultural y en el constructivismo, se construyó el marco teórico el mismo que sustentó la hipótesis, postulando que con la inserción de esta estrategia didáctica en la conducción del proceso enseñanza-aprendizaje, se lograrán aprendizajes significativos en los niños; en este sentido, para el estudio la muestra estuvo conformada por una sección de 15 niños debido a que la Institución Educativa sólo cuenta con una sección.

En su parte operativa, la investigación fue conducida mediante el diseño pre-experimental de un solo grupo; asimismo, antes de iniciar el experimento se aplicó un pretest para evaluar el aprendizaje previo de los niños, el mismo que fue contrastado con el postest después de aplicar la Estrategia Didáctica.

Para la contrastación estadística de la hipótesis se hizo uso de la prueba Chi cuadrado, con un nivel de confianza del 95%, aceptándose la hipótesis alternativa con lo cual se evidenció que los aprendizajes obtenidos por los niños mejoró significativamente después de aplicar los títeres en el proceso enseñanza-aprendizaje. Es decir, en la escala de calificación para la Educación Inicial, los niños pasaron del nivel Inicio al nivel Logrado, lo cual demostró la aceptación de la hipótesis postulada en la investigación.

ABSTRACT

This investigation was born because we check many problems in the children's learning, in math logic area. All this was born because the teacher don't want and don't have new didactic strategies that help to the students, being the best for them. By the way this investigation evaluate the new method that is based in the use of marionette, they help in the children's learning from 4 and 5 years in math logic area. We took as reference to the I.E. number 303, ubicada in Santa Rosa from Enace in Rioja, because this institution presented many problems when we made the diagnostic.

The pedagogic, psychology, history and cultural and the constructivism help us when we make the theoretic course, it made the hypothesis, it get a conclusion, it was that, if then didactic strategies enter in the conduction of teaching-learning process we will get significative learning in the children, for that reason, the study show was a section of is children because this the I.E. 303 just has one section.

In his operative part, the investigation was drive using the pre-experimental design of just one group, so, before we begin the experiment , we used a pretest, because we wanted to evaluated the previous knowledge of the children, this pretest was oppose with the post test before the didactic strategies application.

For the statistic oppose of the hypothesis, we made "chi cuadrado" test, it result with 95% of trust for that reason we check that the learning of the students was better after of the marionette application in the teaching-learning process. By the way, in the range of calification for the children garden education, the children got the level that we wanted, it showed the acceptance of the hypothesis that we have in the investigation.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La educación tiene un carácter eminentemente social. El maestro como protagonista debe conocer los aspectos fundamentales del quehacer educativo, especialmente de la problemática que afrontan los sujetos del aprendizaje.

Dentro de éste contexto, la eficiencia del sistema educativo se advierte a través de logros de objetivos orientados a la formación integral de los estudiantes, cuyo nivel se traduce en el grado de conocimientos adquiridos.

Para lograr los objetivos propuestos, el docente tiene que hacer uso de métodos y técnicas adecuados en vías de lograr aprendizajes significativos, lo cual supone un amplio conocimiento de tecnologías apropiadas según las características de los educandos.

En éste sentido la investigación a realizar centra su preocupación a resolver problemas de aprendizaje presentados en el Área Lógico Matemática en niños de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Santa Rosa de Enace, ubicada en el distrito de Rioja. En ésta Institución Educativa se observan problemas de aprendizaje en el área mencionada lo cual sugiere hacer uso de estrategias didácticas adecuadas y adaptadas al contexto donde se desenvuelven los niños.

Se sabe que en esta Institución Educativa los profesores poseen una limitada capacitación docente de nivel observándose una pasividad y encasillamiento en técnicas y métodos tradicionales. Ante esta realidad se pretende proporcionar una Estrategia Didáctica basada en el uso de los Titeres para lograr mejorar el aprendizaje de los niños en el Área lógico Matemática.

Los títeres han ido ganando espacio en el quehacer educativo. El valor que posee como medio educativo, refrendado por estudios psicológicos paralelos, han demostrado que en su medio visual que permite la fijación del conocimiento en forma más rápida, directa y persistente.

En éste sentido, V. ROGONZINSKI (1991), en su obra "Pequeños Títeres", afirma que los títeres proponen una exploración al juego, considerándolo no sólo como un medio para realizar una muestra para padres o una obra, sino como un arte en sí mismo, con un lenguaje y un proceso de acercamiento y exploración lo cual constituye una valiosa herramienta de expresión.

En estudios realizados, hace uso de los títeres para la enseñanza del Área Ciencia y Ambiente demostrado que sí es posible mejorar el aprendizaje de los niños.

Igualmente, NUÑEZ DEL PRADO y Hnos. (1991), en el jardín folklórico infantil del Cuzco, han descubierto que la utilización de los títeres tradicionales es una gran manera de motivar a los niños para el aprendizaje y conocimiento de la realidad del Perú. Ellos resolvieron hacer que la escuela fuera más alegre y estuviera más cerca de los niños.

También encontramos la investigación realizada por Javier MONTORI (1997), y su obra "Una Tradición Olvidada: los Títeres", aplicada en la psiquiatría infantil donde utiliza los títeres cada vez con mayor frecuencia debido a su afinidad con el niño, del que logra una estrategia y puede llegar a diferenciar los problemas en forma más directa. En éste sentido, afirma que el niño logra un mayor grado de atención y concentración lo cual es fundamental en un salón de clases.

A. RIVAS (1995), en su obra "Títeres" afirma que los títeres, ligados a la vida escolar, desde el patio hasta el aula, brindan y cumplen una triple función: recrear, educar e instruir. Recrea por ser una fuente inagotable

de alegría. Educa en cuanto a su importancia para la transmisión de valores, usos y costumbres e instruye debido a que constituye un valioso medio visual para el logro de aprendizajes con mayor significado.

Según lo expuesto y apoyados en la propuesta de A. ZAINA (1996), y su proyecto educativo "Lápiz y Papel", asimismo en la formación integral del niño y en la teoría de los procesos conscientes de MORAN, se considera que los títeres es en gran medida una caricatura. Caricatura en el sentido de síntesis de una personalidad más rica que los que puede expresar un muñeco de corte realista. Por ello se exageran los rasgos, se simplifican otros en la perspectiva de darle un sentido ante la vida.

Estas acciones pueden lograr resolver problemas de comunicación en los niños y propician a que éstos aprendan jugando lo cual ayuda a conocerse así mismo, desarrollar un sentido crítico, aceptar y hacer críticas lo cual significa lograr un clima favorable en el aula, propicio para el aprendizaje.

A la luz de lo expuesto, no se descarta la posibilidad que los títeres, como Estrategia Didáctica, se pueda extender al Área Lógico Matemática en la formación de los niños, debido a que esta área es fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico formal y la adquisición de ciertas habilidades operativas a temprana edad.

1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El problema de investigación consiste en evaluar la propuesta didáctica basada en el uso de Titeres en la perspectiva de mejorar el aprendizaje de los niños de 4 y 5 años de edad en el Área Lógico Matemática. Se toma como referencia a la Institución Educativa Inicial N° 303 ubicada en el sector Santa Rosa de Enace, en el distrito de Rioja.

En este sentido, se postula que con la inserción de esta Estrategia Didáctica en la conducción del proceso enseñanza-aprendizaje, se lograrán Aprendizajes Significativos en los alumnos. Se proyecta empezar con el análisis del aprendizaje que presentan los niños considerados en el estudio, para luego incluir los títeres como alternativa para mejorar dicho aprendizaje, el que será evaluado con el postest.

1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿En qué medida la aplicación de los Títeres como Estrategia Didáctica influye en el Aprendizaje Significativo del Área Lógico Matemática, si se aplica en niños de 4 y 5 años de edad de la I.E. N° 303 Santa Rosa de Enace del distrito de Rioja?

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Desde siempre, la enseñanza de la matemática en la primera etapa de la educación básica se ha visto con profunda y seria preocupación por la forma en que se enseña. Es por esto, que para su enseñanza se propone el uso de material concreto siendo los títeres una buena alternativa debido al poco nivel de abstracción, que presentan los niños en esta edad escolar.

Como Estrategia Didáctica, los Títeres constituyen un medio práctico para desarrollar en el niño habilidades que le permitan comprender las ideas matemáticas y familiarizarse con su medio físico inmediato. Son muy importantes, pues constituyen un medio atractivo al momento de desarrollar contenidos que requieran de la participación de los estudiantes.

En éste sentido, se han desarrollado algunas investigaciones siendo las más importantes por su contribución al logro de Aprendizajes Significativos, las siguientes:

- a. V. ROGONZINSKI (1991), en su estudio denominado "El Juego con Títere y Pequeños Títeres", aplicó los Títeres como Estrategia Didáctica para demostrar que el niño era capaz de aprender conceptos abstractos en contraposición a las teorías psicológicas. Postuló en su tesis que el niño desde que nace interactúa con su medio, lo que logra afirmarse en la escuela. En esta perspectiva ROGONZINSKI logró demostrar que mediante los títeres, los niños pueden incorporar a sus estructuras cognitivas, en base a sus conocimientos previos, nuevas experiencias afirmando la valoración que realiza a sus nuevos logros lo cual constituye un Aprendizaje Significativo.

- b. O. GUERRERO (1986), en su estudio denominado "Los Títeres y Máscaras en la Educación", el mismo que realizó en la Universidad de los Andes de Táchira (Venezuela), buscó fomentar en los alumnos una actitud crítica y propositiva en torno a los problemas que presenta la enseñanza de la matemática en las primeras etapas de la educación básica. GUERRERO logró demostrar que mediante la Estrategia Didáctica la conducción del proceso enseñanza-aprendizaje propiciada por el uso de títeres propició en los niños que éstos identifican los cuerpos geométricos (cubo, pirámide, esfera, cilindro) y figuras planas (cuadrado, círculo y triángulo); reconocen las figuras planas utilizando las caras de los cuerpos geométricos; así por ejemplo, identifican el círculo con las bases del cilindro; compararon los cuerpos geométricos y figuras planas con formas encontradas en la realidad y establecen semejanzas y diferencias a través de la observación de los modelos físicos de las figuras.

- c. D. SÁNCHEZ (1985), en su estudio denominado "Títeres y Teatro de Sombras: Tres formas prácticas", buscó en el teatro y la participación del público, mediante la estrategia del diálogo títere a

títere, que los niños establecen relaciones, semejanzas y diferencias al mismo tiempo que identificaran las principales figuras geométricas. SÁNCHEZ escenificó mediante títeres, el diálogo del cubo cuando llama a su amigo el cuadrado y aparecen los dos en escena, el cuadrado después de saludar explica a su público que él y cinco cuadrados más forman el cubo y pide a los niños espectadores que lo ayuden a contar cuántos cuadrados formaban a su amigo cubo.

- d. B. MANE (1972), en su estudio denominado "Títeres: Educación", sostiene que en la educación del niño el títere es la relación directa que se establece en la trilogía maestro, muñeco y niño en donde el muñeco es el punto medio, el puente entre el punto de convergencia al cual llegan tanto el maestro como el niño. Por este motivo introdujo en sus aulas los títeres como recurso didáctico que no sólo llevó diversión sino una forma fácil de aprender sobre todo las matemáticas y el desarrollo del pensamiento lógico con resultados favorables.
- e. En el Perú, encontramos pocas experiencias respecto al uso de títeres como material didáctico. En el Jardín Folklórico Infantil del Cuzco, M. NÚÑEZ (1991) y sus hermanas Alicia y Elva, han sistematizado sus experiencias en la publicación "El Jardín Folklórico Infantil", descubriendo que la utilización de títeres tradicionales son una gran manera de motivar a los niños para el aprendizaje y el conocimiento de la realidad del Perú. Resolvieron hacer que la escuela fuera más alegre y estuviera más cerca de los niños introduciendo los títeres como elemento central de las clases.
- f. Finalmente, J. MONTORI (1997), en su investigación denominada "Una Tradición Olvidada: Los Títeres", utilizó los títeres en la rama de la psiquiatría infantil sobre todo por su afinidad con el niño, logrando la atención del niño con cuentos complejos y problemas de

concentración lo cual lo llevó a conducir que los títeres logran en el niño mayor atención y motivación, condiciones necesarias para lograr Aprendizajes Significativos sobre todo en las Áreas Lógico Matemática y Ciencia y Ambiente.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 PRINCIPIOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

En la Educación Inicial, las decisiones sobre el currículo se han tomado sobre la base de los aportes teóricos de las corrientes cognitivas y ecológico -- contextuales del aprendizaje, las cuales sustentan los principios psicopedagógicos que se expresan a continuación.

- Principio de la construcción de los propios aprendizajes: El aprendizaje es un proceso de construcción interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. Los niños y las niñas, para aprender, utilizan estructuras cognitivas que dependen de variables como los aprendizajes adquiridos anteriormente y el contexto.
- Principios de la necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes: La interacción entre los niños y las niñas y el maestro, y entre el niño y la niña y sus padres de produce, a través del lenguaje. Verbalizar los pensamientos, intercambiar conceptos lleva a reorganizar las ideas y facilita el desarrollo. Esto obliga a propiciar interacciones en las aulas, en el entorno familiar y comunal más ricas, más motivantes y saludables. En este contexto, el adulto es quien crea situaciones de aprendizaje adecuadas para facilitar la construcción de los saberes, propone actividades variadas graduadas, orienta y conduce las tareas, promueve la reflexión, ayuda a obtener conclusiones, etc.

- **Principio de la significatividad de los aprendizajes:** El Aprendizaje Significativo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya poseen. En la medida que el aprendizaje sea significativo para los niños y niñas hará posible el desarrollo de la motivación para aprender y la capacidad para construir nuevos aprendizajes.
- **Principio de la organización de los aprendizajes:** las relaciones que se establecen entre los diferentes conocimientos se amplían a través del tiempo y de la oportunidad de aplicarlos en la vida, lo que permite establecer nuevas relaciones entre otros conjuntos de conocimientos y desarrollar la capacidad para evidenciar estas relaciones mediante instrumentos diversos, como los mapas y las redes conceptuales.
- **Principio de integridad de los aprendizajes:** los aprendizajes deben abarcar el desarrollo integral de los niños y niñas, cubrir todas sus múltiples dimensiones. Esta multiplicidad es más o menos variada, de acuerdo a las características individuales de cada persona, por ello, se propicia consolidar las capacidades adquiridas a través de todas las áreas del currículo. En éste contexto, es imprescindible también el respeto de los ritmos individuales de los niños y niñas en el logro de sus aprendizajes.

2.2.2 LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE TÍTERES, DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ESCUELA NUEVA.

Conviene mencionar los importantes aportes de la denominada escuela nueva, movimiento pedagógico surgido a finales del siglo XIX, encaminado a perfeccionar y vitalizar la educación de la época:

FERREIRE (1920), uno de sus representantes, afirma que en este movimiento la experiencia del niño sirve de base a la educación

intelectual y que en la enseñanza destaca la autonomía relativa de los estudiantes, aspectos claves del constructivismo.

PESTALOZZI (1927) propuso y desarrolló el método activo mediante el cual de una manera natural e intuitiva, se hace comprender al niño, mediante "secuencias de aprendizaje" las diferentes formas del saber. En éste sentido, las imágenes y representaciones animadas pueden motivar al niño creando un ambiente favorable para su aprendizaje.

DEWEY (1928) define a la escuela como "una forma de vida social" con un ambiente simplificado y seleccionado, donde se eduque al alumno, de modo que llegue a emplear íntegramente todas sus capacidades, y en la que uno de sus principios fundamentales sea aprender haciendo, con el doble objetivo de integrarlo en la sociedad y prepararlo para la vida. El uso de Títeres como Estrategia Didáctica además puede crear el ambiente favorable para que el niño desarrolle sus capacidades.

MONTESSORI (1928) postula que el proceso didáctico se desenvuelve en dos fases: la primera es de Iniciación en el que el niño se familiariza con el material y empieza a manejarlo. La segunda fase, la de Denominación, se desarrolla en tres pasos: a) asociación del nombre de cada objeto con su percepción sensorial; b) reconocimiento del objeto correspondiente al nombre, y c) recuerdo del nombre correspondiente al objeto. Por ello, las actividades prácticas y los materiales didácticos son indispensables para el desarrollo de la estrategia debido a que atraen la atención del niño, provocan su actividad y no provocan dispersión creando un ambiente propicio para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños.

DECROLY (1929) propugnó "La Escuela Para la Vida y Por" como síntesis de su ideología pedagógica, con la que la "Escuela Laboratorio" sustituía la "Escuela Auditorio".

Partiendo desde las necesidades vitales del niño – de alimentarse, defenderse, educarse, generó unos núcleos de contenidos que se constituyeron en "centros de interés" para el escolar que se desarrollan en tres fases: a) la observación como base de todos los ejercicios y punto de partida de las actividades intelectuales; b) la asociación en el espacio, en el tiempo, asociaciones tecnológicas y relaciones de causa y efecto; y c) la expresión como medio de comunicación.

En el análisis de la propuesta, se estima que partiendo de la primera fase, la exposición mediante títeres, usado como material didáctico para conducir el proceso enseñanza-aprendizaje constituye un estímulo para desarrollar el pensamiento lógico matemático por cuanto constituye una expresión innata de los niños que centra su atención en este medio de comunicación.

Finalmente, FREINET (1970) propugnó una pedagogía realista, práctica y cooperativa basada en la actividad natural, cotidiana y socializada del niño y en la búsqueda de un "Método Natural de Aprendizaje". Asimismo, sus investigaciones sitúan la colaboración como mediadora entre el alumno y el maestro, situación importante para desarrollar cualquier situación de aprendizaje. Las que deben ser explotados desde sus inicios. En éste sentido el maestro se convierte en promotor de nuevos métodos tecnológicos adecuadas sobretodo para la enseñanza del Área Lógico Matemática que es fundamental en la formación escolar del niño.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DESDE LA PERSPECTIVA PSICOPEDAGÓGICA

Según la teoría psicopedagógica de Jean PIAGET (1977), el conocimiento lógico matemático es el que construye el niño al relacionar exigencias obtenidas en la manipulación de los objetos. El conocimiento lógico matemático surge de una observación reflexiva, ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida.

Al amparo de ésta teoría, el niño va adquiriendo experiencias desde sus primeros años, por lo tanto la interacción con su ambiente es fundamental en su desarrollo.

Según la teoría de PIAGET (1977), el desarrollo cognitivo pasa por estadios que van desde la infancia hasta la adolescencia, es decir desde los reflejos innatos hasta el desarrollo de complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Divide el desarrollo cognitivo en cada periodos siendo de interés para la investigación el periodo pre-operacional donde el pensamiento y el lenguaje se gradúa a la capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y desarrolla el lenguaje hablado. Todas estas características se pueden lograr mediante el uso de Titeres como Estrategia Didáctica para conducir el proceso enseñanza-aprendizaje en el Área Lógico Matemática, mucho más si en la etapa de operaciones concretas el niño debe desarrollar esquemas lógicos.

Asimismo, la enseñanza-aprendizaje como proceso necesita fortalecerse desde los inicios donde el niño debe aprender a pensar

simbólicamente mediante dibujos e imágenes al mismo tiempo que organizar y reorganizar sus esquemas para poder responder mejor al mundo que los rodea (Psicopedagogía, 1998, p.115).

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE TÍTERES DESDE UNA PERSPECTIVA HISTÓRICO CULTURAL

Lev VYGOTSKI (1979), señala que la enseñanza es la forma indispensable y general del desarrollo mental del escolar, por tanto el papel de la escuela tendrá que ser el de desarrollar las capacidades de los individuos.

En la evolución histórica de su teoría postula que aprendizaje es igual a desarrollo ya que el niño estaría más o menos desarrollado según haya incorporado a él las impresiones del exterior. Referirse al mundo exterior es hablar de la cultura en un momento histórico determinado, por tanto el material didáctico que se usa en el proceso enseñanza-aprendizaje ya ha sido construido previamente por la cultura debido a que provienen de un mundo exterior. En este sentido, en referencia al nivel inicial, el docente debe adecuarse al nivel de desarrollo del niño y el programa educativo lo cual menciona VYGOTSKI cuando define las zonas de desarrollo. Asimismo, VYGOTSKI, recomienda la enseñanza de materias como las matemáticas prescindiendo de su valor real lo cual representa una manera adecuada de promover el desarrollo intelectual general.

Es en esta perspectiva que los Títeres como Estrategia Didáctica, diseñados, destinados y avocados en y desde una ubicación regional en su aplicación promoverá aprendizajes significativos en la medida que el niño pueda hacer hoy lo que

podría hacer mañana por sí solo lo cual sustenta la tesis del doble desarrollo propuesta por VYGOTSKI (1979).

Otra fundamentación de la propuesta se basa en la tesis postulada por DAVIDOV (1987) en la cual sostiene que la escuela debe enseñar, ante todo a pensar. A pensar para saber actuar. Y para esto es preciso organizar las asignaturas escolares de tal manera que su asimilación sea a la vez la formación de la capacidad para pensar en forma creadora. En este sentido y coincidiendo con la teoría de VYGOTSKI, sostiene que la pedagogía debe orientarse hacia el mañana del desarrollo infantil, privilegiando la formación de un pensamiento lógico - matemático y el pensamiento teórico y abstracto.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DESDE EL ENFOQUE COGNITIVISTA DE LA MOTIVACIÓN

Según Frida DÍAZ BARRIGA (1998), uno de los propósitos centrales de la formación que reciben los niños en la Institución Educativa es desarrollar el gusto y el hábito del estudio independiente, y en éste sentido se espera que la motivación de alumnos se centre en lo placentero que resulta adquirir.

Conocimientos válidos que les permitan explicar y actuar en el mundo en que viven. En este sentido, uno de los supuestos centrales del enfoque cognitivista de la motivación es que las personas no sólo responden a situaciones externas o condiciones físicas, también lo hacen sus percepciones de tales situaciones. Estos postulados fundamentan la aplicación de la Estrategia Didáctica basada en el uso de Titeres por cuanto el aprendizaje en el Área Lógico Matemática, por las dificultades que presenta, requiere de diversos métodos para su aprehensión, donde el uso de titeres resulta significativo debido a que los niños en el nivel inicial

valoran la clase más como un entorno social que como un entorno académico (TAPIA A. 1992 p.16), constituyendo la estrategia planteada una motivación implícita en todo el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE TÍTERES DESDE EL ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA PARA EL DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Según Jean PIAGET (1977), el desarrollo puede describirse en función a las propiedades formales de la lógica y las matemáticas. Este paradigma ha generado diversos estudios siendo Miró Quezada Cantuarias (1971) quien afirma que la enseñanza de la matemática escolar existe en dos momentos: antes de Piaget y después de Piaget, dando lugar al seguimiento de la "Didáctica Psicológica" que según CASTENUOVO (1973 p.64) reconoce la unidad de la enseñanza matemática y la actividad propia del alumno en la construcción del conocimiento matemático.

En éste contexto, y coincidiendo con lo citado por CAPELLA R. (1999. p.240) en el denominado "Aprendizaje por Aproximaciones Sucesivas", es que la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres constituye un primer eslabón hacia el desarrollo lógico matemático del niño. Al respecto, D' AMBROSIO (1996) precisa que el primer pensamiento matemático tiene su primer impulso que viene del entorno natural. Entonces para un niño que vive en cierto ambiente sus primeras manifestaciones de percepción de espacio y tiempo, de mediación de los objetos espaciales, de contar el tiempo, vienen de las que ellos tienen en su entorno y ese proceso es la elaboración primera que el niño manifiesta.

Las formas de aprender, las formas de explicar las cosas sólo puede surgir del entorno sociocultural y natural. Con la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres se va construyendo los mecanismos cognitivos del niño y, en la medida que este material didáctico se va estructurando en relación al entorno cultural inmediato.

En la construcción del conocimiento lógico matemático es importante las relaciones lógico – matemáticas entre los objetos para organizar una realidad dada. KAMII Y DEVRIES (1983) refiriéndose a Piaget establecen claramente que la fuente del conocimiento físico está en el objeto y la fuente del conocimiento lógico – matemático en el sujeto. Por ello, resulta esencial para comprender el proceso constructivo la relación entre experiencia física y experiencia lógico matemática.

De ésta última apreciación, sostiene KAMII que es posible mediante un proceso de abstracción reflexiva por cuanto resulta de la acción del niño sobre el objeto, al introducir relaciones en o entre los objetos.

