

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA
CARRERA PROFESIONAL PEDAGÓGICA DE
EDUCACIÓN INICIAL**



**PROGRAMA “CONSTRUYENDO JUEGOS DE INGENIO”
PARA ESTIMULAR LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE GESTIÓN PÚBLICA
“15 DE AGOSTO” DEL DISTRITO DE PAUCARPATA,
AREQUIPA - 2010.**

TESIS PRESENTADA POR:

**FLORES ROMERO, Yeni Sulema
MARTINEZ APAZA, Ruth Alessia
NEIRA HUAMANI, Nelssa Raquel**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESORA EN LA CARRERA
PROFESIONAL PEDAGÓGICA DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Arequipa – Perú

2012

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA
CARRERA PROFESIONAL PEDAGÓGICA DE
EDUCACIÓN INICIAL**



**PROGRAMA “CONSTRUYENDO JUEGOS DE INGENIO”
PARA ESTIMULAR LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE GESTIÓN PÚBLICA
“15 DE AGOSTO” DEL DISTRITO DE PAUCARPATA,
AREQUIPA - 2010.**

TESIS PRESENTADA POR:

**FLORES ROMERO, Yeni Sulema
MARTINEZ APAZA, Ruth Alessia
NEIRA HUAMANI, Nelssa Raquel**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESORA EN LA CARRERA
PROFESIONAL PEDAGÓGICA DE
EDUCACIÓN INICIAL**

**ASESORA : NORA ANGÉLICA APAZA
BARRIGA**

**Arequipa – Perú
2012**

JURADO CALIFICADOR

FORM. EDELICIA GUTIERREZ ALE
PRESIDENTE

FORM. ULDARICA OBANDO MANRIQUE
VOCAL

FORM. FRINE RAMIREZ VILLANUEVA
SECRETARIA (INFORMANTE)

RESULTADOS: _____

OBSERVACIONES: _____

FECHA: _____

EPÍGRAFE

“Las actividades de perspicacia siempre han tenido un sentido lúdico. Muchas de las profundas reflexiones alrededor de los problemas matemáticos han estado teñidas de una motivación y un reto apasionante que produce placer y sensación de búsqueda y logro. Para Arquímedes, Euclides, Leibniz o Einstein las matemáticas tuvieron los trazos de una apasionante aventura del espíritu. Las matemáticas, al igual que están en todo lo que conocemos, se encuentran claramente dibujadas en los juegos de ingenio.”

Silvia Lavanchy

DEDICATORIA

*Doy gracias a mis padres y hermanos
que siempre me han apoyado a
emprender este largo camino, y a los
niños que estarán en lo largo de mi vida
que forman parte de este mi mundo
mágico 😊*

Ruth Alessia Martínez Apaza

A Diós por darme la fuerza y paciencia
para terminar mi carrera, a mis padres
por dame el apoyo y fortaleza que
siempre la he necesitado y a mis
niños lindos por llenarme de amor y
alegría.

Nelssa Raquel Neira Huamani

ÍNDICE

CARÁTULA EXTERNA	
CARÁTULA INTERNA	
JURADO CALIFICADOR	
EPÍGRAFE	
DEDICATORIA	
ÍNDICE	
INTRODUCCIÓN	

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.2.1. Objetivo General.....	13
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	14
1.4. MARCO TEÓRICO	15
1.4.1. Antecedentes de estudio	15
1.4.2. Definiciones Teóricas	17
1.4.2.1. Programa	17
1.4.2.2. Juego	18
1.4.2.3. Lúdico.....	18
1.4.2.4. Ingenio	18
1.4.2.5. Correspondencia.....	19
1.4.2.6. Correspondencia múltiple.....	19