En éste sentido, los títeres contribuyen a la acción reflexiva del niño. Además, en el aula constituye un momento de interacción entre las matemáticas organizados (saber matemático formal) y la matemática como actividad entre los sujetos, es decir como aprende el estudiante. Es indudable que el estudiante preescolar aprende conocimientos matemáticos a través de su interacción con sus compañeros y los objetos que lo rodean, construyendo así la formación de un pensamiento lógico matemático en el cual el niño puede ir desde seleccionar juguetes, contárselos y organizárselos hasta seriaciones y representaciones. En éste contexto, está implícito que para lograr aprendizajes significativos se debe

provocar que las experiencias previas también sean significativas, además del material didáctico.

2.2.7 FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA DESDE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.

AUSUBEL (1973), distingue tres tipos básicos de Aprendizaje Significativo en función del grado creciente de complejidad: aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones.

Mediante el aprendizaje de representaciones se trata de aprender lo que significan las palabras aisladas o los símbolos. AUSUBEL dice que significa aprender los símbolos particulares que representan o son significativamente equivalentes a los referentes específicos. Por ejemplo, al ver a un ser humano se reconoce en él a un tipo de animal vertebrado. Cuando se observa su comportamiento, se percata que antes de actuar generalmente piensa, entonces se tiene la representación de un sujeto llamado ser humano (varón o mujer) y de un sujeto que es capaz de pensar. Estas situaciones de aprendizaje pueden ser representadas mediante títeres que actúa también como motivador para lograr mejores aprendizajes.

AUSUBEL(1973), define el aprendizaje de conceptos como objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterio comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo. Los conceptos también representan símbolos y palabras individuales, pero hay un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de criterio comunes. Surgen pues de relacionar determinados objetos, sucesos, etc., como atributos comunes a todos ellos. AUSUBEL presenta dos formas para el aprendizaje de conceptos: una, la formación de conceptos a partir de las

experiencias concretas, similar al aprendizaje de representaciones; y otra, la asimilación de conceptos consistente en relacionar los nuevos conceptos con los ya existentes en el alumno formando así estructuras conceptuales. Por ejemplo, la definición del hombre como "animal racional" nos permite por un lado identificar al ser humano en todos los seres vivos y, por otro, diferenciarlo por su facultad de razonar. Ambas palabras "animal" y "racional" son conceptos que nos permiten, al unirlos, llegar a otro: el hombre. Si el concepto "animal" tiene sentido para el aprendiz, y el concepto "racional" también, entonces el concepto "hombre igual animal racional" le será un concepto significativo; es decir, tendría sentido para el sujeto que aprende.

El aprendizaje de proposiciones consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones (AUSUBEL, 1973), es decir, expresadas en una frase u oración que contiene varios conceptos.

Por ejemplo: Juan es un hombre, y, como los hombres son animales racionales, Juan tiene la capacidad de pensar y razonar. En este caso, el impacto visual que logre el material didáctico es importante para lograr un mejor aprendizaje en los niños.

2.2.8 LOS TITERES DESDE SU TIPOLOGÍA BÁSICA:

La traducción del texto "Teacher Resources-English", citado en la dirección electrónica <http://www.legendsandlore.com>, presenta una breve recopilación de los tipos de títeres a modo de clasificación, lo cual, a pesar de no ser algo definitivo, constituye una primera aproximación a los tipos de títeres:

Títere de varilla

Son aquellos cuyo movimiento se consigue articulando los miembros del muñeco y moviéndolos mediante unas varillas. Existen

muchos tipos de títeres de varilla, una descripción un poco más amplia podría ser la siguiente:

Muñeco que consiste en un vástago central como armazón del cuerpo, que se sostiene sobre una peana, y dos brazos a cuyos extremos van sujetas dos varillas de metal o madera. Puede ser manejado por una o dos personas, una sujetando la parte del cuerpo y otra controlando el movimiento de los brazos. En la peana central puede tener incorporada una "pistola", es decir, un mecanismo, normalmente de madera, desde el cual se pueden controlar los movimientos de partes de la cabeza o el rostro del títere: como los ojos, la boca, las cejas, etc.

A su vez, estos títeres pueden combinarse con otras técnicas, como por ejemplo, con guante para el movimiento de la cabeza y varillas para el de las manos; también, y en el mismo sentido que en el anterior, podemos ver la utilización de "muppets" para la cabeza (que a diferencia del anterior, puede tener movimiento de boca) y varillas para el movimiento de los brazos y manos.

Muppets

De "Marionetts" y "Puppets" son el tipo de marionetas creadas por Jim Henson y conocidas sobre todo por los programas de televisión "Sesam Street" y "The Muppets Show". La diferencia más notable en relación con otro tipo de marionetas es el movimiento de sus bocas que se articulan con el movimiento de una de las manos del titiritero. Esta característica dota a ésta marioneta de una gran expresividad en rostro, y ésa es una de las razones para su utilización en televisión.

El cuerpo del muppets está soportado por el brazo del titiritero. Y los brazos son movidos por varillas, desde abajo. En otra variante, una de las manos del manipulador entra en un guante que

forma la mano de la marioneta. En México son conocidos como "bocones".

Bunraku

Teatro de títeres tradicional de Japón, cuyos orígenes se remontan a la segunda mitad del siglo XVII, y cuyo centro geográfico es la ciudad de Osaka. En la actualidad esta técnica, o variantes creadas a partir de ella, se usan con profusión en el teatro de títeres de todo el mundo.

En su forma tradicional japonesa el escenario es un corredor de escasa profundidad, provisto de una barandilla o parapeto de madera, por encima del cual asoman los títeres, que son de madera, articulados, que van ataviados a la usanza japonesa y que manejan dos o tres titiriteros a la vista del público. El relato que escenifican las marionetas es cantado o recitado por un narrador, al que acompaña un músico que toca el "samisen" (instrumento similar al laúd). Cada uno de los tres titiriteros que manipulan un muñeco tiene una categoría y desempeña una función distinta: el Maestro, que viste traje de samurai, mueve la cabeza y el brazo derecho; un primer ayudante mueve el brazo izquierdo y un segundo ayudante los pies.

Los dos ayudantes visten de negro de la cabeza a los pies, con lo cual pasan inadvertidos, frente al colorido del decorado. Las obras que representa el Bunraku tradicional son de tipo histórico y legendario.

Las marionetas de Bunraku suelen tener una serie de palancas o resortes en su interior que posibilita el movimiento de la boca, los ojos, los dedos de la mano, etc., y que les permiten realizar movimientos delicados y preciosistas.

"El bunraku tiene como característica que son necesarias tres personas para manipular la marioneta: el que mueve los pies, y que debe tener una experiencia de quince años, el que mueve la mano izquierda de la marioneta con su mano derecha, y el manipulador principal, que debe tener al menos treinta años de práctica para acceder a esta responsabilidad. Esos tres hombres vestidos completamente de negro para no ser vistos logran un grado de delicadeza y minuciosidad en la representación muy superior a la que se obtiene con marionetas de cuerdas o varillas. El bunraku se halla también próximo a la ópera, dado que una de las personas que declaman canta en algún momento, y es acompañado por un músico.

Títere de guante

Son aquellos muñecos que se manipulan colocando la mano en su interior. Llámense de guante porque el vestido que llevan se asemeja a un guante y se adapta perfectamente a la mano del titiritero. Al ser el movimiento del muñeco el mismo que efectúa la mano, les confiere una agilidad sorprendente e inimitable por cualquier otro tipo de muñecos. La continuidad física, entre manipulador y figura traduce directamente el gesto del primero al gesto de la segunda.

En sus orígenes, el espectáculo de títeres de guante era rudo y violento. En Sicilia, es el teatro de Polichinela: elemental y enigmático rito de lucha y muerte. Punch y Judy en Inglaterra, don Cristóbal Polichinela en España, Petruska en Rusia; en todos ellos el protagonista dialogaba con el público y lo implicaba en una alegre serie de asesinatos que se extienden desde los vecinos hasta los representantes del poder: el policía, el verdugo, y los personajes sobrenaturales: la muerte, el diablo.

Marote

Marote o Marotte: Marioneta en la que las manos del muñeco han sido sustituidas por las propias manos del manipulador o manipuladores. El más básico de ellos se calza sosteniendo el palo que soporta la cabeza del muñeco con la mano izquierda del titiritero. El brazo derecho se introduce en la manga del traje del muñeco, sacando la mano por el puño, de tal manera que haga las veces de mano del muñeco.

Otra variación es que el manipulador introduce su brazo y mano derecho dentro de la cabeza del muñeco, insertando la mano en un mecanismo que posibilita que el muñeco pueda abrir y cerrar la boca; el brazo izquierdo del manipulador se introduce en la manga y a su vez su mano hará las veces de mano del títere.

Otra variante sobre esta misma es que un manipulador controle cabeza y un brazo, y otro el cuerpo y la otra mano. También pueden incorporarse a la marioneta mecanismos de control de ojos, tanto de dirección como de apertura y cierre.

Pupi

Tipo de títeres de varilla, manejados desde arriba. El más conocido es el pupi siciliano. Tienen sólo una o dos varillas con las que se les desplaza por el escenario, siendo sus movimientos muy esquemáticos y toscos, pero de una asombrosa belleza. Se dice que nacieron en el siglo XIX en la Italia Meridional, especializados en el repertorio de novelas de caballerías y sobre todo la historia de Orlando y Rinaldo.

Los espectáculos se presentaban en los barrios humildes por episodios, en series que duraban muchos meses. Los espectadores eran casi exclusivamente hombres y seguían las historias participando de ellas con gran emoción. El pupi se manipula con

varillas de hierro: el movimiento se transmite directamente del manipulador al muñeco y ello le confiere inmediatez y energía.

Títere de Wayang

También conocido como títere tailandés. Son de una elegancia y exquisitez muy sutil en sus movimientos. Generalmente tienen sólo tres varillas, una que les sostiene la cabeza atravesando todo el cuerpo e independizándolo, lo que le permite una movilidad asombrosa, combinándola con la movilidad de los brazos regida por las varillas que conducen cada una de sus manos. La manipulación del muñeco se realiza desde abajo.

Sombras chinescas

Espectáculo, o parte de él, que consiste en proyectar la silueta de unas figurillas en movimiento sobre una pantalla.

Las figurillas se colocan entre la pantalla y la fuente de luz; lo que se proyecta, por tanto, es su sombra, que los espectadores ven desde el otro lado.

Las dimensiones y la nitidez de la sombra dependen de la proximidad entre la figurilla y la pantalla. Es un tipo de espectáculo muy antiguo y popular en Indonesia y en todo el continente asiático. En Europa se popularizó durante los siglos XVIII y XIX, llegando a alcanzar tanto prestigio como el teatro de marionetas tradicional. La silueta puede ser opaca o traslúcida, tridimensional o plana, articulada o inarticulada, y se mueve con ayuda de varillas o hilos.

Marionetas danzantes en el agua

Su nombre: Mua Roi Muoc, cuya traducción aproximada es: marionetas danzantes en el agua. En la orilla de un estanque o de una laguna se levanta una construcción de ladrillos, de tablas o bambú, con un techo del cual descende una pantalla o toldo hasta

la superficie del agua. Los habitantes de la aldea se sitúan en las orillas, y los tambores, gongs e instrumentos populares suenan para anunciar el inicio de la función. Detrás de la pantalla o telón se colocan los manipuladores, metidos en el agua hasta la cintura. Invisible bajo la superficie del agua del estanque, hay una especie de entarimado o rejilla de madera para brindar soporte a los títeres, los cuales se desplazan delante de la pantalla gracias al movimiento que les imprimen las cuerdas, varas o perchas que accionan los operadores.

Las figuras de madera tienen también mecanismos interiores que son accionados desde lejos por los manipuladores. Así, sobre el agua pueden verse dragones soltando agua y fuego por sus hocicos y bocas, batallas entre guerreros a caballo, bailarines, desfiles de soldados y muchachas cabalgando sobre peces.

Marioneta de hilo

Hasta el siglo XIX el sistema de manipulación de las marionetas incluía un fino hilo de hierro, que dirigía la figura controlando la cabeza, e hilos de lino para los movimientos de los miembros, para los trucos y las transformaciones.

Las crucetas o perchas modernas, a la que están unidos muchos hilos de lino, suelen estabilizar, en cambio, la cabeza con dos hilos desde las sienes y aumentan las posibilidades y las sutilezas del movimiento.

En la actualidad existen muchos tipos de crucetas y de fijación de los hilos, algunas con nombres concretos: percha checa, percha burma, vertical, horizontal, etc. El repertorio de las marionetas de hilo incluye reproducciones del teatro con actores, de la ópera y textos autónomos: dramas religiosos, legendarios, históricos, de la "mala vida" y de la crónica negra; comedias de costumbres, farsas procedentes de la comedia del arte o de recientes invenciones,

espectáculos de variedades en los que predominan los efectos especiales y los trucos escénicos

Marionetas Kathputli

Las marionetas de Rajasthán, llamadas Kathputli, son accionadas mediante dos únicos hilos, de los cuales, uno va desde la cabeza a la cintura de la marioneta, y el otro de una mano a otra (lógicamente, esos dos hilos van luego a la mano del manipulador).

La parte inferior del cuerpo se simula con una túnica, dentro de la cual parece que se mueven las piernas, pero en realidad estas no existen en el muñeco.

Habitualmente representan episodios de Amar Singh Rathor, ligado a la historia y leyenda del conflicto entre el Hinduismo y el Islam. Gran parte del espectáculo está formado por los entretenimientos que tienen lugar antes de la contienda, en una gran fiesta en la corte, donde se exhiben bailarinas, malabaristas, equilibristas a caballo, encantadores de serpientes, etc.

Títere Plano

Suelen ser figuras recortadas en madera o cartón y que son manipuladas con desde abajo con una varilla.

Sus movimientos pueden ser muy sencillos. Muchas veces se utilizan para contar cuentos y leyendas directamente a los niños, como complemento de un contador de cuentos, o, también llamado, cuenta cuentos.

Títere de Dedal

Son pequeñas cabezas que se insertan como un dedal en los dedos de la mano, convirtiéndose el personaje en una combinación entre el dedo y la diminuta cabeza.

La ventaja es que un sólo manipulador puede tener en escena hasta diez personajes, a uno por dedo.

Títere sobre mano

Para el movimiento de estos títeres, que pueden ser siluetas o corpóreos, se utilizan únicamente dos dedos de la mano, que se constituyen en las dos piernas del muñeco, lo cual da a éste todas las posibilidades de movimiento y posiciones de piernas y pies.

Se manejan desde arriba, doblando la muñeca en ángulo recto y apoyando los dedos en la superficie del espacio escénico.

Marionetas de manipulación directa

También llamadas marionetas de manipulación a la vista. Cogemos parte de la definición de Concha de la Casa y Raquel Noarbe: "Consiste en un objeto que el manipulador va accionando o desplazando frente al público en una acción dramática o haciendo participar al espectador".

Títere de Peana

Son aquellos que están sujetos a través de una varilla colocada en su parte inferior a un soporte de madera, al cual que se le denomina "peana".

El movimiento de sus extremidades se consigue acompañado de varillas. Existen títeres de peana simple, generalmente para manipular personajes humanos, y títeres de doble peana para animales.

En su versión más tradicional el títere de peana se desplaza sobre una pista situada por debajo del nivel del escenario y se mueve paralelo a la embocadura, el movimiento se limita a

izquierda/derecha y derecha/izquierda. De esta manera los pies de la marioneta quedan al nivel del suelo de la escena.

Aunque también se conocen montajes teatrales que prescinden de la pista o rai y la marioneta se desplaza sobre una mesa o tarima, así el movimiento de las marionetas, además de izquierda/derecha, incorpora también delante/detrás, así como el desplazamiento diagonal.

Marionetas de Viento

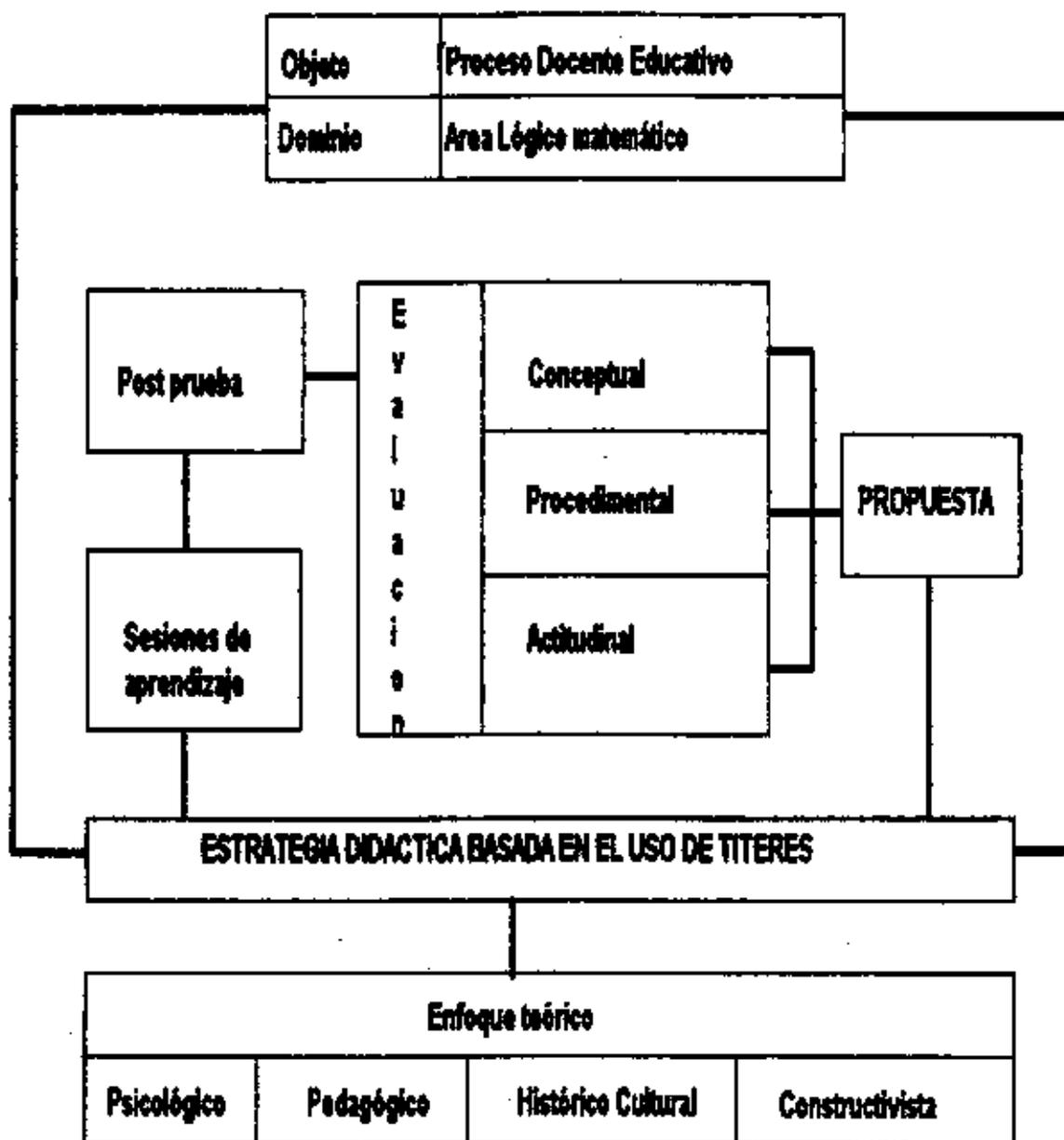
Son marionetas -más bien siluetas- de varilla cuyo mecanismo es movido por el viento. La imagen pertenece al templo Pura Besakih, el "Templo Madre" de unos 1.000 años de antigüedad, ubicado en Bali. Extraído de una crónica de Vicente Plédel.

Jinete

Modalidad de marioneta en la que la cabeza del muñeco está sostenida por la cabeza del actor, mediante una gorra, un casco o una especie de cilindro.

Un gran vestido tapa la cabeza y el pecho del actor, que puede así usar sus manos -enguantadas o no- como si fuesen las manos del títere. Se logra así una suma de movimientos imposibles de obtener con la clásica mano rígida de otros muñecos.

2.2.9 SINTESIS GRAFICA DESCRIPTIVA



La Estrategia Didáctica basada en el uso de los Títeres para motivar el Aprendizaje Significativo en los niños de 4 y 5 años de edad, en el Área Lógica Matemática, está fundamentada teóricamente por las teorías psicológicas, pedagógicas, con enfoque socio cultural y constructivista. Asimismo, en el proceso de

enseñanza-aprendizaje se desarrollarán sesiones de clase con el uso de títeres para luego aplicar una post prueba la cual se comparará con la pretest. La evaluación se hará teniendo en cuenta los criterios conceptual, procedimental y actitudinal, estando este último inmerso en todo el proceso docente educativo.

2.3 DEFINICION DE TERMINOS

AREA LOGICO MATEMATICO

El Área Lógico Matemática, ayuda a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños desde su etapa preescolar. En este sentido, los niños y niñas a partir de una actividad concreta van aproximándose a la abstracción a través de las interacciones que realizan con los objetos de su medio para luego interiorizarlo en operaciones mentales. Es a partir de la actividad lógico matemática que los niños van modificando sus esquemas de interpretación, desarrollando su pensamiento creativo y su capacidad de análisis y de crítica.

APRENDIZAJE

“Es un proceso mediante el cual la capacidad o disposición de una persona cambia como resultado de la experiencia” (GRAIG 1979, p 132 - 133). Es decir que el aprendizaje es toda una secuencia sistemática del cambio de conducta humana, esto con la ayuda de la propia experiencia.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Según AUSUBEL (1973), el Aprendizaje Significativo es la incorporación de nueva información a una anterior que ya posee el alumno, de modo no arbitrario, no al pie de la letra. De esta manera, el niño construye su propio conocimiento y además está interesado y decidido a aprender.

APRENDIZAJE CONCEPTUAL

Está constituido por datos, hechos, información y conceptos que van a proveer al niño de un marco de referencia que les permitirá comprender

mejor la realidad de su entorno, así como las posibles alternativas de solución a situaciones concretas y la toma de decisiones.

APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL

Se refiere a las destrezas, estrategias, técnicas y métodos que van a adoptar los niños según sus capacidades operativas básicas para realizar la acción, a través de la que eligen afrontar el problema o lograr un propósito

APENDIZAJE ACTITUDINAL

Está constituido por creencias, sentimientos e inclinaciones hacia una u otra forma de actuar. Influye en la evaluación que el niño realiza de cada circunstancia que enfrenta, en las alternativas que tiene disponibles, en sus propias posibilidades de resolución, así como en la elección del tipo de conducta más apropiada. Las actitudes están presentes en todo el proceso enseñanza aprendizaje.

ENSEÑANZA

Es una acción generadora del proceso educativo, eminentemente interactivo, donde los niños construyen sus aprendizajes en relación activa con el contexto, con los otros niños y la mediación del profesor. En este sentido, también se dice que es el conjunto de ayudas que el profesor ofrece a los niños en el proceso personal de construcción del conocimiento.

TITERE.

Es una caricatura que expresa un personaje casi mágico, que sitúa al niño en un mundo de fantasía estableciéndose una relación directa maestro-muñeco-niño, donde el títere es el punto medio, el punto de convergencia al cual llegan tanto el maestro como el niño. En este sentido, es el material motivador que despierta interés en el niño y centra su atención en determinados rasgos que presenta el títere. (MANE, B. 1972, p.105)

ESTRATEGIA DIDACTICA

Son todas aquellas maneras del proceder docente. También se define como las etapas o fases seguidas en una secuencia de enseñanza fundamentales: es decir, sustentadas en desarrollos teóricos, validadas, puestas en práctica y valoradas desde el punto de vista de los resultados obtenidos. (GARCIA, A, 1993)

2.4 HIPOTESIS

2.4.1 HIPÓTESIS ALTERNATIVA

Los Títeres como Estrategia Didáctica influirán positivamente en el Aprendizaje Significativo de los niños de 4 y 5 años de edad, en el Área Lógico Matemática de la I. E. N° 303 Santa Rosa de Enace.

2.4.2 HIPÓTESIS NULA

Los Títeres como Estrategia Didáctica no influirán positivamente en el Aprendizaje Significativo de los niños de 4 y 5 años de edad, en el Área Lógico Matemática de la I. E. N° 303 Santa Rosa de Enace.

2.5 VARIABLES

SISTEMA DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	SUB INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Independiente: Estrategia Didáctica basada en el uso de Titeres Definición Conceptual: Se define como la figurilla o representación animada de un aspecto de la realidad la cual presenta condiciones y aspectos motivadores para el aprendizaje del Área Lógico Matemática Definición Operacional: Es la aplicación de los Titeres en el proceso de enseñanza previa validación y análisis de confiabilidad</p>	Docente	<p>Planificación y preparación del tema</p> <p>Presentación de contenidos</p> <p>Fijación de conocimientos</p>	<p>Secuencia</p> <p>Adecuación</p> <p>Pertinencia</p> <p>Significancia</p> <p>Contexto</p>	<p>Pretest</p> <p>Post test</p>	<p>Validez</p> <p>Confiabilidad</p>
<p>Dependiente: Aprendizaje Significativo en el Área Lógico Matemático. Definición Conceptual: Es el resultado del aprendizaje que experimentan los niños y niñas, producto de incorporar a sus estructuras cognitivas los aprendizajes previos en relación a la Estrategia Didáctica propuesta. Definición Operacional: Es el resultado de la aplicación de la Estrategia Didáctica la cual se traduce a su nivel de aprendizaje producto de la aplicación del post test según los criterios conceptual, procedimental y actitudinal.</p>	Instructivo	Conceptual	<p>Describe</p> <p>Compara</p> <p>Clasifica</p> <p>Identifica</p>	<p>A: logro</p> <p>B: Proceso</p> <p>C: inicio</p>	<p>16 - 20</p> <p>11 - 15</p> <p>00 - 10</p>
		Procedimental	<p>Agrupar</p> <p>Seria</p> <p>Representa</p> <p>Construye</p>	<p>A: logro</p> <p>B: Proceso</p> <p>C: inicio</p>	<p>16 - 20</p> <p>11 - 15</p> <p>00 - 10</p>
	Educativo	Actitudinal	<p>Interés</p> <p>Creatividad</p> <p>Valoración</p> <p>Iniciativa</p>	<p>A: logro</p> <p>B: Proceso</p> <p>C: inicio</p>	<p>16 - 20</p> <p>11 - 15</p> <p>00 - 10</p>
<p>Interviniente: Edad, cociente intelectual y apoyo académico complementario en el hogar.</p>					

2.6 OBJETIVOS

2.6.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños de 4 y 5 años de edad del Nivel Inicial de la Institución Educativa Santa Rosa de Enace, en el Área Lógico Matemática, a partir de los Titeres como Estrategia Didáctica para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Identificar las principales características que presentan los niños de 4 y 5 años de edad en cuanto al aprendizaje logrado en el Área Lógico Matemática, antes de la aplicación de la Estrategia Didáctica**
- b. Diseñar una Estrategia Didáctica válida y confiable para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje del Área Lógico Matemática mediante el uso de los Titeres.**
- c. Aplicar los Titeres como Estrategia Didáctica para conducir el proceso enseñanza-aprendizaje.**
- d. Evaluar la influencia de la Estrategia Didáctica para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años de edad en el Área Lógico Matemática.**

CAPÍTULO II

2.1 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.1.1 POBLACION

La población que abarcó la investigación estuvo conformada por los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de las Instituciones Educativas del distrito de Rioja.

2.1.2 MUESTRA

La muestra estuvo conformada por los niños y niñas de la Institución Educativa N° 303 Santa Rosa de Enace que sólo cuenta con una sección de 15 niños ($n = 15$). Ésta determinación permite reducir al mínimo el error de muestreo y asigna la mayor probabilidad a cada unidad muestral para ser parte del estudio.

En el siguiente cuadro se describen las unidades muestrales:

N°	Apellidos y Nombres	Edad
01	ALVARADO RUIZ, Cleyver	5
02	BARBOZA HERRERA, Omar	4
03	CABANILLAS HERRERA, José Daniel	4
04	CALLE LIMA, Abel	5
05	CEGOVIA, María Rosalía	4
06	DELGADO FERNANDEZ, Isabel	4
07	FERNANDEZ LABAJOS, Rohel	4
08	FLORES PINEDO, Sugey Estefani	4
09	GARCIA HURTADO, Diego Aldeir	4
10	HERNANDEZ LÓPEZ, Lady Llamilet	4
11	LOPEZ RUIZ, Jordan	4
12	PINEDO MALDONADO, Rosmery	4
13	PUSCAN SALAZAR, Heydi Vanesa	5
14	RODRIGUEZ LABAJOS, Maritza Liliana	5
15	ZAMORA CAMUS, Elias	4

2.2 DISEÑO DE CONTRASTACIÓN

La investigación siguió un diseño pre-experimental de un solo grupo con pre y pos test, cuyo diseño es el siguiente:

GPE : O₁ X O₂

Donde:

GPE : Grupo pre-experimental

O₁ : Observación inicial al grupo de niños antes de aplicar la Estrategia Didáctica (Pre test)

X : Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres

O₂ : Observación final al grupo de niños después de aplicar la Estrategia Didáctica (Pos test)

2.3 FUENTES, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1 FUENTES DE INVESTIGACIÓN

- Nóminas de matrículas correspondientes al año escolar.
- Alumnos del Nivel Inicial de la IE N° 303 Santa Rosa de Enace
- Personal docente y administrativo de la IE N° 303 Santa Rosa de Enace.
- Padres de familia y familias de los alumnos de la IE N° 303 Santa Rosa de Enace

2.3.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

- Fichaje para concentración de la información, la misma que luego fue sometida a procesamiento e análisis e interpretación

- Técnica de observación sistematizada la cual permitió registrar las percepciones de los fenómenos que se presentan en el estudio
- Libreta de campo para anotar los sucesos referentes y anexos a la investigación.

2.3.3 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Instrumentos de validación:

- Pretest para evaluar el nivel de aprendizaje que presentan los niños en el Área Lógico Matemática, antes de iniciar el proceso investigativo (ANEXO N° 1).
- Postest para evaluar el nivel de aprendizaje que presentan los niños en el Área Lógico Matemática, después de aplicar la Estrategia Didáctica. (ANEXO N° 2)

Asimismo, la estructura que presenta tanto el pretest como el postest es la misma; es decir, ambos instrumentos miden lo mismo en términos de indicadores de la variable. Asimismo, el grado de complejidad no ha variado. La fundamentación para optar por este criterio es la siguiente:

- 1º. Desde el punto de vista del diseño preexperimental, la historia, maduración, regresión, entre otros factores no se pueden controlar, por lo cual se debe asumir en la investigación, lo cual no hace menos valioso el estudio. (H. SANCHEZ CARLESSI, 1998, p. 86).
- 2º Desde el punto de vista administrativo, la posición de la I.E. N° 303, fue continuar con el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que los alumnos, continuaban acumulando experiencias secuenciales, y por tanto, la jerarquía de conceptos. Ante esta

situación, y por no tratarse de un experimento puro, la aplicación de una misma prueba, antes y después del experimento, iba a conducir a resultados previsibles; es decir, que los resultados de posttest siempre son mejores que los del pretest, tal como lo refiere SANCHEZ CARLESSI (1998, p. 60). Somos conscientes que esta situación se supera incluyendo un grupo control, donde la misma prueba debe aplicarse a ambos grupos.

- 3° Según N. SALKIND (1998, p. 122-123), la confiabilidad de los test también puede ser de forma paralela o de equivalencia; es decir, se administra diferentes formas de la misma prueba al mismo grupo de personas. Asimismo refiere que se puede aplicar dos pruebas del mismo constructo dentro de un tiempo relativamente corto para eliminar la influencia de los efectos de la práctica sobre los puntajes de los alumnos, tal como sucedió en la investigación realizada.
- 4° N. SALKIND (1998, p. 240), manifiesta que en muchos experimentos psicológicos, una prueba previa forma parte del experimento, cuando la prueba previa afecta el desempeño en mediciones posteriores (como en una prueba posterior), las pruebas pueden ser una amenaza para la validez interna, por lo que no se puede saber, por ejemplo, si el aumento en el puntaje de los alumnos se debe a la nueva forma de aprender y enseñar o al aprendizaje que podría haber ocurrido durante la presentación de la prueba previa. Esta situación también se tomó en cuenta para la elaboración de los test en la investigación.
- 5°. Finalmente, R. HERNADEZ y Otros (2003), respecto a los diseños preexperimentales concluyen que a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. Es decir, no hace referencia,

al igual que SANCHEZ, SALKIND, SIERRA, y otros, que estas pruebas tienen que ser las mismas. Se precisa que cuando se incluye un grupo control entonces el mismo pretest y el mismo posttest debe aplicarse a ambos grupos (experimental y control).

Instrumentos del proceso de conducción del aprendizaje:

- Diseño Curricular Nacional para el Nivel Inicial.
- Contenido temático del programa curricular del Área Lógico Matemática.
- Unidades de aprendizaje: Aprendamos las matemáticas con alegría.
- Actividades significativas:
 - 1° Conozcamos las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo (ANEXO N° 3)
 - 2° Aprendamos los números naturales del 1 al 6.
 - 3° Diferenciamos tamaños grande, pequeño, grueso, delgado.
 - 4° Primero – Último.
 - 5° Aprendamos la serie numérica.
 - 7° Formando conjuntos.
 - 8° Relacionando objetos de acuerdo a sus características.

MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PRETEST Y POSTEST.

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO RELATIVO	Nº. DE REACTIVOS	AJUSTE VIGESIMAL
CONCEPTUAL	Describe	60%	3	12
	Compara		2	
	Clasifica		1	
	Identifica		6	
PROCEDIMENTAL	Agrupar	40%	1	08
	Seria		2	
	Representa		4	
	Construye		1	
ACTITUDINAL	Interés	*	*	*
	Creatividad			
	Valoración			
	Iniciativa			
Totales		100	20	20

* Características observables consideradas en la ficha de observación para la dimensión actitudinal.

2.4 PROCESAMIENTO DE DATOS PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Los datos recolectados siguieron el siguiente tratamiento estadístico:

a. Hipótesis Estadística:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

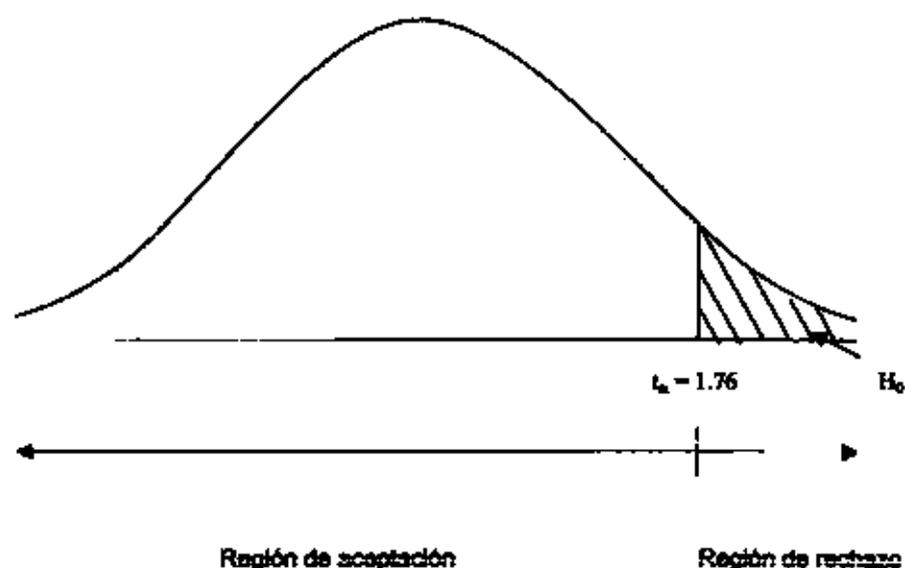
$$H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Donde:

μ_1 : Es el promedio obtenido por los niños y niñas en el Área Lógico Matemática producto del aprendizaje logrado antes de aplicar la Estrategia Didáctica.

μ_2 : Es el promedio obtenido por los niños y niñas producto del aprendizaje logrado en el Área Lógico Matemática, después de ser instruido con la Estrategia Didáctica.

- b. Se estableció un nivel de confianza del $\beta = 95\%$, es decir un error estadístico del 5% (α)
- c. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba t-student, unilateral con cola derecha tal como se muestra en la figura.



Cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \frac{\bar{d}}{s_d / \sqrt{n}}$$

con $(n-1)$ grados de libertad,

Donde:

\bar{d} : Es el promedio de las diferencias

s_d : Es la desviación estándar de las diferencias

n : tamaño de muestra

t_c : Valor calculado, producto de una operación matemática a los datos obtenidos.

- d. La decisión estadística estuvo regida por los siguientes criterios:
- Si $t_c > t_\alpha$, entonces se debía aceptar H_0 lo cual implicaría que los Titeres no han producido efectos significativos en el aprendizaje; es decir el aprendizaje no ha mejorado al aplicar la Estrategia Didáctica.
 - Si $t_c < t_\alpha$, entonces se debería aceptar la hipótesis de investigación H_1 lo cual implicaría que la Estrategia Didáctica ha influido positivamente mejorando el aprendizaje de los niños.
- e. Además se hizo uso de los principales estadígrafos de posición y dispersión como son el promedio y la desviación estándar.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

CUADRO N° 01

APRENDIZAJE MOSTRADOS POR LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, SEGÚN PRE Y POST TEST

Grupos Niños	PRE - TEST		POST - TEST	
	Cuantitativa	Cualitativa	Cuantitativa	Cualitativa
01	04	C	16	A
02	11	B	12	B
03	08	C	18	A
04	11	B	17	A
05	16	A	16	A
06	06	C	15	B
07	06	C	16	A
08	05	C	10	C
09	11	B	10	C
10	04	C	17	A
11	03	C	16	A
12	06	C	16	A
13	06	C	14	B
14	07	C	17	A
15	13	B	17	A
PROMEDIO	8,2	C	15	A
CV%	44	Heterogénea	17	Homogénea

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

Leyenda:

Aprendizaje en inicio : C = (00-10)

Aprendizaje en proceso: B = (11-15)

Aprendizaje logrado : A = (16-20)

CUADRO N° 2

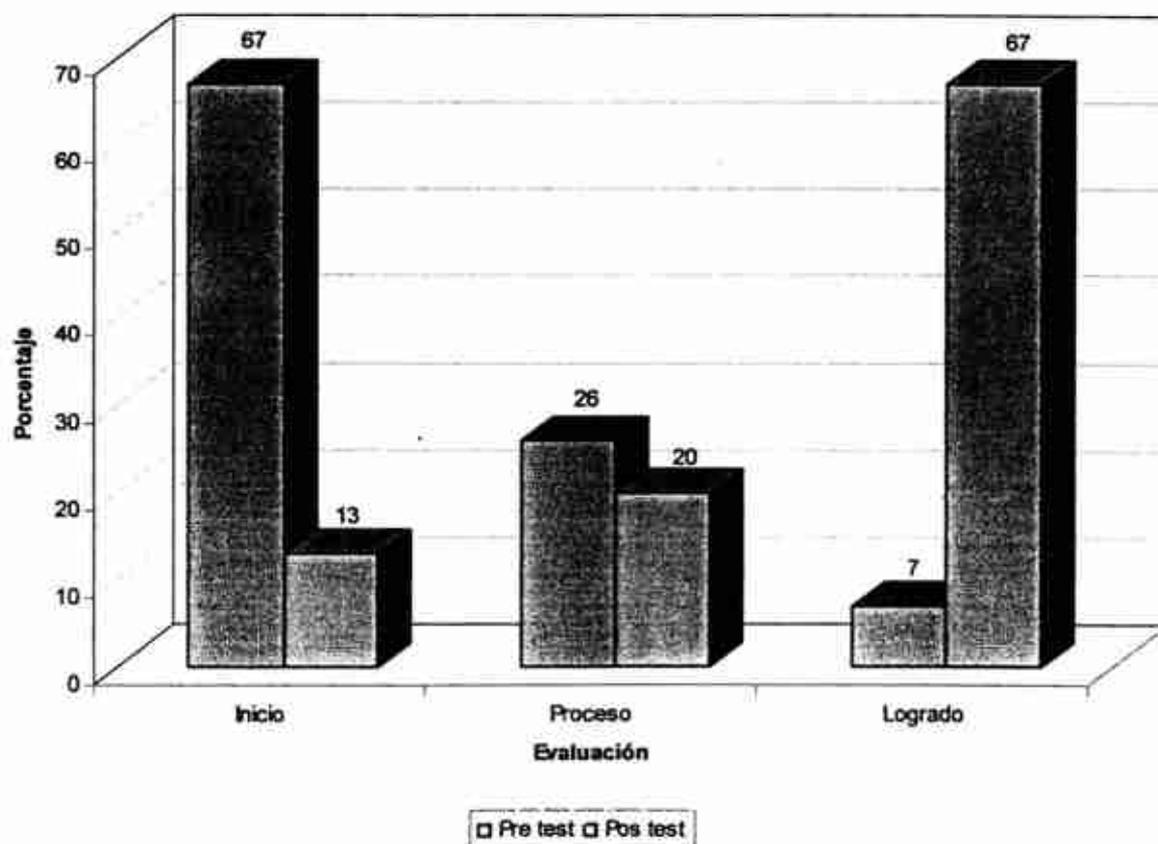
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES MOSTRADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO

APRENDIZAJE	PRE TEST		POS TEST	
	Absoluto	%	Absoluto	%
INICIO	10	67	2	13
PROCESO	4	26	3	20
LOGRADO	1	7	10	67
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre y post test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 1

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO



Interpretación:

Según el gráfico N° 1 observamos la evaluación de los Aprendizajes significativos de los niños de 4 y 5 años de edad en el Área de Lógico Matemática, antes y después de aplicar en cada sesión de aprendizaje la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres.

Se puede notar que antes de la aplicación de la Estrategia Didáctica el 67% de los niños es decir 10 de ellos presentan un nivel de aprendizaje en inicio; el 26% de los niños es decir 4 de ellos están en proceso y sólo el 7% es decir 1 niño presenta un aprendizaje logrado.

La evaluación obtenida después de la aplicación de la Estrategia Didáctica, el 13% de los niños es decir 2 de ellos obtuvo un aprendizaje en inicio, lo cual indica que 8 niños mejoraron; el 20% es decir 3 de ellos obtuvo un aprendizaje en proceso y el 67% es decir 10 niños obtuvo un aprendizaje logrado.

DIAGRAMA DEL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

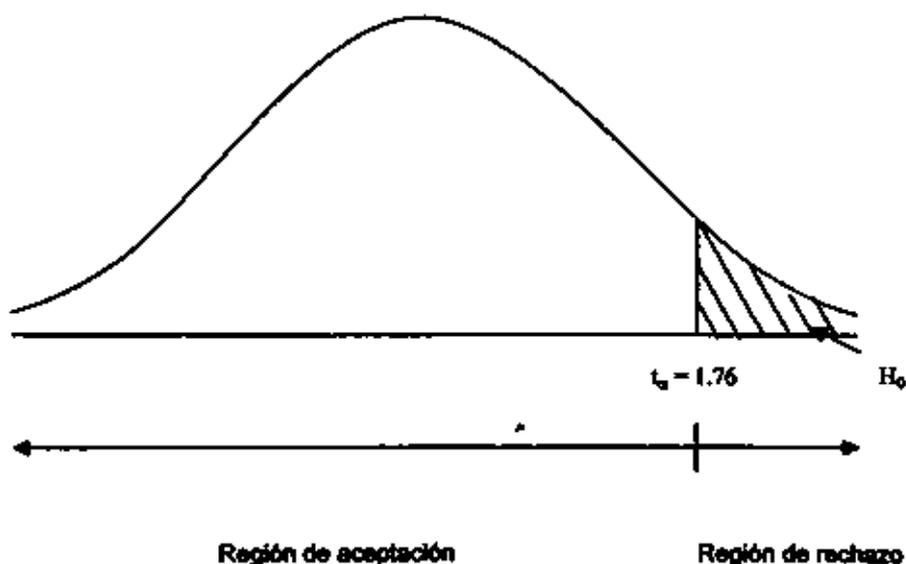
G: 0₁ X 0₂

CUADRO Nº 3

CONTRASTACIÓN ESTADÍSTICA PARA DETERMINAR EL EFECTO QUE HA PRODUCIDO LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADO EN EL USO DE TÍTTERES EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS

MEDICIONES	HIPÓTESIS	VALOR t - calculado	VALOR t - tabulado	NIVEL DE SIGNIFICANCIA	DECISIÓN
0 ₂ - 0 ₁	$H_0 : \mu_2 = \mu_1$ $H_1 : \mu_2 > \mu_1$	5,99	1,76	$\alpha = 5\%$ gl. = 14	Acepta H ₁

Nivel de confianza: 95%



El cuadro N° 1 presenta los valores correspondientes al pre y pos test del grupo de investigación, contrastado a través de la diferencia pareada utilizando la distribución t –student, con un nivel de confianza del 95%.

El análisis corresponde a la medición ($O_1 - O_2$), para verificar el efecto que ha producido la aplicación de la estrategia didáctica basada en el uso de títeres, en el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad en el Área Lógico Matemática. En este sentido se puede observar que el estadístico de prueba t-calculado obtuvo el valor de 5.99, ubicándose dentro de la región de rechazo (mayores que +1,76), lo cual significa que se acepta la hipótesis alterna; es decir, que los puntajes obtenidos por los niños y niñas evaluados mediante el pos test, fueron mayores que los obtenidos en el pretest ($\mu_2 > \mu_1$). Por tanto, al término de la aplicación de la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres, los niños y niñas lograron mejorar sus aprendizajes en el Área Lógico Matemática.

CUADRO N° 4

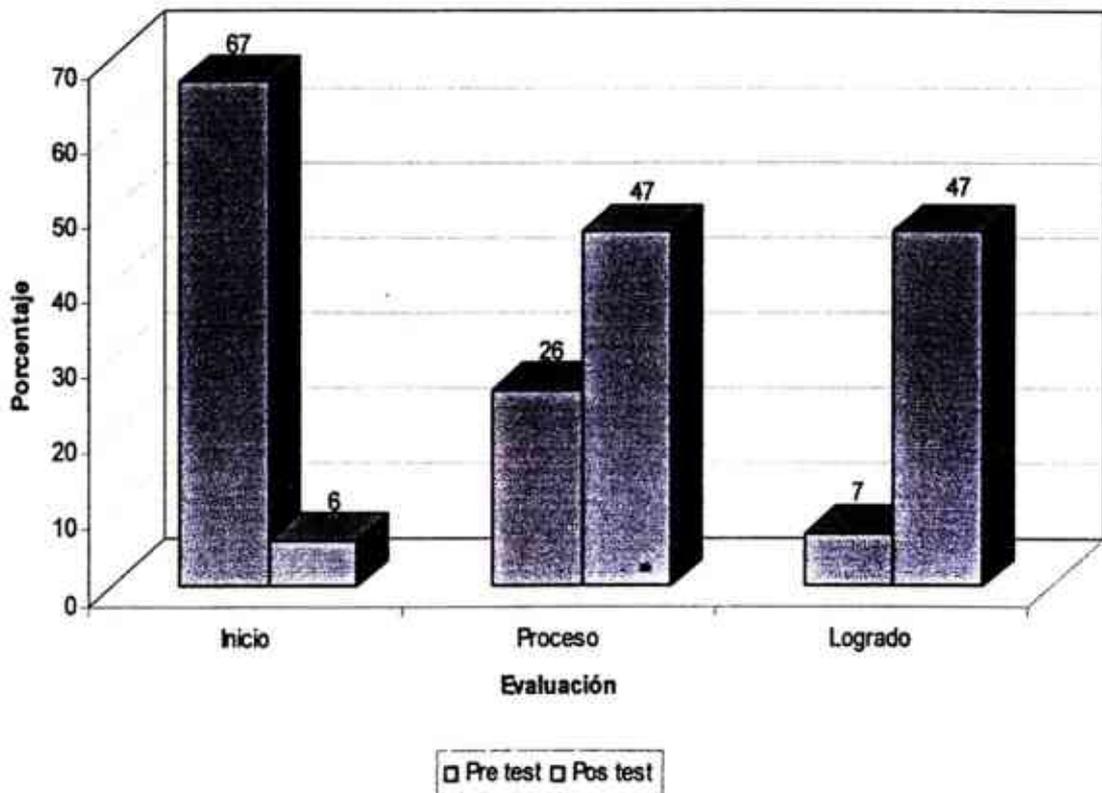
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES MOSTRADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD, EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, A NIVEL CONCEPTUAL

APRENDIZAJE	PRE TEST		POS TEST	
	Absoluto	%	Absoluto	%
INICIO	10	67	1	6
PROCESO	4	26	7	47
LOGRADO	1	7	7	47
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

GRÁFICO N° 2

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, A NIVEL CONCEPTUAL



Interpretación:

Según el gráfico N° 2 observamos la evaluación de los Aprendizajes Significativos a nivel conceptual de los niños de 4 y 5 años de edad en el Área de Lógico Matemática, antes y después de aplicar en cada sesión de aprendizaje la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres.

Notándose que la evaluación a nivel conceptual obtenida antes de la aplicación de la Estrategia Didáctica, el 67% de los niños es decir 10 de ellos presentan un nivel de aprendizaje en inicio; el 26% de los niños es decir 4 de ellos están en proceso y sólo el 7% es decir 1 niño presenta un aprendizaje logrado.