1.4.3. Bases Teóricas Científicas.....	20
1.4.3.1. Aporte de la historia a los juegos de ingenio en la primera infancia.	20
1.4.3.2. Aporte psicopedagógico a los juegos de ingenio en la primera infancia.....	23
1.4.3.3. Aporte teórico de María Montessori en relación a los juegos de ingenio en la primera infancia.....	26
1.4.3.4. Los juegos de ingenio en la primera infancia	28
A) Juego de ingenio: Búsqueda de errores	28
B) Juego de ingenio: Damero	29
C) Juego de ingenio: Rompecabezas.....	30
D) Juego de ingenio: Sopa de Imágenes	31
E) Juego de ingenio: Acertijos comunes	32
F) Juego de ingenio: Laberinto	34
1.4.3.5. Los juegos de ingenio y los sectores de trabajo en la primera infancia.....	36
A) Sector de Trabajo: Cuentos	36
B) Sector de Trabajo: Dramatización	37
C) Sector de Trabajo: Arte.....	38
D) Sector de trabajo: Ciencia y Ambiente	39
1.4.3.6. La correspondencia múltiple según Piaget en niños y niñas de 5 años de edad.....	40
A) Correspondencia múltiple: Establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	48
B) Correspondencia múltiple: Establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos	48
C) Correspondencia múltiples: Establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos	49

1.4.3.7. Programa de juegos de ingenio a través de la unidad didáctica talleres en niños y niñas de 5 años de edad.	50
1.4.3.8. El proceso de estimulación y aprendizaje oportuno en la primera infancia.....	51
1.4.3.9. Material educativo en la primera infancia	53
1.5. HIPÓTESIS	54
1.6. VARIABLES, INDICADORES Y SUB INDICADORES DE ESTUDIO ...	54

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	57
2.2. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	58
2.3. CAMPO DE VERIFICACIÓN.....	59
2.3.1. Ámbito Geográfico y Temporal.....	59
2.3.2. Grupo Experimental	59
2.4. PROGRAMA EXPERIMENTAL.....	59
2.4.1. Nombre	59
2.4.2. Fundamentación	59
2.4.3. Objetivos	60
2.4.3.1. Objetivo General	60
2.4.3.2 Objetivos Específicos	60
2.4.4. Programación	61
2.4.5. Metodología	61
2.4.6. Evaluación del efecto del programa	62
2.4.6.1. Evaluación del efecto del Programa.....	62
2.5. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	62

CAPÍTULO III
RESULTADOS

3.1. CUADROS Y GRÁFICOS	63
-------------------------------	----

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Las últimas investigaciones en Latinoamérica en el área de matemática reflejan que nuestro país tiene serias deficiencias en la presente área, este preámbulo unido a la observación y experiencia en aula sirvió para desarrollar la variable problema así como la alternativa de solución viable de mayor significancia para los niños y niñas convirtiendo las actividades de matemática en situaciones altamente significativas para ambos actores de la educación. Dentro del presente marco se presenta el enunciado de estudio, llevando como título “PROGRAMA CONSTRUYENDO JUEGOS DE INGENIO PARA ESTIMULAR LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE GESTIÓN PÚBLICA “15 DE AGOSTO” DEL DISTRITO DE PAUCARPATA,” AREQUIPA - 2010.

Para un mejor ordenamiento el trabajo de investigación se ha dividido en tres capítulos, los cuales reflejan en cada uno de los momentos el proceso minucioso del estudio.

El capítulo I denominado “Planteamiento teórico” contempla la descripción y formulación del problema, observándose, diversas actividades donde se estimula las nociones de orden lógico matemático como es la de correspondencia múltiple, en este contexto se apreció dificultades en relación a la correspondencia múltiple entre tres o más conjuntos, el problema se evidencia, cuando la docente les presentaba a los niños tres conjuntos expresando que si a cada elemento de un conjunto le corresponde uno del segundo y, a la vez, a cada elemento del primero le corresponde uno en el tercero, el resultado era que los niños y niñas realizaban correspondencias sin equivalencia y de diferente cardinalidad. La presente descripción permitió la formulación de la variable dependiente de estudio centrándose en la “Correspondencia Múltiple”. Frente a la precisión

del problema y su planteamiento surgió la variable dependiente de estudio centrándose en el programa “Construyendo Juegos de Ingenio”.

El presente capítulo también contempla el Marco Teórico con ocho antecedentes de estudio, que se relacionan con la variable independiente. También se presenta siete términos básicos que han ayudado a comprender en mayor medida el objeto de estudio. Seguidamente, se desarrolla las bases teóricas y científicas, iniciándose con el sustento teórico de la variable independiente para luego proseguir con la teoría relacionada con la variable dependiente.