La evaluación obtenida después de la aplicación de la Estrategia Didáctica a nivel conceptual, el 6% de los niños es decir 1 de ellos obtuvo un aprendizaje en inicio, lo cual indica que 9 niños mejoraron; el 47% es decir 7 de ellos obtuvo un aprendizaje en proceso y el 47% es decir 7 niños obtuvo un aprendizaje logrado.

CUADRO N° 5

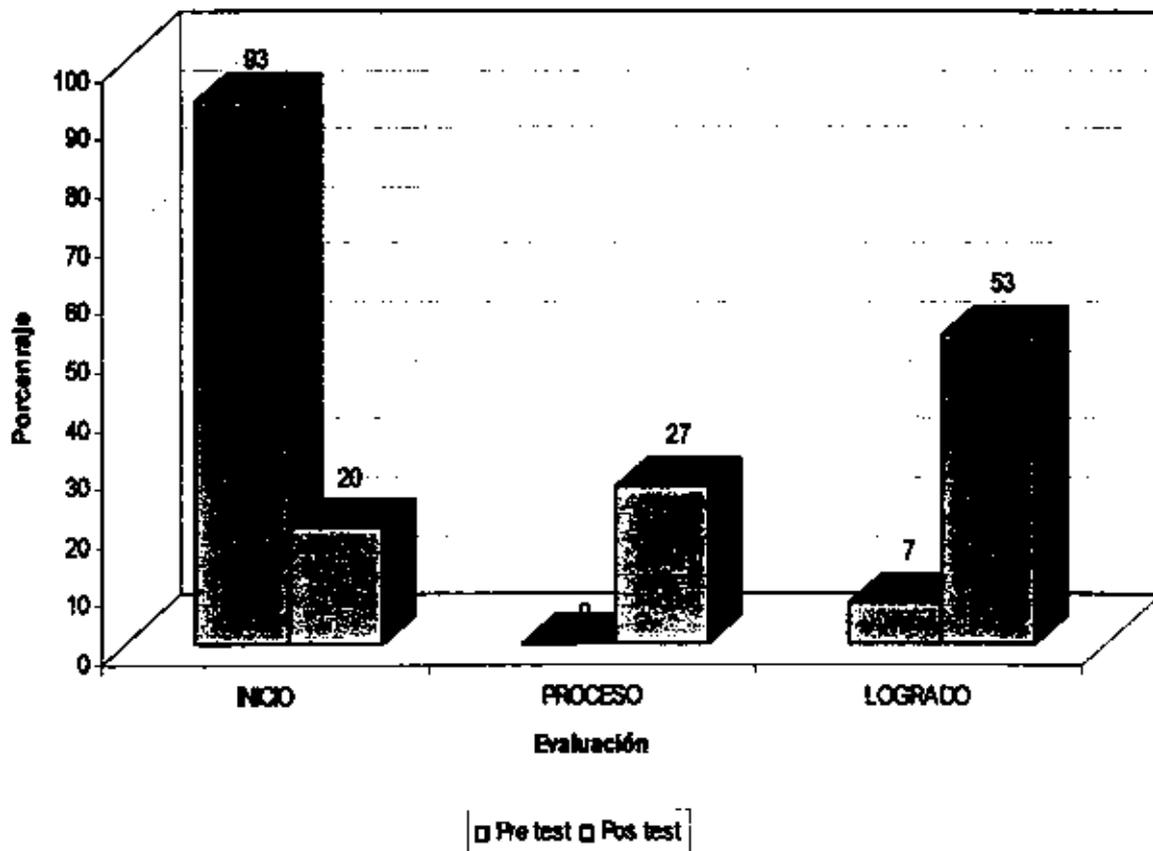
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES MOSTRADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD, EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, A NIVEL PROCEDIMENTAL

APRENDIZAJE	PRE TEST		POS TEST	
	Absoluto	%	Absoluto	%
INICIO	14	93	3	20
PROCESO	0	0	4	27
LOGRADO	1	7	8	53
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

GRÁFICO N° 3

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, A NIVEL PROCEDIMENTAL



Interpretación:

Según el gráfico N° 3 observamos la evaluación a nivel procedimental de los Aprendizajes Significativos de los niños de 4 y 5 años de edad en el Área de Lógico Matemática, antes y después de aplicar en cada sesión de aprendizaje la Estrategia Didáctica basada en el uso de Titeres.

Notándose que la evaluación a nivel procedimental obtenida antes de la aplicación de la Estrategia Didáctica, el 93% de los niños es decir 14 de ellos presentan un nivel de aprendizaje en inicio y sólo el 7% es decir 1 niño presenta un aprendizaje logrado.

La evaluación obtenida después de la aplicación de la Estrategia Didáctica a nivel procedimental, el 20% de los niños es decir 3 de ellos obtuvo un aprendizaje en inicio, lo cual indica que 11 niños mejoraron; el 27% es decir 4 de ellos obtuvo un aprendizaje en proceso y el 53% es decir 8 niños obtuvo un aprendizaje logrado.

CUADRO N° 6

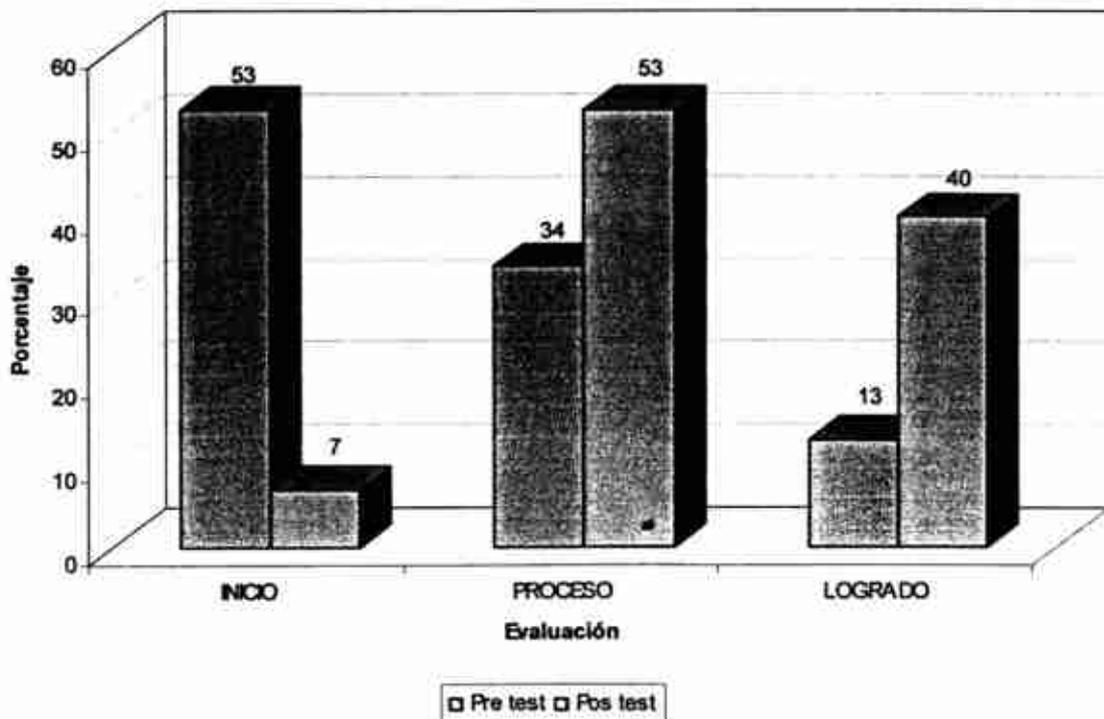
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES MOSTRADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, A NIVEL ACTITUDINAL

APRENDIZAJE	PRE TEST		POS TEST	
	Absoluto	%	Absoluto	%
INICIO	8	53	1	7
PROCESO	5	34	8	53
LOGRADO	2	13	6	40
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

GRÁFICO N° 4

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO, A NIVEL ACTITUDINAL



Interpretación:

Según el gráfico N° 4 observamos la evaluación a nivel actitudinal de los Aprendizajes Significativos de los niños de 4 y 5 años de edad en el Área de Lógico Matemática, antes y después de aplicar en cada sesión de aprendizaje la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres.

Notándose que la evaluación a nivel actitudinal obtenida antes de la aplicación de la Estrategia Didáctica, el 53% de los niños es decir 8 de ellos presentan un nivel de aprendizaje en inicio; el 34% de los niños es decir 5 de ellos están en proceso y sólo el 13% es decir 2 niños presenta un aprendizaje logrado. La evaluación actitudinal obtenida después de la aplicación de la Estrategia Didáctica, el 7% de los niños es decir 1 de ellos obtuvo un aprendizaje en inicio, lo cual indica que 7 niños mejoraron; el 53% es decir 8 de ellos obtuvo un aprendizaje en proceso y el 40% es decir 6 niños obtuvo un aprendizaje logrado.

CUADRO N° 7

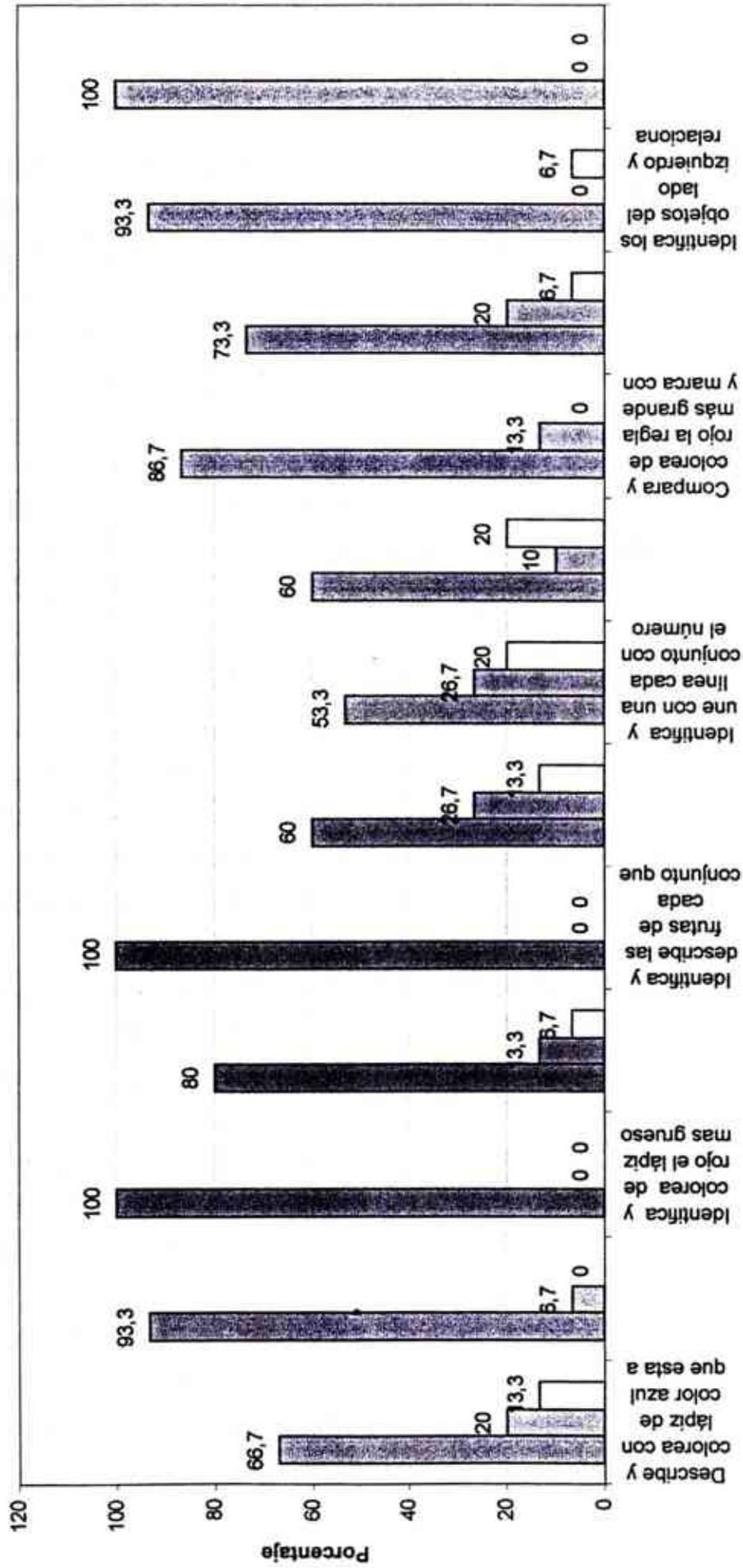
**PROCESO DE EVALUACIÓN CONCEPTUAL DE LOS APRENDIZAJES
MOSTRADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO, DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIA
DIDÁCTICA**

Ítems	EVALUACIÓN	LOGRADO		PROCESO		INICIO	
		Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%
01	Describe y colorea con lápiz de color azul que esta a tu izquierda y con color amarillo la pelota que está a tu derecha	10	66.7	3	20	2	13.3
02	Describe y encierra con un círculo las frutas más grandes	14	93.3	1	6.7	0	0
03	Identifica y colorea de rojo el lápiz mas grueso	15	100	0	0	0	0
04	Ubica y colorea de rojo el auto que llega primero a la meta y de azul el que llega último	12	80	2	13.3	1	6.7
05	Identifica y describe las frutas de cada conjunto que tiene una unidad	15	100	0	0	0	0
06	Compara y cuanta los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde	9	60	4	26.7	2	13.3
07	Identifica y une con una línea cada conjunto con el número que le corresponde	8	53.3	4	26.7	3	20
08	Observa, describe y colorea la casa y menciona ¿Cuántos tiene?, ¿Cuántos rectángulos tiene? y ¿Cuántos triángulos?	9	60	3	10	3	20
09	Compara y colorea de rojo la regla más grande y marca con una X la regla más pequeña.	13	86.7	2	13.3	0	0
10	Clasifica y luego forma conjuntos y colorea cada elemento.	11	73.3	3	20	1	6.7
11	Identifica los objetos del lado izquierdo y relaciona con los objetos del lado derecho	14	93.3	0	0	1	6.7
12	Clasifica y ordena las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) según corresponda	15	100	0	0	0	0

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

GRÁFICO N° 5

PROCESO DE EVALUACIÓN CONCEPTUAL DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO, DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA



□ A=Logro □ B=Proceso □ C=Inicio

Interpretación:

Según el gráfico N° 05 se observa la evaluación de 15 niños y niñas de la Institución Educativa N° 303 Santa Rosa de Enace que fueron sometidos a la medición del post test en el nivel conceptual, el 66.7% ha logrado describir y colorear con lápiz de color azul que esta a tu izquierda y con color amarillo la pelota que está a tu derecha. El 20% de ellos está en proceso de lograrlo y el 13.3% en inicio.

El 93.3% de los niños y niñas han logrado describir y encerrar con un círculo las frutas más grandes y el 6.7% está en proceso. En forma total el 100% de los niños y niñas han logrado identificar y colorear de rojo el lápiz más grueso.

Así mismo se observa que, el 80% de los niños y niñas han logrado ubicar y colorear de rojo el auto que llega primero a la meta y de azul el que llega último. El 13.3% está todavía en proceso y el 6.7% en inicio.

Absolutamente los niños y niñas han logrado identificar y describir las frutas de cada conjunto que tiene una unidad al 100%

El 60% de los niños y niñas han logrado comparar y contar los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde. El 26.7% está en proceso y el 13.3% en inicio.

El 53.3% de los niños y niñas han logrado satisfactoriamente identificar y unir con una línea cada conjunto con el número que le corresponde. El 26.7 está en proceso y el 20% en inicio.

El 60% de los niños y niñas han logrado observar, describir y colorear la casa y menciona ¿Cuántos tiene?, ¿Cuántos rectángulos tiene? y ¿Cuántos triángulos? El 10% está en proceso y el 20% en inicio.

El 86.7% de los niños y niñas han logrado comparar y colorear de rojo la regla más grande y marca con una X la regla más pequeña y el 13.3% en proceso.

Vemos que también el 73.3% de niños y niñas han logrado clasificar y luego forman conjuntos y colorea cada elemento. El 20% en está en proceso y el 6.7% está en inicio. El 93.3% de los niños y niñas han logrado identificar los objetos del lado izquierdo y su relación con los objetos del lado derecho y el 6.7% está en inicio.

De igual modo se observa que totalmente el 100 de los niños y niñas han logrado clasificar y ordenar las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) según corresponda.

CUADRO N° 8

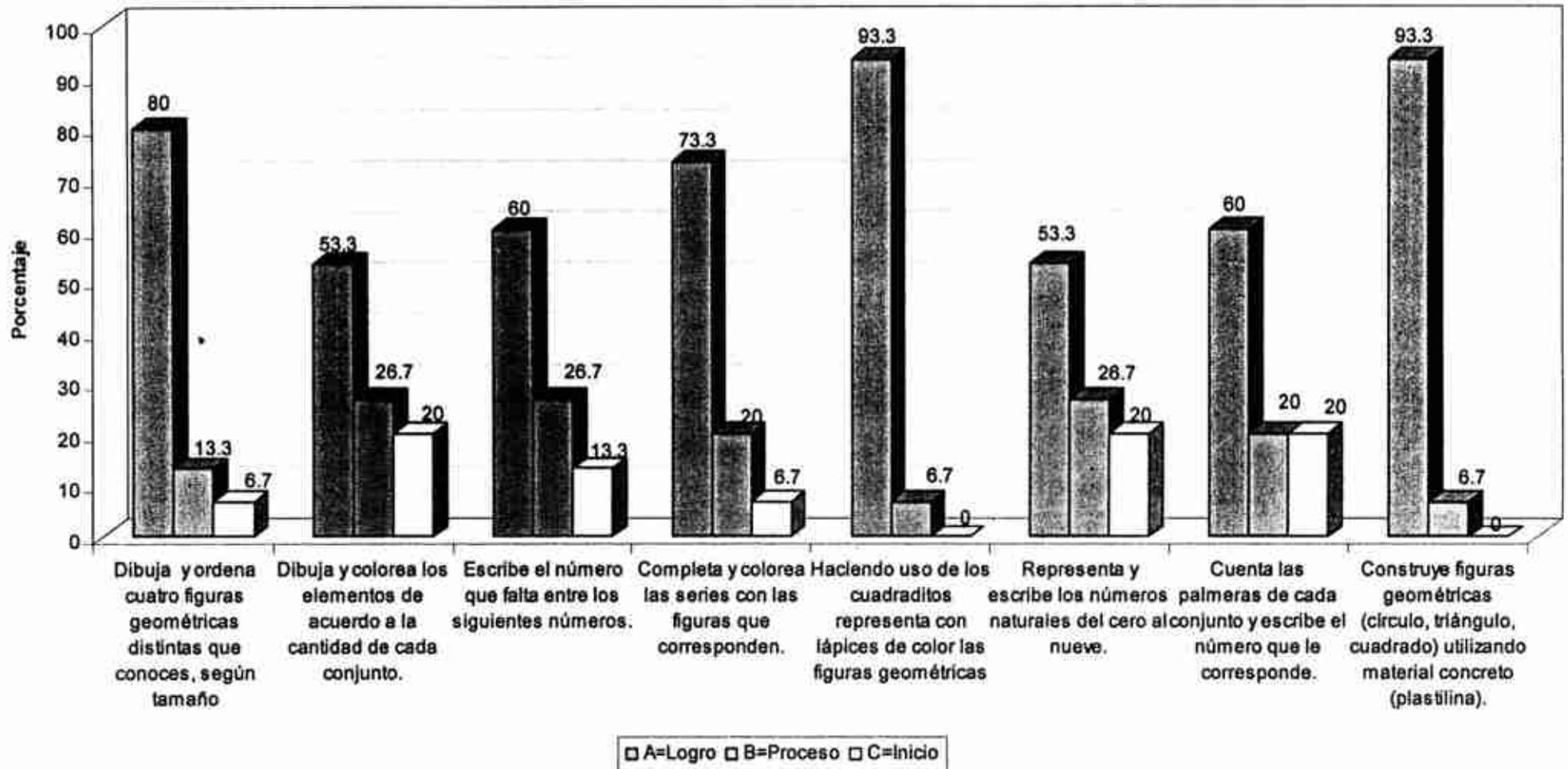
**PROCESO DE EVALUACIÓN PROCEDIMENTAL DE LOS APRENDIZAJES
MOSTRADOS POR LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS EN EL ÁREA LÓGICO
MATEMÁTICO, SEGÚN POS TEST**

Ítems	EVALUACIÓN	LOGRADO		PROCESO		INICIO	
		Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%
01	Dibuja y ordena cuatro figuras geométricas distintas que conoces, según tamaño	12	80	2	13.3	1	6.7
02	Dibuja y colorea los elementos de acuerdo a la cantidad de cada conjunto.	8	53.3	4	26.7	3	20
03	Escribe el número que falta entre los siguientes números.	9	60	4	26.7	2	13.3
04	Completa y colorea las series con las figuras que corresponden.	11	73.3	3	20	1	6.7
05	Haciendo uso de los cuadraditos representa con lápices de color las figuras geométricas	14	93.3	1	6.7	0	0
06	Representa y escribe los números naturales del cero al nueve.	8	53.3	4	26.7	3	20
07	Cuenta las palmeras de cada conjunto y escribe el número que le corresponde.	9	60	3	20	3	20
08	Construye figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado) utilizando material concreto (plastilina).	14	93.3	1	6.7	0	0

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

GRÁFICO N° 6

PROCESO DE EVALUACIÓN PROCEDIMENTAL DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO



Interpretación:

Según el gráfico N° 6 se observa la evaluación de 15 niños y niñas de la Institución Educativa N° 303 Santa Rosa de Enace que fueron sometidos al pos test en el nivel procedimental, el 80% han logrado dibujar y ordenar cuatro figuras geométricas distintas que conocen, según tamaño. El 13.3% todavía están en proceso y 6.7% en inicio.

El 53.3% de los niños y niñas han logrado dibujar y colorear los elementos de acuerdo a la cantidad de cada conjunto. El 26.7% está en proceso y el 93.3% está todavía en inicio.

Se evidencia que, el 60% de los niños y niñas han logrado escribir el número que falta entre los siguientes números. El 26.7% todavía están en proceso y el 13.3% en inicio.

Se observa que, el 73.3% de los niños y niñas han logrado Completar y colorear las series con las figuras que corresponden, el 20% está en proceso y el 6.7%. Está en inicio.

Del mismo modo se aprecia que el 93.3% de los niños y niñas han logrado utilizar los cuadraditos que representa los lápices del color de las figuras geométricas y el 6.7% está en proceso

Así mismo, el 53.3% de los niños y niñas han logrado representar y describir los números del 0 al 9. el 26.7% está en proceso y el 20% está en inicio.

El 60% de los niños y niñas han logrado contar las palmeras de cada conjunto y escribir el número que le corresponde. El 20% está en proceso y el 20% en inicio.

Así mismo, el 93.3% de los niños y niñas han logrado construir figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado) utilizando material concreto (plastilina) y el 6.7% está en inicio.

CUADRO N° 9

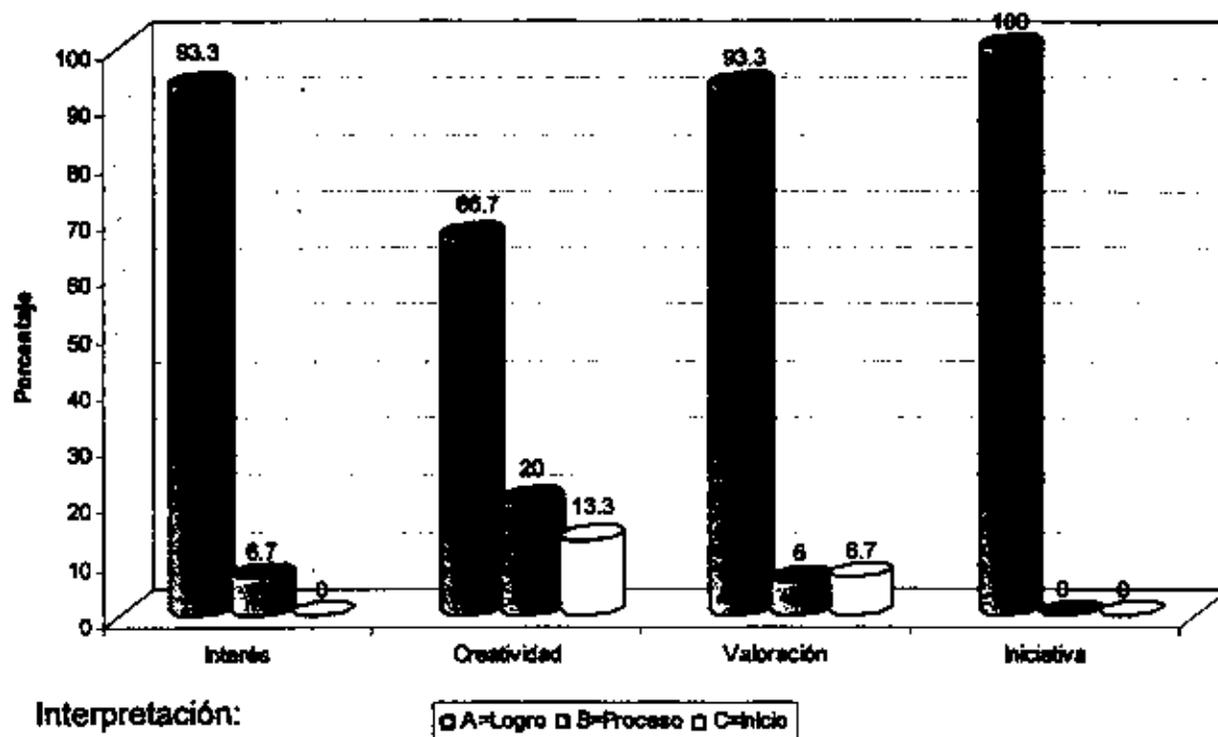
PROCESO DE EVALUACIÓN ACTITUDINAL DE LOS APRENDIZAJES MOSTRADOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO, DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Ítems	EVALUACIÓN	LOGRADO		PROCESO		INICIO	
		Abs.	%	Abs.	Abs.	%	Abs.
01	Interés	14	93.3	1	6.7	0	0
02	Creatividad	10	66.7	3	20	2	13.3
03	Valoración	14	93.3	1	6	1	6.7
04	Iniciativa	15	100	0	0	0	0

Fuente: Pre y post test aplicadas por las investigadoras

GRÁFICO N° 7

PROCESO DE EVALUACIÓN ACTITUDINAL DE LOS APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO



Según el gráfico N° 7 se observa la evaluación 15 niños y niñas de la Institución Educativa N° 303 Santa Rosa de Enace que fueron sometidos al post test en el nivel actitudinal, donde el 93.3% de los niños han logrado desarrollar el interés durante el proceso enseñanza-aprendizaje con Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres y el 6.7% presenta un aprendizaje en proceso.

De igual modo se observa que, el 66.7% de los niños y niñas han logrado desarrollar la creatividad durante el proceso enseñanza-aprendizaje con Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres. El 20% está en proceso de lograrlo y el 13.3% totalmente en inicio.

De la misma manera se observa que, el 93.3% de los niños y niñas han logrado adquirir la valoración durante el proceso enseñanza-aprendizaje con la Estrategia Didáctica basada en el uso de Títeres. El 6% está en proceso y el 6.7% en inicio.

De igual modo se observa que, totalmente el 100% de los niños y niñas lograron adquirir la iniciativa durante el proceso enseñanza-aprendizaje con Estrategia Didáctica basada en los Títeres.

CAPÍTULO IV

4.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Concluido el proceso de investigación, la discusión de los resultados se da en los siguientes aspectos:

- a. Al inicio del experimento, diez niños y niñas de 4 y 5 años de edad presentaban problemas de aprendizaje en el Área Lógico Matemática, cuatro estaban en proceso y sólo uno había logrado aprendizajes satisfactorios. Esta cifra que fue reducida después de la aplicación de la Estrategia Didáctica basada en los Titeres, evidenciándose que sólo dos de estos niños seguían con problemas de aprendizaje, tres estaban en proceso y diez habían logrado aprendizajes satisfactorios (cuadro N° 2)

A la luz de estos resultados, ya PESTALOZZI, desde 1927, postuló que los métodos activos de una manera natural e intuitiva, pueden hacer comprender al niño, mediante "secuencias de aprendizaje". En éste sentido, las imágenes y representaciones animadas que se presentaron a los niños y niñas crearon un ambiente favorable para su aprendizaje.

Más recientemente, Frida DIAZ, en 1998, mencionó de los propósitos centrales de la formación que reciben los niños en la Institución Educativa es desarrollar el gusto y el hábito del estudio independiente, y en éste sentido se espera que la motivación de alumnos se centre en lo placentero que resulta adquirir los conocimientos. En este sentido, los motivos que representaron los títeres abarcaron el contexto socio cultural y el propio entorno en el cual los niños se desenvuelven, tal como lo propuso Lev VIGOTSKY en el año 1979.

- b. Según los resultados de la prueba de hipótesis efectuada, se logró demostrar que la aplicación de la Estrategia Didáctica basada en el uso de Titeres logró mejorar significativamente el aprendizaje de los niños y niñas en el Área Lógico Matemática (cuadro N° 3). Estos resultados fueron obtenidos mediante el contraste en base a la prueba t-student para la diferencia pareada, con un nivel de

confianza del 95%. Asimismo, para evaluar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas, se tomó en cuenta la parte conceptual, procedimental y actitudinal.

- c. A nivel conceptual, los contenidos estaban constituidos en base a datos, hechos, información y conceptos que manifestaron al niño un marco de referencia que les permitió comprender mejor la realidad de su entorno, así como las posibles alternativas de solución a situaciones concretas y la toma de decisiones. En cuanto a los resultados, de los diez niños y niñas que al inicio presentaban problemas de aprendizaje, después de aplicar la Estrategia Didáctica se evidenció que nueve lograron mejorar significativamente sus aprendizajes en el Área Lógico matemática. Asimismo, se incrementó en tres el número de niños y niñas que estaban en un nivel proceso y se aumentó de uno a siete el número de niñas y niños que obtuvieron niveles de aprendizaje logrado (cuadro N° 4). Estos resultados concuerdan cuando se hace el análisis para cada indicador del nivel conceptual, tal como lo muestra el cuadro N° 7.
- d. A nivel procedimental, se tomó como referencia las destrezas, mostradas por los niños y niñas según sus capacidades operativas básicas para realizar una determinada acción para afrontar un problema o lograr un propósito. En este sentido, los resultados mostraron que de los catorce niños y niñas que al inicio presentaban problemas de aprendizaje, después de aplicar la Estrategia Didáctica redujo a tres, mientras que cuatro de éstos estaban en proceso de lograr Aprendizajes Significativos. Asimismo, ocho niños y niñas obtuvieron niveles de aprendizaje logrado (cuadro N° 5). Estos resultados concuerdan cuando se hace el análisis para cada indicador del nivel procedimental, tal como lo muestra el cuadro N° 8)
- e. A nivel actitudinal, se consideraron las creencias, sentimientos e inclinaciones hacia una u otra forma de actuar, la cual estuvo

Influenciada en la evaluación que el niño realizó de cada circunstancia que enfrentó, en las alternativas que tiene disponibles, en sus propias posibilidades de resolución, así como en la elección del tipo de conducta más apropiada. En este contexto, según los resultados obtenidos, de los ocho niños y niñas que al inicio presentaban problemas de aprendizaje, después de aplicar la Estrategia Didáctica se evidenció que seis lograron mejorar significativamente sus aprendizajes en el Área Lógico Matemática. Asimismo, se incrementó de cinco a ocho el número de niños y niñas que presentaron en niveles de aprendizaje en proceso, y se aumentó de dos a seis el número de niñas y niños que obtuvieron niveles de aprendizaje logrado (cuadro N° 6). Estos resultados concuerdan cuando se hace el análisis para cada indicador del nivel actitudinal, tal como lo muestra el cuadro N° 9.

4.2 CONCLUSIONES

- a. En la investigación se logró demostrar la eficacia de la Estrategia Didáctica basada en la aplicación de los Títeres, por cuanto se logró mejorar significativamente el aprendizaje en el Área Lógico Matemática.
- b. A nivel conceptual, con los Títeres como Estrategia Didáctica, se logró que los niños y niñas se relacionaran mejor con su entorno, lo cual les facilitó una mejor comprensión de los conceptos.
- c. A nivel procedimental, los niños y niñas evidenciaron mejoras significativas en sus capacidades operativas básicas para realizar una determinada acción o para afrontar un problema.
- d. A nivel actitudinal, los niños y niñas evaluaron cada circunstancia que enfrentaron según sus propias posibilidades de resolución, así como mostraron un tipo de conducta apropiado.

- e. La Estrategia Didáctica basada en los Títeres, constituye un recurso didáctico activo y eficaz, que motiva al alumno hacia el logro de mejores aprendizajes.

4.3 RECOMENDACIONES

- a. A las autoridades universitarias, establecer relaciones más cercanas con las Instituciones Educativas y Autoridades de Educación en vías de que los alumnos practicantes de nuestra Facultad encuentren los espacios adecuados y el apoyo que se requiere para realizar un trabajo de investigación más completo.
- b. A los docentes de la Facultad de Educación, enseñar al alumno a investigar desde el aula y según los niveles de logro que éste vaya alcanzando a lo largo de su formación profesional.
- c. Alumnos de la Facultad de Educación, seguir en la búsqueda de nuevos conocimientos mediante la investigación para producir nuevas estrategias didácticas que ayuden al alumno en su proceso de aprendizaje, así como al docente en la conducción del proceso de enseñanza.
- d. Se recomienda socializar el presente trabajo entre los docentes del nivel inicial, con el fin de que éstos conozcan y apliquen los títeres en la enseñanza del Área Lógico Matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- AUSUBEL, D.P. (1973). *La Educación y la Estructura del Conocimiento*. Editorial El Ateneo. Buenos Aires- Argentina.
- ANGOLOT, C (1990). *Títeres y teatro de sombras. Tres formas prácticas de contar historias*. Edit de la Torre. Madrid-España
- CAPELLA, J. (1999). *Aprendizaje y Constructivismo*. Edit. Massey and Vanier. Lima-Perú.
- CARRETERO, M. (1994). *Constructivismo y Educación*. Editorial. Aique. Buenos aires-Argentina.
- CHADWICK, C. (1988). *TECNOLOGÍA Educativa, Teorías de la Instrucción*. Edición Paidós. Buenos Aires-Argentina.
- D'AMBROSIO, U. (1996) *Etnomatemática: un modelo de pensamiento que atiende el multiculturalismo reivindicando la dignidad*. Edit. Maestros. Lima - Perú
- DEWEY, J (1958). *Experiencia y Educación*. Editorial Losada. Buenos Aires-Argentina
- DECROLY (1929). *"La escuela para la vida y por la vida"*. Editorial Escuela auditorio. Montevideo- Uruguay.
- DÍAZ BARRIGA, F. (1998). *Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo*. Editorial. Mc. Graw Hill. México.
- FERREIRE A. (1959) *La Escuela sobre medida, a la medida del Maestro*. Editorial Paidós. España.
- FREINET, C (1970). *La Escuela Popular Moderna. Guía Práctica para la Organización*. Editorial CEAC. Madrid – España.
- GARCIA ARETIO, L. (1993) *Teoría de la Educación*. Editorial Universidad Nacional a Distancia. Madrid-España.
- GUERRERO, O. (1985). *"Los títeres y máscaras en la educación"*. Editorial: No figura. Venezuela.
- KAMII C y DE VRIES, R. (1983). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Edit. Visor. Madrid-España.
- MANE, Bernardo (1972). *"Títeres: Educación"* Segunda edición. Editorial: No figura. Lima-Perú.

- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2005).** Estructura Curricular Básica de Educación inicial. Lima – Perú.
- **MIRO QUESADA C (1971).** Matemáticas. Editorial Arica. Lima – Perú
- **MONTESSORI, M. (1987).** El Niño el Secreto de la Infancia. Editorial Losada. Buenos Aires – Argentina.
- **MONTORI, Javier. (1997).** Una tradición Olvidada: Los Títeres. 1ra. Edición. Lima – Perú.
- **NÚÑEZ P., y Hnos (1991).** El Jardín Folklórico Infantil. Editorial San Marcos. Lima-Perú.
- **PESTALOZZI, E (1965)** Como Gertrudis enseña a sus hijos. Editorial Luis Fernando. México.
- **PIAGET, Jean (1977).** Epistemología Genética. Editorial Solpín. Buenos Aires – Argentina
- **PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL PERU.(2003).** Grande Pequeñeces. Edit. Master libros. Tercera edición. Lima-Perú.
- **RIVAS, A. (1995).** Títeres. Editorial San Marcos. Lima – Perú.
- **ROGONZINSKI, Viviana (1991).** El Juego con títere y pequeños títeres". Editorial And Nursery. Buenos Aires- Argentina
- **SANCHEZ, Domingo (1985)** "Títeres y teatro de sombras: Tres formas prácticas". Editorial INDE. Lima-Perú
- **TAPIA, A (1996).** Aprendiendo a aprender Constructivamente. Editorial El Corito. Arequipa- Perú.
- **TITONE, R (1981).** Psicodidáctica. Edit. Nercea. Madrid-España.
- **VIGOTSKY (1979):** El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Grijalbo. Madrid – España.
- **ZAINA, A (1996).** "Proyecto Educativo Lápiz y Papel". Edit. Tiempos Editoriales. Buenos Aires-Argentina.
- [http// w.w.w..cepcaadiz.com/cepca/biblioteca](http://w.w.w..cepcaadiz.com/cepca/biblioteca)
- [http// w.w.w.. monografias.com](http://w.w.w..monografias.com)

ANEXOS

ANEXO N° 1

PRE TEST

Apellidos y

nombres:.....

ASPECTO COGNOSCITIVO:

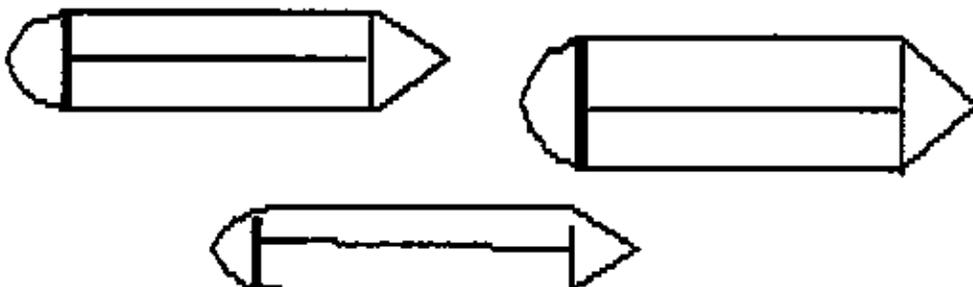
1. Describe y pinta de color azul la pelota que esta a la izquierda y de color rojo la pelota que está a la derecha.



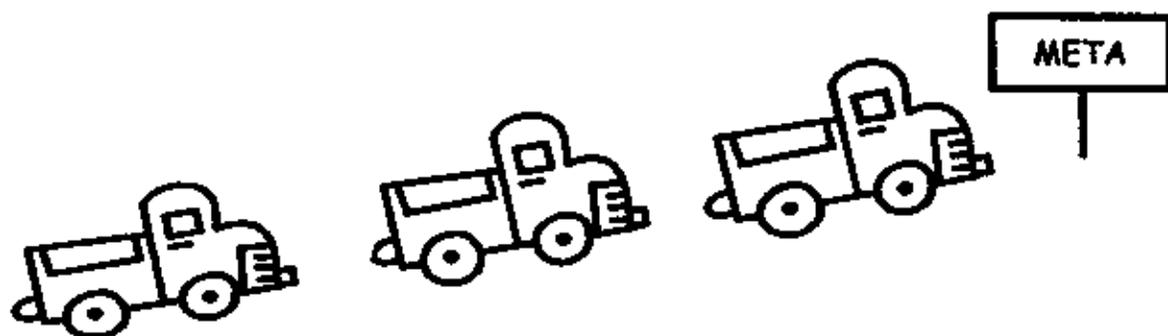
2. Describe y encierra con un círculo las frutas más grandes



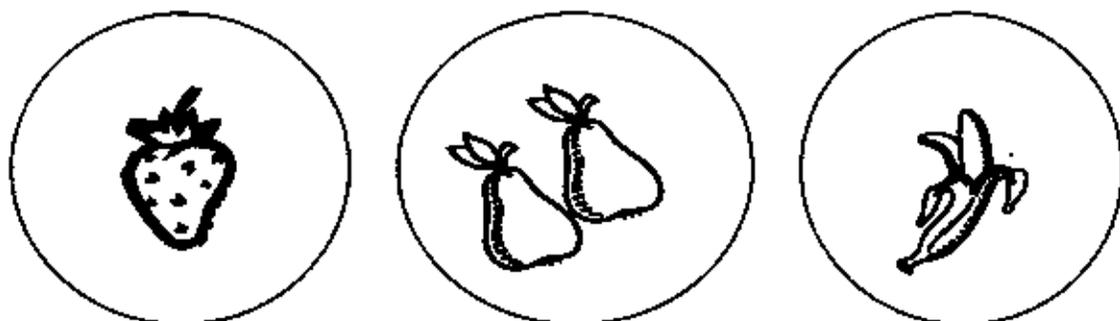
3. identifica u colorea el lápiz más delgado



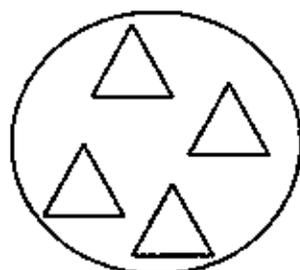
4. Ubica y colorca de rojo el auto que llega primero a la meta y de azul el que llega al último



5. Identifica y describe las frutas de cada conjunto que tiene una unidad.



6. Compara e identifica los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde.



4	5	3
---	---	---

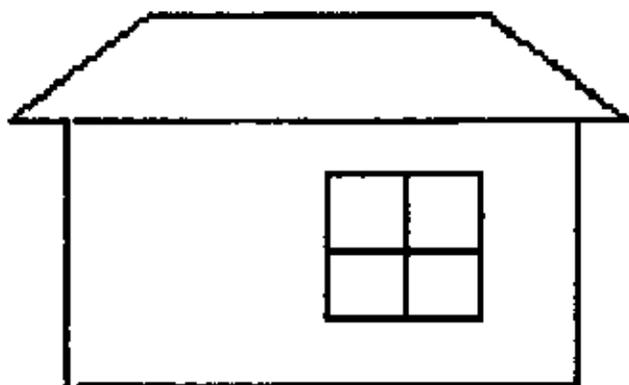


3	5	2
---	---	---



2	3	1
---	---	---

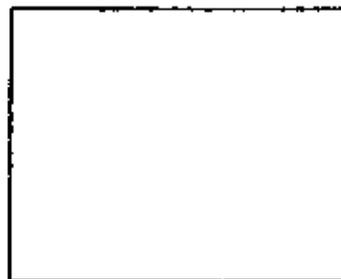
7. Observa, describe y colorea los cuadrados que tiene la casa.



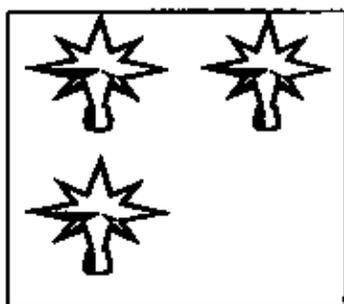
8. Identifica y une con una línea cada conjunto con el número que le corresponde:



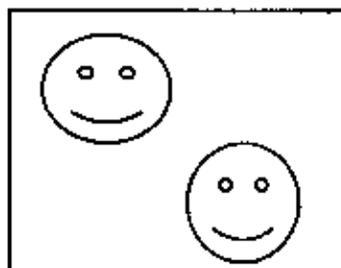
0



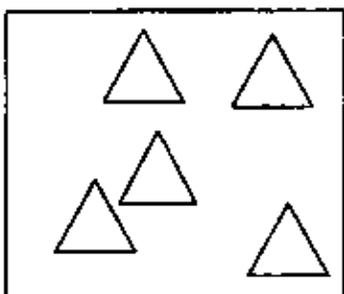
1



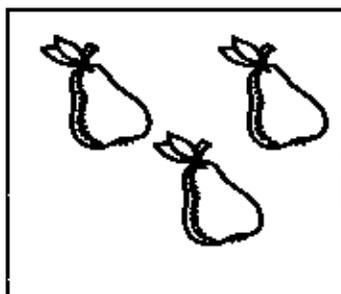
2



3

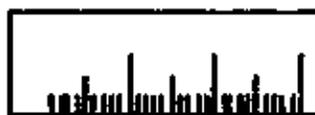
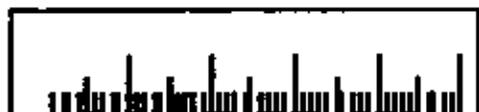


4

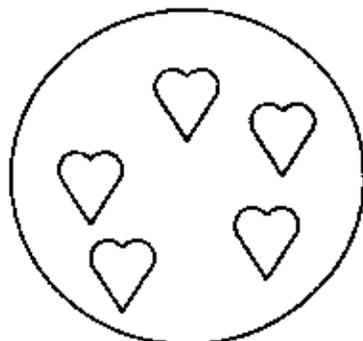
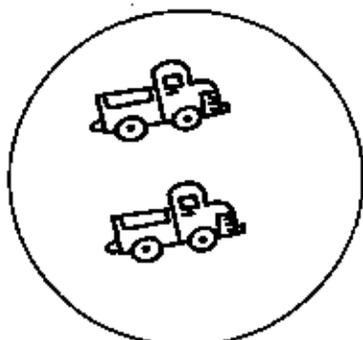


5

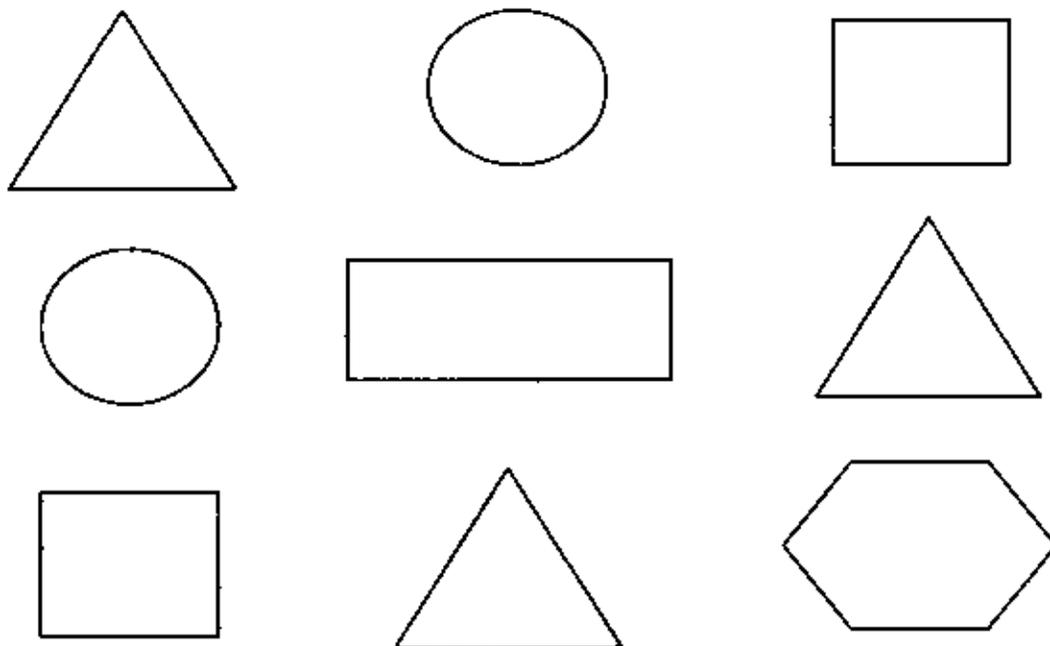
9. Compara y colorea de rojo la regla más pequeña



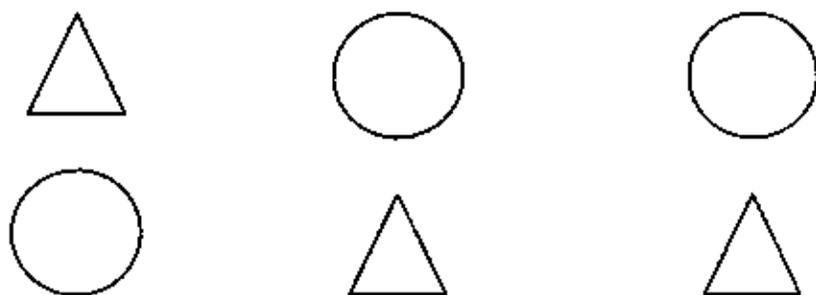
10. Identifica los objetos del lado izquierdo y mediante una línea relaciona con los objetos del lado derecho.



11. Identifica y colorea sólo los triángulos:



12. Clasifica y rodea con una cuerda las figuras iguales, luego colorea .



ASPECTO PROCEDIMENTAL:

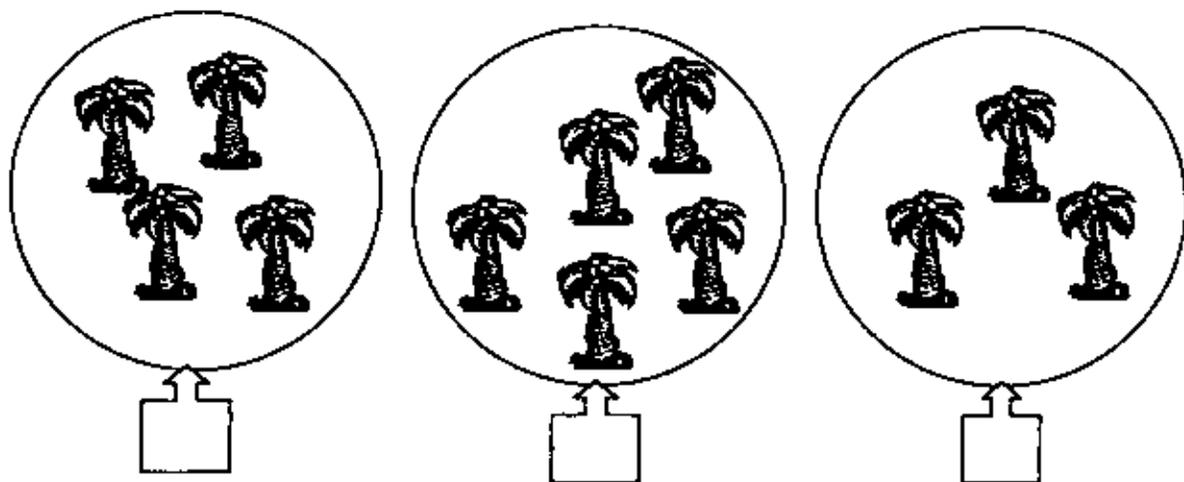
1. Dibuja y ordena tres figuras geométricas distintas que conoces, según tamaño.



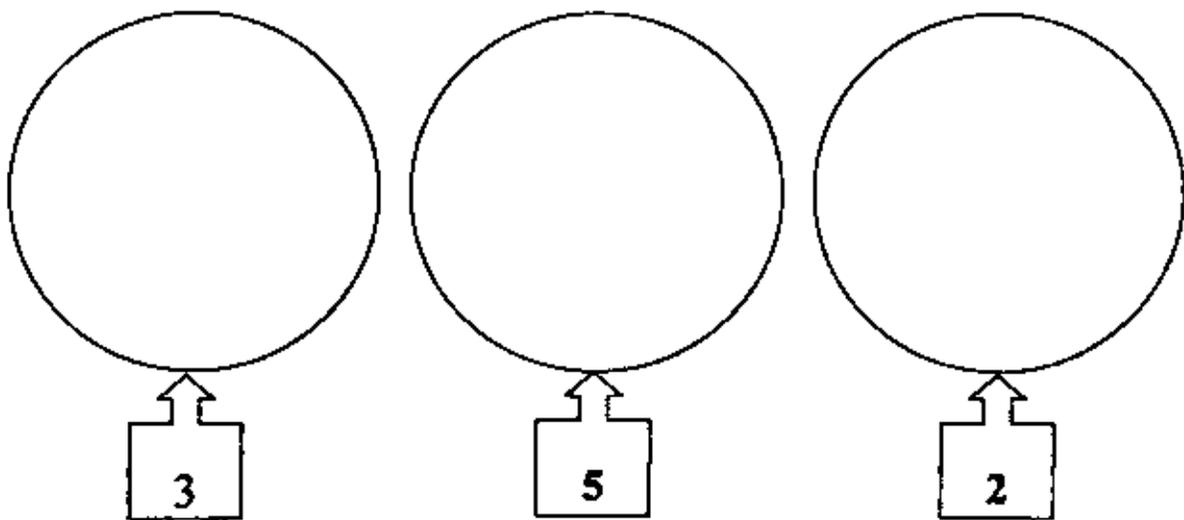
2. Representa y escribe los números naturales del cero al cinco:



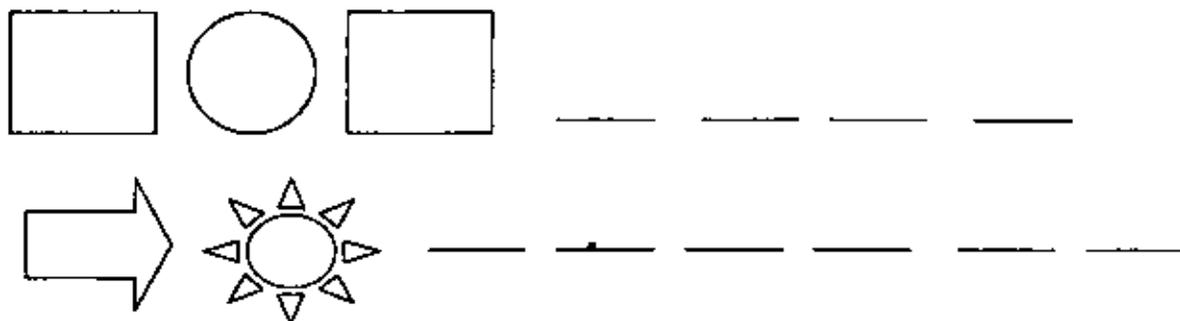
3. Cuenta las palmeras de cada conjunto y escribe el número que le corresponde:



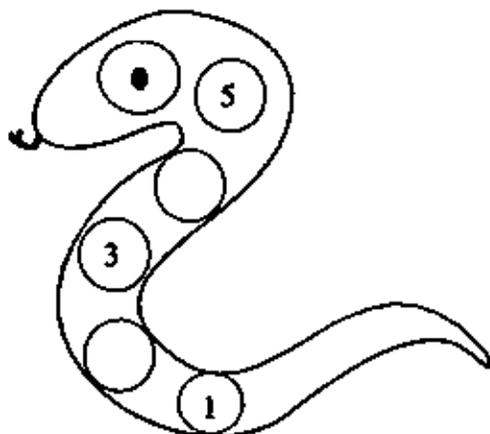
4. Dibuja y colorea los elementos de acuerdo a la cantidad de cada conjunto:



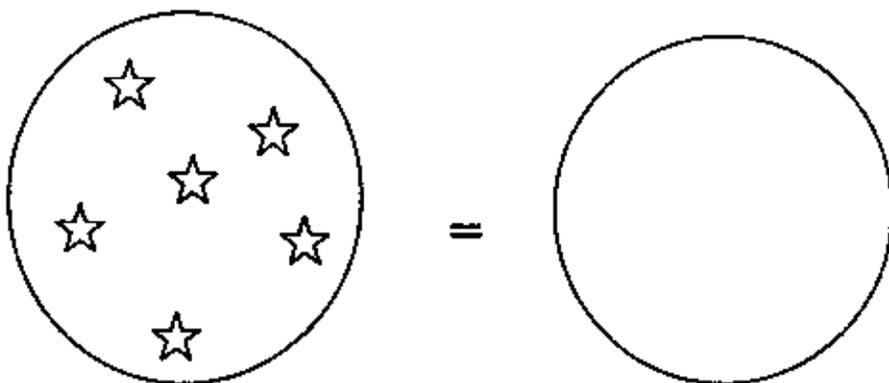
5. Completa las series con las figuras que correspondan



6. Escribe el número que falta entre los siguientes números:



7. Dibuja en el conjunto vacío la misma cantidad de elementos que contiene el otro conjunto.



8. Observa y construye el rompecabezas y nombra la figura

ANEXO N° 2

POST TEST

Apellidos y nombres:.....

ASPECTO COGNITIVO:

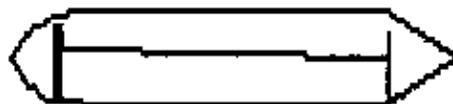
1. Describe y colorea con lápiz de color azul la pelota que esta a tu izquierda y con color amarillo la pelota que esta a tu derecha.



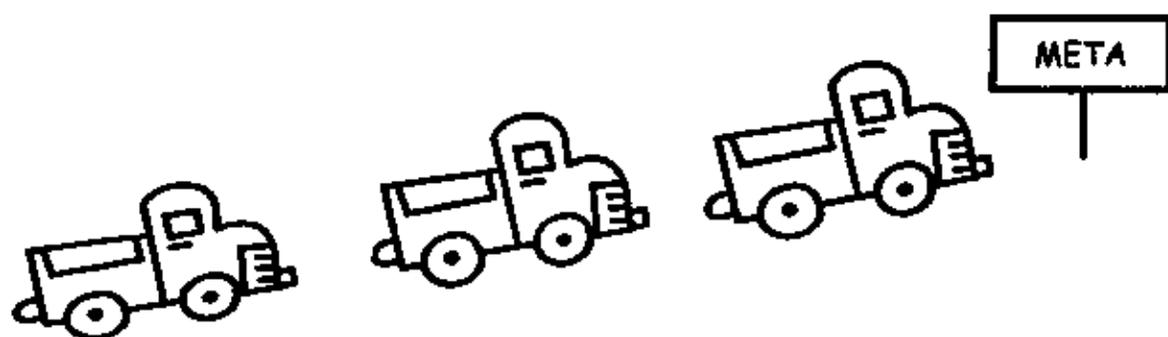
2. Describe y encierra con círculo las frutas más grandes



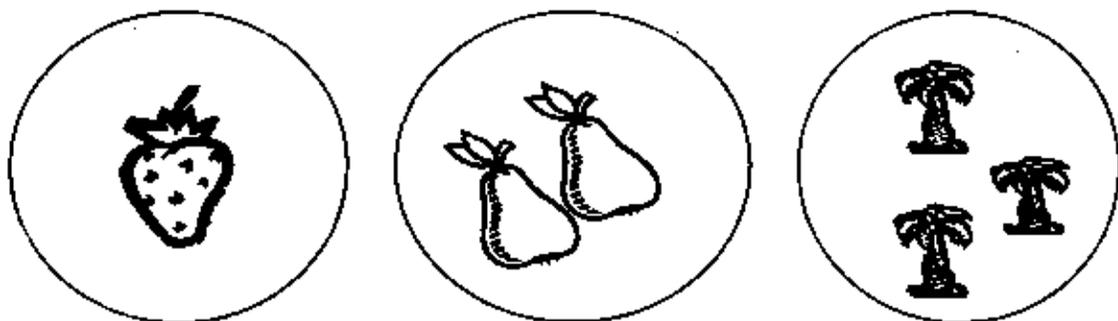
3. Identifica y colorea de rojo el lápiz mas grueso



4. Ubica y colorea de rojo el auto que llega primero a la meta y de azul el que llega al último



5. Identifica y describe las frutas de cada conjunto que tiene una unidad.



6. Compara y cuenta los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde



4	5	6
---	---	---

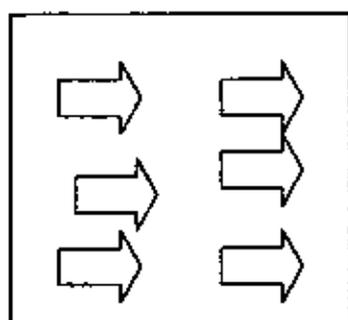
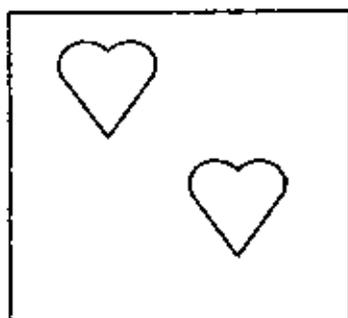
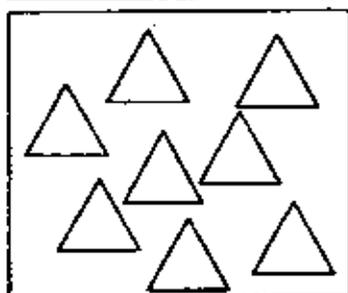
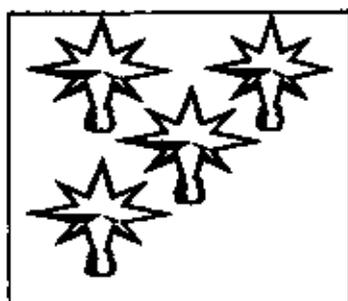
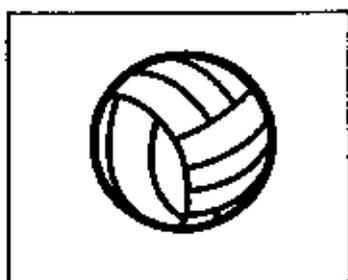


10	9	8
----	---	---



9	6	7
---	---	---

7. Identifica y une con una línea cada conjunto con el número que le corresponde



0

1

2

3

4

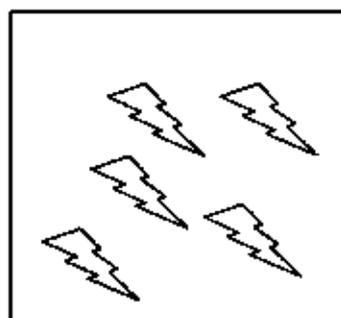
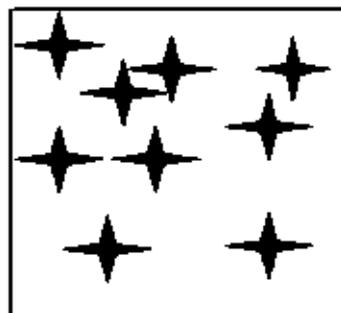
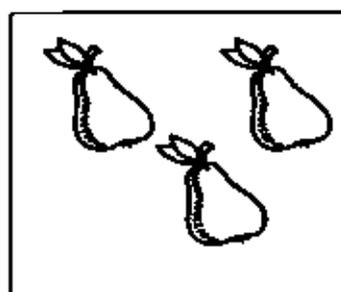
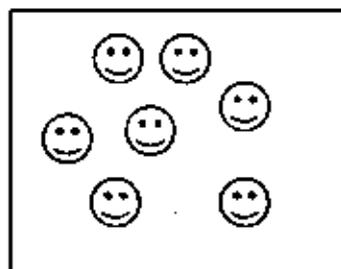
5

6

7

8

9



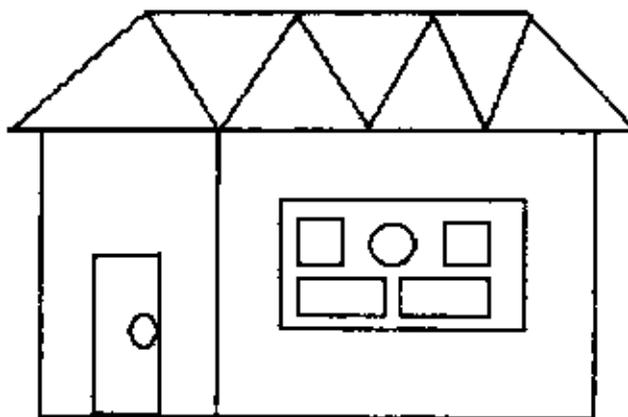
8. Observa, describe y colorea:

La casa tiene:

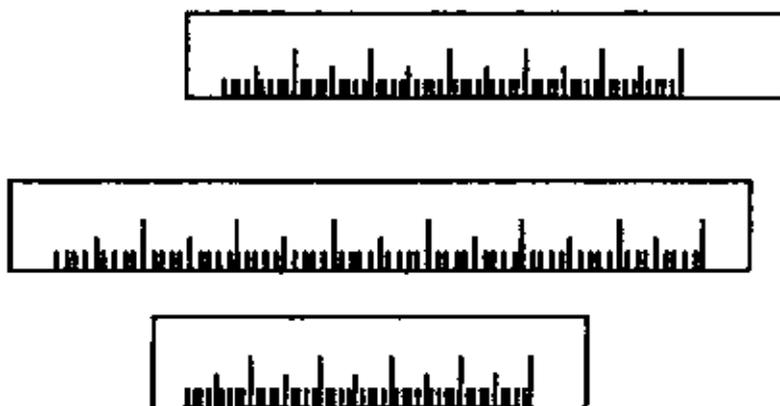
¿Cuántos círculos?

¿Cuántos triángulos?

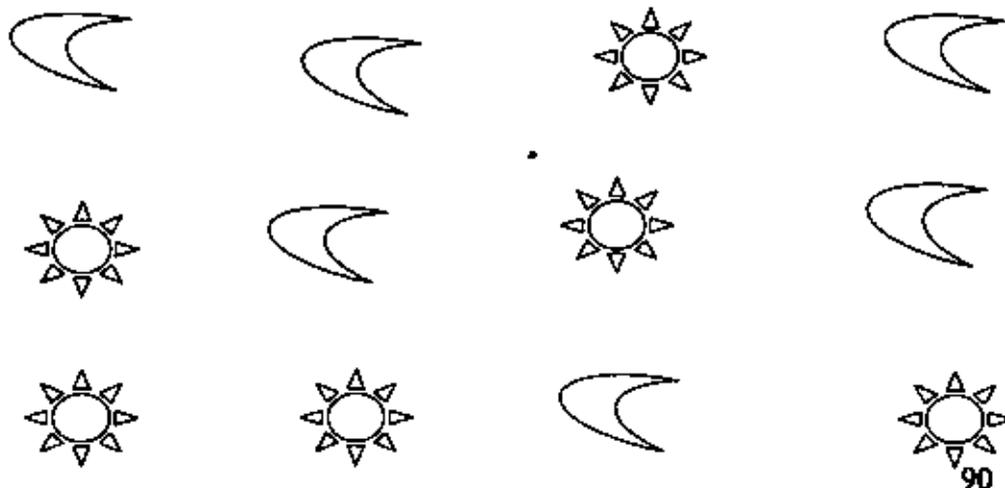
¿Cuántos rectángulos?.....



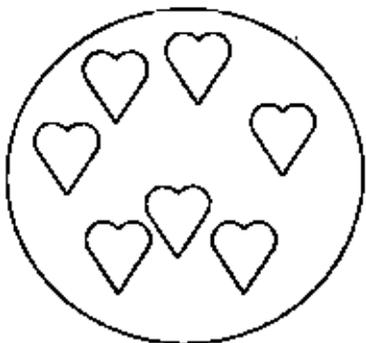
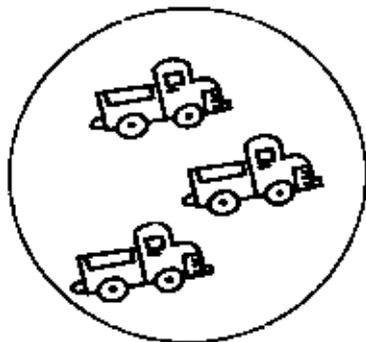
9. Compara y colorea de rojo la regla más grande y marca con una "X" la regla más pequeña.



10. Clasifica y luego forma conjuntos y colorea cada elemento.



11. Identifica los objetos del lado izquierdo y relaciona con los objetos del lado derecho



12. Clasifica y ordena las figuras geométricas según corresponde (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo)

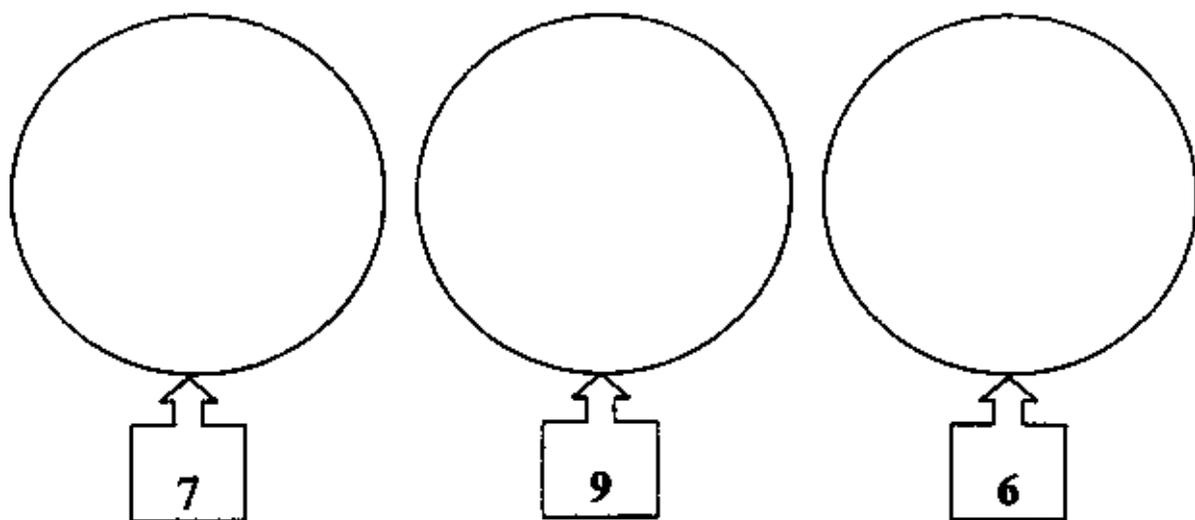


ASPECTO PROCEDIMENTAL:

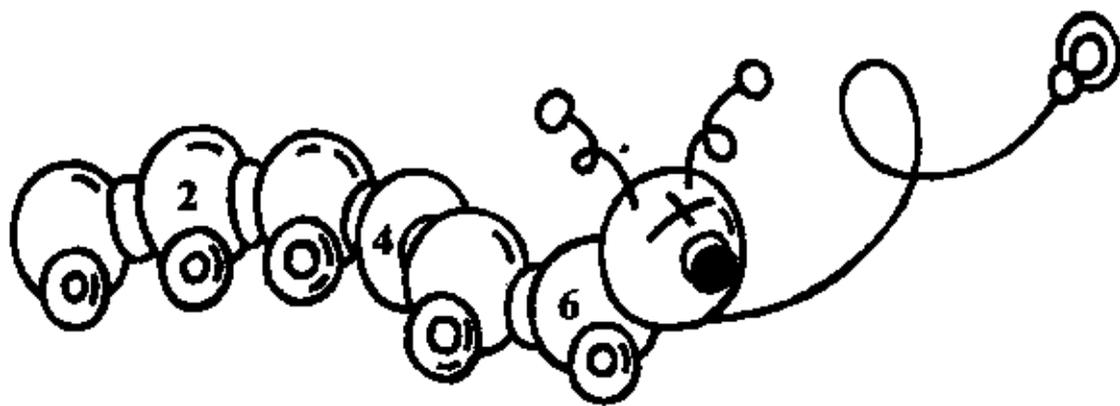
1. Dibuja y cuatro figuras geométricas distintas que conoces:



2. Dibuja y colorea los elementos de acuerdo a la cantidad de cada conjunto:



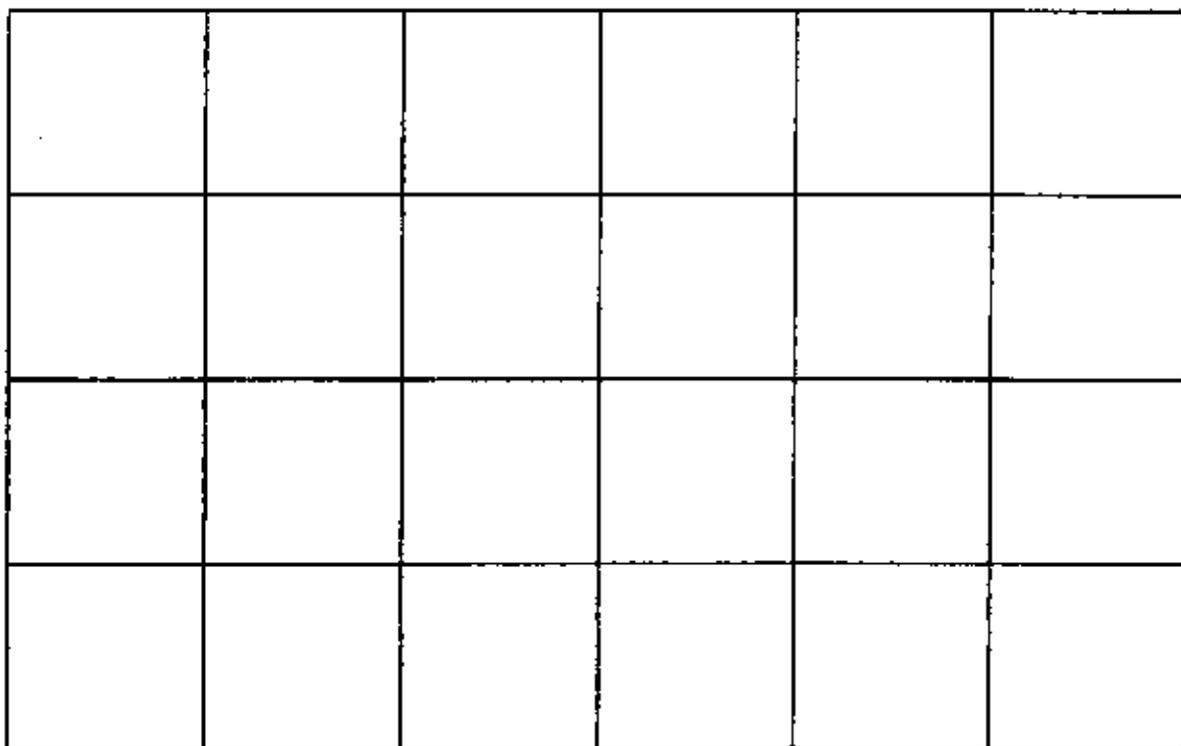
3. Escribe el número que falta entre los siguientes números



4. Completa y colorea las series con las figuras que correspondan



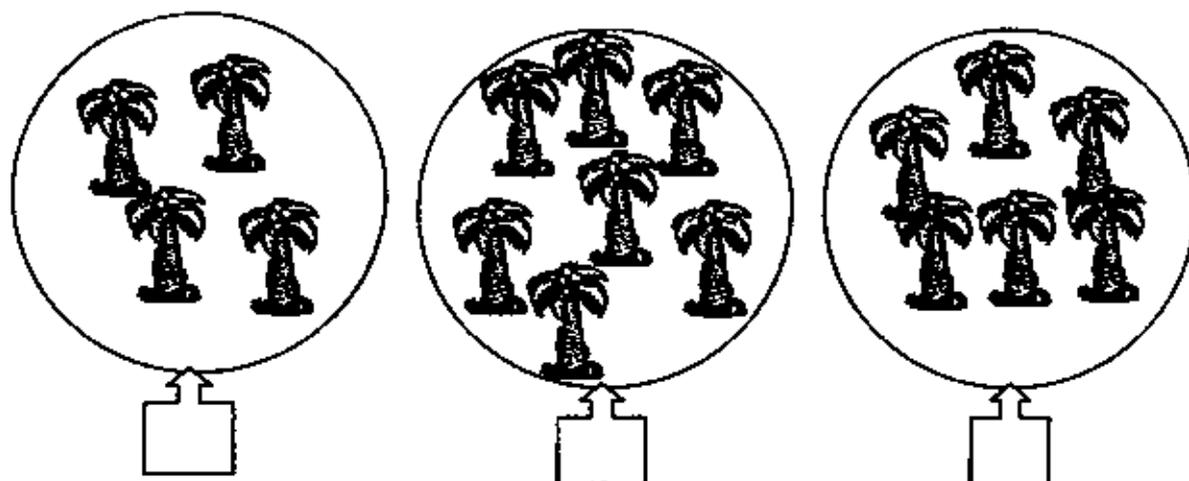
5. Haciendo uso de los cuadritos representa con lápices de color las figuras geométricas.



6. Representa y escribe los números naturales del cero al seis.



7. Cuenta las palmeras de cada conjunto y escribe el número que le corresponde



8. Construye figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado), utilizando material concreto (plastilina).

ANEXO N° 3

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Título : Figuras Geométricas (Círculo).
- Área : Lógico Matemática.
- Competencia : (1) Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.
- Capacidad : (1.1) Identifica los objetos y características de acuerdo a su forma (circular).

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso	Carteles		Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Cantamos la canción "El círculo". - Dialogamos sobre la canción. - ¿Cuál es el título de la canción? - ¿De qué nos habla la canción? - ¿Les gustó la canción? - Niños quisieran conocer a su amigo el círculo.		- Escucha - Canta - Participa	Canción "El títere círculo".
BÁSICO: - Con la manipulación del títere círculo explicaremos la clase. - ¿Saben cómo se llama este títere? - ¿Qué es el círculo? - ¿Qué forma tiene? - ¿De qué color es? - ¿Cuántos lados tiene? - ¿Será igual al triángulo? - Con el dedo en el aire se formará un círculo. - ¿Qué objetos conocen que tenga forma de círculo? Nombrar.	- Títere - Círculo. - Títere triángulo. - Pizarra - Tiza - Los dedos	- Observa. - Describe - Identifica - Diferencia - Compara.	- Presentación del títere. - Observación y descripción del títere. - Manipular el títere.

<p>PRÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar el títere. - Delinean el círculo. - Rellenan el círculo con bolitas de papel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Hoja bond. - Papel crepé. - Goma 	<ul style="list-style-type: none"> - Delinea - Creatividad - Valora - Interés 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación del títere.
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños, ¿Les gustó la clase? - ¿De qué hablamos hoy? - ¿Cómo se llama el títere? - ¿Qué forma tiene? - ¿Cuántas figuras geométricas estamos conociendo hasta ahora? 	<ul style="list-style-type: none"> - Títere 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación. - Opinión. - Respuestas concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo.
<p>EXTENSIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibuja objetos que tengan forma circular. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno. - Lápiz - Borrador 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo de sus padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Figuras Geométricas (Círculo).

ASPECTOS	ÍTEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Reconoce el círculo como una figura geométrica.	A. Reconoce con facilidad al títtere círculo. B. Presenta cierto grado de dificultad para reconocer al círculo. C. No reconoce al títtere triángulo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Describe la forma que tiene el círculo.	A. Describe correctamente como es el círculo. B. Tiene dificultad para realizar la descripción. C. No realiza la descripción.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifica objetos que tenga forma de un círculo.	A. Identifica con facilidad cada objeto que tenga forma circular. B. Identifica con dificultad. C. No logra identificarlos.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Diferencia al círculo de las demás figuras geométricas.	A. Diferencia correctamente al círculo de las demás figuras geométricas. B. Presenta dificultad al realizar la diferenciación. C. Piensa que todas son iguales.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Forma un círculo en el aire con su dedo índice.	A. Forma fácilmente el círculo. B. Presenta dificultad al hacerlo. C. No intenta formar el círculo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Dibuja el círculo en su hoja de aplicación.	A. Dibuja bien el círculo. B. Lo hace como garabato. C. Dibuja otra figura.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Enrolla bolitas de papel crepé para rellenar el círculo.	A. Pega dentro del círculo las bolitas de papel crepé. B. Lo realiza a medias. C. No realiza nada.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Muestra interés al realizar su trabajo.	A. Lo realiza bonito. B. Poco se interesa para realizar su trabajo C. No le interesa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Comparte sus materiales al realizar la actividad.	A. Comparte voluntariamente sus materiales. B. Sólo lo hace cuando se lo pide. C. No comparte con nadie.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Valora los materiales que utiliza para el desarrollo de la actividad.	A. Cuida y le da la debida importancia a los materiales. B. Sólo cuida los materiales. C. No le cuida ni le da la debida importancia a los materiales.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Conociendo objetos grandes y pequeños.

Área : Lógico Matemática.

Competencia : (1) Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.

Capacidad : (1.1) Identifica los objetos y características de acuerdo a su forma (circular).

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Cuento con títeres. - ¿Les gustó el cuento? - ¿Cuál es el título del cuento? - ¿De qué trata el cuento? - Niños, he traído unos amigos. - ¿Quieren conocerlos?	- Los títeres.	- Escucha. - Participa - Demuestra interés. - Opina.	Cuento "Los juguetes de Luis".
BÁSICO: - Presentamos los títeres árboles grandes y pequeños. - ¿Qué tamaño son los títeres? - ¿Son iguales? - ¿De qué color son los títeres? - Buscamos objetos grandes y pequeños dentro y fuera del aula.	- Títere - Tiza - Mota - Pizarra - Objetos grandes y pequeños.	- Participa - Opina - Identifica - Reconoce - Diferencia	- Presentación del títere grande y pequeño. - Observación de los títeres. - Manipulación de los títeres.

<p>PRÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los títeres grandes y pequeños. - Dibuja y colorea objetos grandes y pequeños. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz - Borrador - Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa - Demuestra interés - Creatividad - Valora 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa su entorno.
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gustó la clase? - ¿De qué hablamos el día de hoy? - ¿Qué objetos grandes y pequeños hemos conocido? 		<ul style="list-style-type: none"> - Participación. - Opina. - Da respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas.
<p>EXTENSIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recorta y pega objetos grandes y pequeños. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tijera. - Goma - Cuaderno - Lápiz - Colores - Borradores 		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Conociendo objetos grandes y pequeños.

ASPECTOS	ITEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Compara los objetos más grandes y pequeños utilizando las medidas arbitrarias.	A. Compara correctamente B. Compara con dificultad los objetos. C. No realiza ninguna comparación.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Describe las frutas más grandes y marca con una X.	A. Describe correctamente la fruta más grande. B. Muestra dificultad al realizar la descripción. C. Marca con error la fruta indicada.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Diferencia los objetos más grandes y pequeños de su entorno.	A. Identifica y diferencia con facilidad los objetos grandes y pequeños. B. Identifica sólo los objetos grandes. C. No identifica ni diferencia ningún objeto.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Clasifica todos los objetos que se encuentran en aula de acuerdo a su tamaño (grande y pequeño).	A. Clasifica con facilidad. B. Presenta dudas al clasificar. C. No realiza la clasificación.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Construye una pelota grande y una pequeña utilizando plastilina.	A. Elabora correctamente la forma y el tamaño de las dos pelotas. B. Sólo da el tamaño a las pelotas. C. Sólo le da su forma de pelota y no diferencia su tamaño.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Dibuja los objetos más grandes y pequeños que hay en el aula.	A. Dibuja bien ambos objetos. B. Dibuja sólo los objetos grandes de su aula. C. Hace garabatos y no se diferencia los dibujos.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Recorta las figuras más grandes de la lámina y pega en su cuaderno.	A. Recorta siguiendo la línea de las figuras y los pega en su cuaderno. B. Recorta pasándose de la línea de las figuras y pega en su cuaderno. C. No recorta ninguna figura.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Comparte sus materiales al realizar la actividad.	A. Le gusta compartir con alegría. B. Comparte pero con cierto grado de egoísmo. C. No comparte con nadie.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Muestra interés al realizar su trabajo dentro del aula.	A. Muestra interés por realizar bonito su trabajo. B. Poco se interesa por realizar su trabajo y lo hace a medias. C. No le interesa realizar su trabajo y si lo hace, lo hace poco.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Valora los materiales que se utilizan dentro del a actividad.	A. Cuida y le da la debida importancia. B. Sólo cuida los materiales. C. No lo cuida ni le da la debida importancia a los materiales.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Direccionalidad.

Área : Lógico Matemática.

Competencia : (2) Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, dirección, distancia y posición, respecto a objetos, personas y lugares de su entorno, valora la importancia de orientarse en el espacio.

Capacidad : (2) Interpreta en gráficos las relaciones de los objetos según su ubicación en el espacio teniendo como referencia diversos puntos a la derecha, a la izquierda.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
I. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Dinámica "Cintas de colores". - Se explica en qué consiste la dinámica. - Desarrollo de la dinámica. - ¿Niños les gustó la dinámica? - ¿Cómo se titula? - ¿Qué colores eran las cintas? - ¿En donde se pusieron las cintas? - Niños, ¿Quieren conocer a un amigo?	- Cintas de colores azul y rojo. - Soga	- Despertar el interés. - Participan.	- Dinámica.
BÁSICO: - Presentaremos al títere Niño, luego se les explicará. - Niños, qué tiene este títere en sus manos.		- Observa - Describe	- Presentación del títere Niño. - Observación del títere Niño.

<ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué colores son sus cintas? - ¿Es igual al de ustedes? - ¿Lo tiene en la misma mano que ustedes? - ¿Saben cómo se llama la mano en que está la cinta roja? - ¿Cómo se llama la mano en que está la cinta azul? - Dialogamos sobre el lado derecho y el lado izquierdo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Participa - Opina - Identifica 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulación del títere Niño.
<p><u>PRACTICO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Describe y pinta de color azul la pelota que está a la derecha del niño y de azul lo que está a la izquierda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz - Borrador - Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad. - Identifica - Valora - Iniciativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa al títere con sus pelotas.
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Niños, les gustó la clase de hoy? - ¿De qué se trató? - ¿Cómo se llaman sus manos? - ¿Qué color de cintas usamos hoy? - ¿Para qué lo usamos? 		<ul style="list-style-type: none"> - Opinan. - Dan respuestas concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas. - Diálogo.
<p><u>EXTENSIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comenta con tus padres lo aprendido. - Dibuja y pinta a un niño y en sus manos las cintas (rojo y azul). 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno - Lápiz - Borrador - Colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad. - Iniciativa 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo con sus padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Direccionalidad.

ASPECTOS	ÍTEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Reconoce las direcciones hacia la derecha, hacia la izquierda.	A. Reconoce su direccionalidad con facilidad. B. Sólo va hacia una dirección (derecha). C. No reconoce ninguna dirección (derecha-izquierda).	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifica su mano derecha e izquierda también pie derecho e izquierdo.	A. Muestra en forma rápida su mano derecha e izquierda, pie derecho e izquierdo. B. Sólo reconoce su mano derecha e izquierda. C. No diferencia cual mano es izquierda o derecha.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Diferencia cual es el lado derecho e izquierdo.	A. Se muestra seguro al diferenciar su lado derecho e izquierdo. B. Muestra inseguridad para diferenciar su lado derecho e izquierdo. C. No logra diferenciar ningún lado.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifica objetos que se encuentran al lado derecho e izquierdo de él.	A. Identifica con facilidad. B. Muestra duda al identificar. C. No identifica ninguno de los objetos.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Pinta de color azul la pelota que está a la derecha del niño y de rojo lo que está a la izquierda.	A. Pinta correctamente. B. Sólo pinta la pelota de la derecha del niño. C. No pinta ninguna pelota.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Realiza movimientos hacia la derecha, hacia la izquierda.	A. Realiza bien los movimientos (hacia la derecha e izquierda). B. Realiza movimientos sólo hacia un lado. C. Realiza cualquier movimiento.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Se amarra la cinta azul en el lado derecho de su mano y roja en la mano izquierda.	A. Se amarra las cintas correctamente. B. Sólo se amarra la cinta en una mano. C. No se amarra correctamente.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Participa activamente en la clase.	A. Participa en la clase con entusiasmo. B. Participa sólo cuando se le pregunta. C. No participa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Demuestra iniciativa al realizar sus trabajos.	A. Demuestra interés al realizar sus trabajos. B. Demuestra poco interés. C. No demuestra interés.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Cuida los materiales a usar.	A. Cuida y le da la debida importancia a los materiales. B. Sólo cuando se le observa. C. No le interesa cuidar.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Título** : Figuras Geométricas (Cuadrado).
Área : Lógico Matemática.
Competencia : (1) Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.
Capacidad : (1.1) Identifica los objetos y características de acuerdo a su forma.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			- Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Canción "El cuadrado". - ¿Niños, les gustó la canción? - ¿Cuál es el título de la canción? - ¿Niños, quieren conocer al cuadrado?		- Despertar el interés. - Participación.	- Canción.
BÁSICO: - Se les mostrará el títere cuadrado y se explicará la clase. - ¿Saben cómo se llama este títere? - ¿Qué es el cuadrado? - ¿Cuántos lados tiene? - ¿Todos sus lados son iguales? - ¿De qué color es el cuadrado? - ¿Será igual el cuadrado al círculo? - ¿Será igual el cuadrado al triángulo? - ¿Cuál es la diferencia que hay entre ellos? - ¿Cuántas figuras geométricas conocemos ya? - Los niños con su dedo en el aire formarán un cuadrado. - Los objetos que conocen que tenga la forma de un cuadrado. Nombrar. - Cada niño en la pizarra dibujarán un cuadrado.	- Los títeres. - Pizarra - Tiza	- Observa - Describe - Identifica - Compara - Representa	- La manipulación del títere (profesora). - Manipulación del títere (niños).

<p><u>PRÁCTICO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños dibujarán y pintarán un cuadrado en su hoja de aplicación. - Construirán un cuadrado utilizando material concreto (plastilina). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Papel bond - Colores - Plastilina 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa - Representa - Construye - Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación del títeres.
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le preguntará todo lo realizado durante el desarrollo de la clase. - Luego se dará una retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Títere 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa - Opina - Respuestas concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo. - Mostraremos el títere.
<p><u>EXTENSIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recorta y pega en tu cuaderno figuras que tenga forma de un cuadrado. - Comenta con tus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tijera - Goma - Figuras - Cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo de sus padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Figuras Geométricas (Cuadrado).

ASPECTOS	ITEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Observa y describe el títere cuadrado.	A. Observa y describe completamente el títere. B. Observa, pero no describe bien. C. Sólo observa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifica las características del cuadrado.	A. Identifica todas sus características. B. Identifica 1 ó 2 características. C. No identifica ninguna característica.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Diferencia el cuadrado de las demás figuras geométricas.	A. No se presenta seguro al realizar la diferenciación. B. Tiene cierta inseguridad para diferenciarlo. C. No logra diferenciarlo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifica objetos que tengan forma de un cuadrado dentro del aula.	A. Identifica con facilidad. B. Muestra cierta duda al identificar los objetos. C. No logra identificar que forma tienen los objetos.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Dibuja en su hoja de aplicación un cuadrado.	A. Dibuja correctamente el cuadrado. B. Lo hace fuera de los márgenes. C. Realiza otra figura.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Construyen un cuadrado utilizando plastilina.	A. Moldea correctamente la figura geométrica. B. Lo hace pero desfigurado. C. Moldea otra figura.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Representa gráficamente con su dedo índice en el aire un cuadrado.	A. Representa con facilidad con su dedo el cuadrado. B. Tiene cierta dificultad para realizarlo con su dedo. C. No intenta representarlo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Participa activamente en la clase.	A. Es activo en sus participaciones. B. Sólo participa cuando se lo pide. C. No participa en la clase.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Opina libremente.	A. Opina fácilmente sin temor. B. Tiene cierto grado de timidez para opinar. C. No opina durante el desarrollo de la clase.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Muestra creatividad al realizar su actividad.	A. Lo realiza de la mejor manera. B. Lo hace por cumplir. C. No realiza nada.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Figuras Geométricas (Triángulo).

Área : Lógico Matemática.

Competencia : (1) Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.

Capacidad : (1.1) Identifica los objetos y características de acuerdo a su forma.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			- Canción.
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Cantamos la canción del triángulo. - Comentamos sobre la canción. - ¿Cuál es el título de la canción? - ¿De qué trata la canción? - ¿Les gustó la canción? - ¿Quieren conocer a su amigo el triángulo?	- Los títeres	- Escucha. - Interés - Participan - Opinan	- Canción "El Títere Triángulo"
BÁSICO: - Mediante la manipulación de los títeres (triángulo) se explica la clase. - ¿Qué es el triángulo? - ¿Qué forma tiene? - ¿De qué color es el triángulo? - ¿Cuántos lados tiene el triángulo? - ¿Qué objetos conocen que se relacione con el triángulo?	- Tiza - Mota - Pizarra	- Participa - Opina - Identifica - Reconoce - Compara	- Presentación del títere Triángulo. - Observación del títere Triángulo. - Manipulación del títere Triángulo.

<p><u>PRACTICO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan el títere Triángulo. - Dibujan un triángulo y luego utiliza la técnica de la dactilopintura para delinear el triángulo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Papel - Témperas 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa - Creatividad - Valora - Demuestra - Interés - Iniciativa - Delinea 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación del títere.
<p><u>EVALUACION:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños, ¿Les gustó la clase? - ¿De quién hablamos el día de hoy? - ¿Qué es el triángulo? - ¿Qué forma tiene? 		<ul style="list-style-type: none"> - Participa - Opina - Da respuestas concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas.
<p><u>EXTENSION:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibuja tres triángulos: un pequeño, un mediano y un grande. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno - Lápiz - Colores - Borradores 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Diferenciación 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo de sus padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Figuras Geométricas (Triángulo).

ASPECTOS	ÍTEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Reconoce el triángulo como una figura geométrica utilizando los bloques lógicos.	A. Compara correctamente el triángulo. B. Lo reconoce, pero con cierto grado de dificultad. C. No reconoce al títere triángulo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Describe la forma que tiene el triángulo.	A. Describe fácilmente como es el triángulo. B. Lo describe a medias. C. No realiza la descripción.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Diferencia al triángulo de las demás figuras geométricas.	A. Diferencia correctamente al triángulo de las demás figuras geométricas. B. Presenta dificultad al hacer la diferenciación. C. Piensa que todos son iguales.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Compara al triángulo con objetos de su entorno.	A. Compara correctamente. B. Compara con dificultad con los objetos. C. No realiza ninguna comparación.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Dibuja y colorea el triángulo en su hoja de aplicación.	A. Dibuja bien el triángulo. B. Lo hace, pero como garabato. C. Dibuja cualquier cosa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Construye un triángulo usando material concreto.	A. Elabora correctamente la figura indicada. B. Lo hace, pero desfigurado. C. Elabora otra figura.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Recorta todas las figuras iguales al triángulo de la lámina y luego pega en tu cuaderno.	A. Recorta siguiendo la línea de las figuras y los pega en su cuaderno. B. Recorta, pero pasándose de la línea. C. No recorta ninguna figura.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Demuestra creatividad al realizar sus dibujos.	A. Demuestra creatividad. B. Lo hace por hacer sus dibujos. C. No le interesa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Participa voluntariamente durante el desarrollo de la clase.	A. Participa voluntariamente. B. Sólo cuando se le pregunta. C. No participa en nada.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Valora los materiales utilizados durante el desarrollo de la clase.	A. Cuida y le da la debida importancia a los materiales. B. Sólo cuando se le observa. C. No le interesa cuidar.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Figuras Geométricas (Rectángulo).

Área : Lógico Matemática.

Competencia : (1) Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.

Capacidad : (1.1) Identifica los objetos y características de acuerdo a su forma.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Juego "La embarcación". - Se les explica a los niños en que consistirá el juego. - ¿Niños les gustó el juego? - ¿Cómo es su título? - ¿Cuántas islas había? - ¿De qué forma eran? - ¿Cómo se llama la isla más chica? - ¿En qué isla entraron todos los niños? - ¿Cómo se llama? - ¿Quieren saber su nombre?	- Tiza	- Despertar el interés. - Participa. - Opinan.	- Juego.
BÁSICO: - Se les mostrará los títeres de las figuras geométricas y entre ellos el rectángulo. - ¿Cómo se llama el títere? - ¿Qué es el rectángulo?	- Títere	- Observan - Describen	- Presentación y manipulación de los títeres (profesora).

<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué forma tiene? - ¿Qué color es? - ¿Es igual el rectángulo a los demás títeres? - ¿Cuál es la diferencia? - ¿Cuántos lados tiene el rectángulo? - ¿Todos sus lados son iguales? - Los niños con su dedo en el aire formarán un rectángulo. - Luego los niños en la pizarra dibujarán el rectángulo y después las demás figuras geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Tiza - Papelotes 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparan - Diferencian - Identifican - Representan 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulación de los títeres por los niños.
<p><u>PRÁCTICO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir un rompecabeza con las figuras geométricas: <li style="padding-left: 20px;">* Círculo – cabeza. <li style="padding-left: 20px;">* Cuadrado – cuerpo. <li style="padding-left: 20px;">* Rectángulo – brazos. <li style="padding-left: 20px;">* Triángulo – piernas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond - Papel lustre: rojo, verde, amarillo, azul. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad. - Representa. - Construye - Valoración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación de los títeres.
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preguntará a los niños sobre lo aprendido en esta clase, contestando sus interrogantes. - Se dará una retroalimentación a sus dudas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Participación. - Respuestas concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas.
<p><u>EXTENSIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pinta las cuatro figuras geométricas, cada una con su respectivo color: <li style="padding-left: 20px;">Δ = amarillo \circ = rojo <li style="padding-left: 20px;">\sphericalangle = azul \square = verde 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Borrador - Cuadernos - Colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientación de la maestra. - Apoyo de sus padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Figuras Geométricas (Rectángulo).

ASPECTOS	ÍTEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA I MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Observan y describen el títere rectángulo.	A. Observan y describe correctamente el títere rectángulo. B. Observa pero no describe correctamente. C. Sólo observa el títere rectángulo	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Compara y diferencia el títere rectángulo con el títere triángulo.	A. Compara y diferencia el títere rectángulo con precisión. B. Compara pero no diferencia. C. No compara ni diferencia.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Identifica el títere rectángulo.	A. Identifica el títere rectángulo con seguridad. B. Identifica el títere rectángulo con inseguridad. C. No identifica el títere rectángulo.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Representa gráficamente el títere rectángulo.	A. Dibuja el títere rectángulo con facilidad. B. Tiene dificultad al títere rectángulo. C. No dibuja al títere rectángulo.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Construye un rompecabeza utilizando figuras rectangulares.	A. Construye el rompecabeza con facilidad. B. Construye el rompecabeza, pero con cierta dificultad. C. No construye el rompecabeza.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Agrupa las figura geométrica rectángulo.	A. Agrupa figuras rectangulares con facilidad. B. Agrupa las figuras rectangulares con dificultad. C. No agrupa.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
ACTITUDINAL	- Demuestra creatividad en el desarrollo de la actividad.	A. Demuestra creatividad al realizar sus trabajos. B. Hace sus trabajos por hacer. C. No demuestra creatividad.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Es responsable en el desarrollo de sus actividades.	A. Demuestra responsabilidad al realizar sus actividades. B. Demuestra responsabilidad en ciertas actividades. C. No demuestra responsabilidad.	16 – 20 11 – 15 00 – 10
	- Valora su trabajo y el de sus compañeros.	A. Valora y cuida su trabajo. B. Valora, pero no cuida su trabajo. C. No valora ni cuida su trabajo.	16 – 20 11 – 15 00 – 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Aprendiendo a graficar conjuntos.

Área : Lógico Matemática.

Competencia : (1)

Capacidad : (1.1)

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			- Canción.
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Presentación de los títeres (figuras geométricas). - Preguntamos el nombre de cada figura geométrica. - Formamos cuatro grupos de niños cada grupo con su títere.	- Títeres.	- Observación - Descripción - Iniciativa - Opinan	- Presentación de títeres.
BÁSICO: - Explicamos a los niños que tienen que hacer figuras geométricas, teniendo en cuenta sus características. - Luego se explica a los niños que se va a encerrar a 4 grupos en un círculo para formar conjuntos de las figuras geométricas.	- Los títeres. - Pizarra - Tiza - Bloques lógicos.	- Observan - Clasifican - Identifican - Comparan - Agrupan.	- Observación de los títeres.
PRÁCTICO: - Forma conjuntos con las figuras geométricas.	- Bloques lógicos (figuras geométricas). - Títeres.	- Participan - Opinan - Dan respuestas concretas.	- Diálogo. - Preguntas

<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la clase del día de hoy. - ¿De qué trata la clase? - ¿Qué conjuntos formamos? 		<ul style="list-style-type: none"> - Participan - Opinan - Dan respuestas concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo. - Preguntas
<p><u>EXTENSIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujan y forman conjuntos de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno - Lápices - Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo con los padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Aprendiendo a graficar conjuntos.

ASPECTOS	ÍTEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Aprende a formar conjuntos con títeres.	A. Aprende con facilidad a formar conjuntos. B. Se confunde al formar los conjuntos. C. Intentan formar los conjuntos pero no lo logra.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Características para formar conjuntos.	A. Identifican las características para formar un conjunto. B. Formar conjuntos empíricamente. C. Mezclan todo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifican los elementos de cada conjunto.	A. Conocen cada elemento de su conjunto. B. Tienden a confundir algunos elementos. C. No identifican ningún elemento.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Comparan y diferencian los elementos de un conjunto con otro.	A. Reconoce sus elementos de cada conjunto con facilidad. B. Lo hacen con cierta dificultad. C. No reconocen sus elementos del conjunto.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Forman 3 conjuntos con los bloques lógicos.	A. Forma los 3 conjuntos correctamente. B. Sólo forma 2 conjuntos. C. Forma 1 conjunto.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Agrupan conjuntos en su aula por sus características.	A. Agrupa fácilmente cada objeto donde le corresponde. B. Lo hace, pero de una manera insegura. C. No intenta agrupar ningún objeto.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Forman conjuntos con los títeres (figuras geométricas).	A. Lo realiza teniendo en cuenta sus características. B. Forma conjuntos sin tener en cuenta sus características. C. No forma ningún conjunto.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Dialoga en clase con sus compañeros.	A. Se expresa con facilidad. B. Sólo habla cuando se le pregunta. C. Tiene dificultad para opinar en clase.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Demuestra iniciativa para trabajar en el aula.	A. Tiene iniciativa para trabajar en el aula. B. Lo hace sólo por cumplir sus trabajos. C. No le interesa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Valora sus trabajos realizados.	A. Cuida sus hojas de aplicación y le da la debida importancia. B. Sólo le cuida por cumplir. C. No valora sus trabajos.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Elaborando series.
 Área : Lógico Matemática.
 Competencia : ()
 Capacidad : ()

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso			- Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Presentamos el títere Gusano de colores (rojo y azul). - ¿Qué colores tiene el gusano? - ¿Qué color es su cabeza? - ¿Qué color le continúa? - Niños ustedes saben por qué tiene 2 colores el gusanito.	- Cartón - Papel lustre - Goma - Tijera	- Despertar el interés. - Participación	- Presentación del Títere Gusano. - Descripción del títere Gusano.
BÁSICO: - Explicamos que el gusanito tiene 2 colores porque es una serie de colores alternados. - Se explica al niño ¿Qué es una serie y cómo se realiza? - Los niños realizan sus propias series en el papelote.	- Tiza - Pizarra - Colores - Papelote - Papel de colores.	- Observación. - Descripción. - Serie. - Identifica - Compara	- Manipulación del títere Gusano. (Profesora). - Manipulación del títere Gusano. (Niños).
PRÁCTICO: - Pega bolitas de papel crepé según el color que le corresponde.	- Papel crepé. - Papel bond - Goma	- Creatividad - Iniciativa - Participación	- Observación del títere.

<u>EVALUACIÓN:</u> - Dialogamos sobre la clase del día de hoy. - ¿De qué trata la clase? - ¿De qué colores fue la serie?		- Da respuestas concretas. - Opinión.	- Mediante preguntas.
<u>EXTENSIÓN:</u> - Colorea la serie de color azul el triángulo y de color rojo el círculo.	- Colores - Cuaderno	- Creatividad - Responsabilidad	- Apoyo de los padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Series.

ASPECTOS	ITEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Observan y describen títere (gusano).	A. Observa y describe completamente al títere. B. Sólo lo observa, pero no lo describe. C. Ni observa, ni describe al títere.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifican los colores en la serie.	A. Identifica todos los colores que tiene la serie. B. Sólo identifica algunos colores. C. No identifica ningún color.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Comparan y diferencian y ordenan los colores que tiene la serie.	A. Compara, diferencia y ordena los colores de la serie. B. Compara y diferencia pero no ordena. C. Piensa que todos los colores son iguales.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifican qué números faltan en la serie.	A. Completa la serie fácilmente con los números que le corresponde. B. Presenta inseguridad al completar la serie. C. Lo hace por hacer.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Realizan una serie de colores.	A. Lo realizan ordenadamente la serie siguiendo las instrucciones. B. Realiza las series, pero no secuencial. C. No realiza ninguna serie.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Ordenan la serie de los números naturales 1 al 5.	A. Ordena bien la serie de los números naturales del 1 al 5. B. Sólo ordena del 1 al 3. C. No logra ordenarlos por que se confunde.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Pega las bolitas de papel crepé según el color que le corresponde a la serie.	A. Tiene agilidad para realizar las bolitas y pegarlas en la serie según color. B. Sólo hace las bolitas, pero se confunde al pegarlos. C. Hace las bolitas pero no lo pega en la serie.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Demuestra interés por aprender.	A. Demuestra interés en el desarrollo de la clase. B. Demuestra poco interés. C. No le interesa aprender.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Valora sus trabajos que realiza en el salón de clase.	A. Valora y cuida su trabajo realizado. B. Valora pero no cuida su trabajo. C. No valora ni cuida ningún trabajo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Es responsable con las actividades que se realiza dentro y fuera del aula.	A. Demuestra responsabilidad en las actividades. B. Algunas veces es responsable. C. No cumple con la tarea encomendada.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título : Aprendemos los números 1, 2 y 3.

Área : Lógico Matemática.

Competencia : (2) Resuelve y comunica situaciones cotidianas que implican operaciones sencillas apreciando la utilidad de los números en diferentes contextos.

Capacidad : (3) Codifica el número de objetos de una colección 1, 2 y 3.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Calendario			Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) MOTIVACIÓN: - Cantamos la canción del barquito. - ¿Cuál es el título de la canción? - ¿De qué trata la canción? - ¿Cuántas semanas pasaron y el barquito no aprendió a navegar? - Entonces hoy día de quién hablaremos		- Escucha - Participa - Interés	- Canción "El barquito".
BÁSICO: - Explicamos la clase utilizando los títeres números 1, 2 y 3. - Mostramos los títeres 1, 2 y 3. - ¿Qué es el número 1, 2, 3. - ¿Cómo se escribe los números 1, 2, 3? - Los niños con su dedo en el aire formarán los números 1, 2, 3. - Luego los niños en la pizarra escribirán los números 1, 2, 3. - Luego jugaremos "El elefante" para pulir más en los niños la idea de los números porque allí contarán los números hasta tres, pero siempre haciendo uso de los títeres. - Los niños contarán hasta 3 objetos	- Títeres números 1, 2 y 3. - Tiza - Mota - Pizarra	- Participan - Conozcan los números. - Identifiquen - Cuenten - Representan	- Presentamos los títeres 1, 2 y 3. - Manipulación de los títeres (profesora). - Manipulación de los títeres (niños).

<p><u>PRÁCTICO:</u> - Colorea en la hoja de aplicación los números 1, 2, 3.</p>	- Papel bond - Lápiz - Colores	- Iniciativa - Responsabilidad - Valora - Escribe	- Observación del títere.
<p><u>EVALUACIÓN:</u> - Se preguntará a los niños sobre todo lo aprendido en el día de hoy.</p>		- Da respuestas concretas.	- Mediante preguntas.
<p><u>EXTENSIÓN:</u> - Escribe en tu cuaderno los números 1, 2, 3.</p>	- Lápiz - Borrador - Cuaderno	- Iniciativa - Responsabilidad	- Apoyo de sus padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Aprendemos los Números Naturales 1, 2, y 3.

ASPECTOS	ÍTEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Observa con interés el desarrollo de la actividad.	A. Observa el desarrollo de la actividad con interés. B. Observa el desarrollo de la actividad, no le interesa. C. No observa, ni se interesa por la actividad.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Conocen los números naturales 1, 2 y 3.	A. Conocen los números naturales 1, 2 y 3 con alegría. B. Sólo conoce los números 1, 2. C. Sólo conoce el número 1.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Identifican los números naturales 1, 2 y 3 de un grupo de números.	A. Identifica los números 1, 2 y 3 con seguridad. B. Identifica los números naturales 1, 2 y 3 con cierta inseguridad. C. No identifica correctamente los números 1, 2 y 3	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Cuentan los números naturales 1, 2 y 3.	A. Cuenta los números naturales 1, 2, 3 correctamente. B. Sólo cuenta los números 1, 2. C. Sólo cuenta el número 1.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
PROCEDIMENTAL	- Participa activamente en el desarrollo de la actividad.	A. Participa en el desarrollo de la actividad con entusiasmo. B. Participa en el desarrollo de la actividad con descontento. C. No participa en el desarrollo de la actividad.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Responde a preguntas sobre la actividad.	A. Responde a preguntas con seguridad. B. Responde a preguntas con dificultad. C. No responde a las preguntas.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Escribe los números naturales 1, 2 y 3.	A. Escribe los números 1, 2, 3 con facilidad. B. Sólo escribe los números 1, 2. C. Sólo escribe el número 1.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
ACTITUDINAL	- Valora su trabajo realizado.	A. Valora su trabajo dándoles el debido cuidado. B. Valora pero no cuida su trabajo. C. No valora ni cuida su trabajo.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Demuestra iniciativa en el desarrollo de la actividad.	A. Tiene iniciativa para realizar trabajos en el aula. B. Realiza sus trabajos cuando se le ordene. C. No interesa.	16 - 20 11 - 15 00 - 10
	- Es responsable con las actividades que realiza durante el desarrollo de la actividad.	A. Realiza sus actividades con responsabilidad. B. Realiza sus actividades incompletas. C. No es responsable.	16 - 20 11 - 15 00 - 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Título** : Aprendo con emoción los números 4, 5, 6.
- Área** : Lógico Matemática.
- Competencia** : (2) Resuelve y comunica situaciones cotidianas que implican operaciones sencillas apreciando la utilidad de los números en diferentes contextos.
- Capacidad** : (2.3) Codifica el número de objetos de una colección 4, 5 y 6.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	INDICADORES	ESTRATEGIA
1. ACTIVIDADES PERMANENTES - Saludo. - Oración. - Control de asistencia. - Control del tiempo. - Repaso.			Canción
2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. (MOMENTOS) El número Cuatro (4) MOTIVACIÓN: - Entonamos la canción "El barquito". - Dialogamos sobre la canción. - ¿Cuál es el título? - ¿De qué nos habla la canción? - ¿Cuántas semanas pasaron para que el barquito aprendiera a navegar? - ¿Y ustedes conocen los números? - ¿Quisieran conocerlos?		- Interés - Iniciativa - Participación	- Canción "El barquito".
BÁSICO: - Se les mostrará primero el títere N° 4 y luego se les explicará. - ¿Qué es el número 4, 5, 6? - ¿Cómo se escribe el número 4, 5, 6? - ¿Es igual a los números 1, 2, 3? - ¿Cuál es su diferencia? - Los niños con su dedo en el aire harán el N° 4,5,6. - Luego contaremos hasta 6 objetos. - Los niños en la pizarra escribirán el N° 4, 5, 6.	- Títeres número 4. - Tiza - Mota - Pizarra - Objetos	- Observan. - Describen - Responden a las preguntas. - Comparan - Identifican.	- Presentación del títere. - Manipulación del títere.

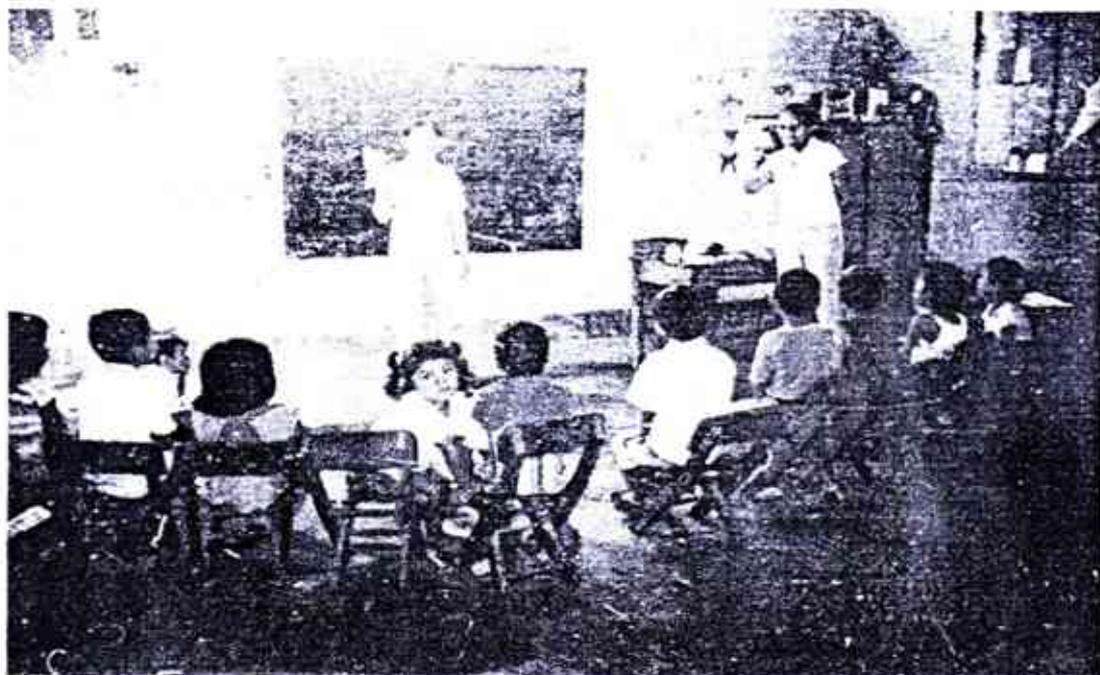
<p><u>PRACTICO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - En su hoja de aplicación escribirán el N° 4, 5, 6 - Rellenarán el N° 4 con papel lustre utilizando la técnica del rasgado. - Rellenar el N° 5 con dactilopintura. - Pintar el N° 6 con témpera. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond - Lápiz - Papel lustre 	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad. - Iniciativa - Responsabilidad - Valoran 	<ul style="list-style-type: none"> - Animación con los títeres. - Técnica del rasgado.
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Niños les gustó la clase de hoy? - ¿Qué número hemos conocido? - ¿Cuántos números conocemos ya? - Se dará una retroalimentación. 		<ul style="list-style-type: none"> - Opinen - Responden 	<ul style="list-style-type: none"> - Usando los títeres.
<p><u>EXTENSIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribe en tu cuaderno los números 4, 5, 6, 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno - Lápiz - Borrador 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa - Responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo de los padres.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Título: Aprendemos los Números Naturales 4, 5, y 6.

ASPECTOS	ITEMS	NIVELES DE LOGRO	ESCALA DE MEDICIÓN
COGNOSCITIVO	- Observa con interés el desarrollo de la actividad.	A. Observa el desarrollo de la actividad con interés. B. Observa el desarrollo de la actividad, no le interesa. C. No observa, ni se interesa por la actividad.	16-20 11-15 00-10
	- Conocen los números naturales 4, 5 y 6.	A. Conocen los números naturales 4, 5 y 6 con alegría. B. Sólo conoce los números 4, 5. C. Sólo conoce el número 4.	16-20 11-15 00-10
	- Identifican los números naturales 4, 5 y 6 de un grupo de números.	A. Identifica los números 4, 5 y 6 con seguridad. B. Identifica los números naturales 4, 5 y 6 con cierta inseguridad. C. No identifica correctamente los números 4, 5 y 6	16-20 11-15 00-10
	- Cuentan los números naturales 4, 5 y 6.	A. Cuenta los números naturales 4, 5, 6 correctamente. B. Sólo cuenta los números 4, 5. C. Sólo cuenta el número 4.	16-20 11-15 00-10
PROCEDIMENTAL	- Participa activamente en el desarrollo de la actividad.	A. Participa en el desarrollo de la actividad con entusiasmo. B. Participa en el desarrollo de la actividad con descontento. C. No participa en el desarrollo de la actividad.	16-20 11-15 00-10
	- Responde a preguntas sobre la actividad.	A. Responde a preguntas con seguridad. B. Responde a preguntas con dificultad. C. No responde a las preguntas.	16-20 11-15 00-10
	- Escribe los números naturales 4, 5 y 6.	A. Escribe los números 4, 5, 6 con facilidad. B. Sólo escribe los números 4, 5. C. Sólo escribe el número 4.	16-20 11-15 00-10
ACTITUDINAL	- Valora su trabajo realizado.	A. Valora su trabajo dándoles el debido cuidado. B. Valora pero no cuida su trabajo. C. No valora ni cuida su trabajo.	16-20 11-15 00-10
	- Demuestra iniciativa en el desarrollo de la actividad.	A. Tiene iniciativa para realizar trabajos en el aula. B. Realiza sus trabajos cuando se le ordene. C. No interesa.	16-20 11-15 00-10
	- Es responsable con las actividades que realiza durante el desarrollo de la actividad.	A. Realiza sus actividades con responsabilidad. B. Realiza sus actividades incompletas. C. No es responsable.	16-20 11-15 00-10

ANEXO N° 4
ICONOGRAFIA



Alumnas tesistas en plena sesión de aprendizaje, explicando la figura geométrica “triángulo”



Niños y niñas trabajando en la hoja de aplicación



Alumnas investigadoras realizando la explicación de la clase de figuras geométricas “círculo” y “cuadrado”.



Niños y niñas trabajando la hoja de aplicación de la figura geométrica “círculo”



Alumnas investigadoras realizando la explicación de la clase de la figura geométrica “rectángulo”.



Niños y niñas construyendo un rompecabezas de las figuras geométricas



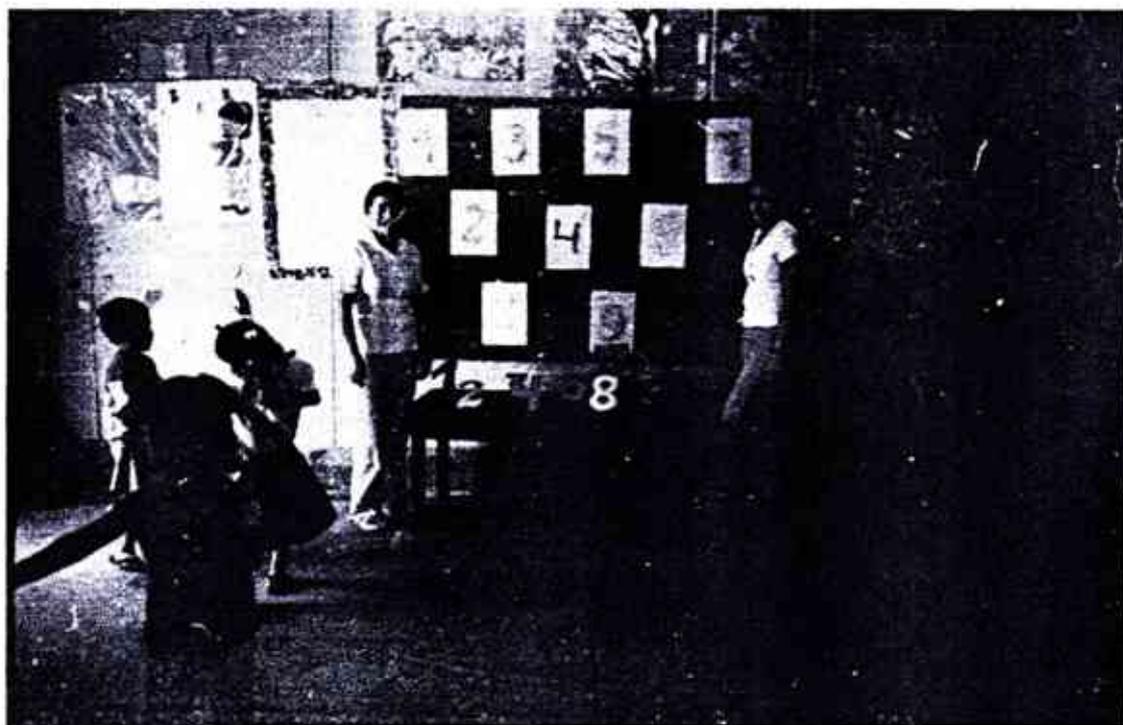
Alumnas investigadoras realizando la explicación de la clase “objetos grandes y pequeños”.



Alumnas investigadoras en plena sesión de aprendizaje “conociendo los números naturales”.



Niños y niñas trabajando la hoja de aplicación con los números naturales.



Alumnas investigadoras mostrando los titeres trabajados en las sesiones de aprendizaje.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN SAN MARTÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303
SECTOR SANTA ROSA DE ENACE – RIOJA

"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEMOCRÁTICA"

Rioja, 27 de noviembre del 2006.

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 08/05-GRSM-UGEL-RIOJA-I.E.I.N°303-CD

CONSIDERANDO:

Que, es política de la Institución Educativa Inicial N° 303 del Sector Santa Rosa de Enace de Rioja, brindar las facilidades a estudiantes de Centros Superiores de Estudio, dentro y fuera de la Región San Martín, con la finalidad de ejecutar Proyectos de Investigación.

Que, siendo así: las Srtas. LIDIA GUILLERMINA MASLUCÁN ROJAS y LUZ MARIBEL QUISPE HERNÁNDEZ, estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín – Facultad de Educación y Humanidades del Nivel Inicial ejecutarán su Proyecto de Tesis "Los Titeres como Estrategia Didáctica y su Influencia en el Aprendizaje Significativo de los Niños de 4 y 5 años de edad en el Área de Lógico Matemática de la I.E.I. N° 303 – Santa Rosa de Enace del Distrito de Rioja – 2006", del 09 de octubre al 24 de noviembre del año 2006.

Y estando supervisado por la Directora Maricela Nañez Gárate de dicha Institución Educativa.

Que, en concordancia con la Ley N° 28044 Ley General de Educación D.S. N° 04-83-G, la Ley del Profesorado N° 24029 y su Modificatoria Ley N° 25212 con su Reglamentación respectiva, y en aplicación de las facultades que confiere el D.S. N° 007-2001-ED.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO ÚNICO: Reconocer y felicitar a las Srtas. LIDIA GUILLERMINA MASLUCÁN ROJAS y LUZ MARIBEL QUISPE HERNÁNDEZ, estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín – Facultad de Educación y Humanidades Nivel Inicial, por su participación a favor de nuestra Institución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