El capítulo II denominado “Planteamiento metodológico” precisa el tipo de investigación explicativa por la relación de causa y efecto que existe entre la variable dependiente e independiente, utilizando el diseño pre-experimental, aplicando la técnica de la entrevista con su correspondiente instrumento denominado cédula de entrevista Asimismo se presenta el programa experimental contemplando el nombre, fundamentación, objetivos, programación, metodología y evaluación. El capítulo finaliza con la estrategia de la recolección de datos.

El capítulo III titulado “Resultados de la investigación” presenta doce cuadros y gráficas con sus respectivas interpretaciones, así como tres conclusiones, cuatro sugerencias, la bibliografía y anexos, los cuales permiten evidencias cada uno de los procesos.

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El contacto progresivo con la realidad educativa en la práctica profesional de la especialidad de educación inicial, denominada intensiva en la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 de Agosto”, con niños y niñas de 5 años de edad, permitió observar, diversas actividades donde se estimula las nociones de orden lógico matemático como es la de correspondencia múltiple, en este contexto se apreció dificultades en relación a la correspondencia múltiple entre tres o más conjuntos, el problema se evidencia, cuando la docente les presentaba a los niños tres conjuntos expresando que si a cada elemento de un conjunto le corresponde uno del segundo y, a la vez, a cada elemento del primero le corresponde uno en el tercero, el resultado era que los niños y niñas realizaban correspondencias sin equivalencia y de diferente cardinalidad.

Esto nos permitió formular el presente enunciado de investigación, quedando de la siguiente manera: Programa “Construyendo Juegos de Ingenio” para estimular la correspondencia múltiple en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.

Luego de formulado el título de investigación se desprendieron las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuál es el nivel de correspondencia múltiple que presentan los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa – 2010?
- ¿De qué manera influirá el programa “Construyendo Juegos de Ingenio” en relación al establecimiento de la correspondencia múltiple en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.
- ¿Cuál será el resultado del programa “Construyendo Juegos de Ingenio” en relación al establecimiento de la correspondencia múltiple luego de aplicado el tratamiento experimental en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo General

Estimular la correspondencia múltiple a través de la aplicación del programa “construyendo juegos de ingenio” en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial de gestión pública “15 de agosto.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de correspondencia múltiple que presentan los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata.
- Aplicar el programa “Construyendo Juegos de Ingenio” para estimular la correspondencia múltiple en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto”
- Establecer el grado de desarrollo de la correspondencia múltiple antes y después de la aplicación del programa en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto”

1.3. JUSTIFICACIÓN

Durante los últimos años, el estado peruano ha puesto intensidad en las capacidades relacionadas con el área de matemática específicamente con mayor acento en el organizador de número y relaciones en el nivel de educación inicial, resultando el presente estudio de interés nacional, regional e institucional respondiendo a las necesidades de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, a fin de mejorar la estimulación de la correspondencia múltiple en niños y niñas de 5 años de edad, quienes serán los beneficiarios directos con el programa “Construyendo Juegos de Ingenio”.

Pudiendo apreciar en los niños la debilidad de relacionar dos o más conjuntos viéndonos en la necesidad de plantear nuevas metodologías innovadoras y creativas que permitan desarrollar habilidades y destrezas que sirvan como apoyo para estimular la correspondencia múltiple.

También se aprecia que la comunidad y el estado peruano se beneficiaran indirectamente a partir de los logros educativos mejorando el área de matemática. La presente investigación es original, por la forma y el enfoque de tratar el objeto de estudio, creando juegos de ingenio como la búsqueda de errores, damero, laberinto, rompecabezas, sopa de imágenes, acertijos comunes de manera altamente significativa. En relación a la **viabilidad** los recursos bibliográficos, económicos y temporales están previstos en cada uno de las etapas y procesos de la investigación.

1.4. MARCO TEÓRICO

1.4.1. Antecedentes de estudio

Investigando en los catálogos de tesis de la especialidad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de San Agustín, de la Universidad Católica de Santa María y del Instituto Superior Pedagógico Público “Arequipa”, se ubicó durante los últimos ocho años, cinco antecedentes relacionados con el presente estudio.

El primer antecedente se ubicó en la Universidad Católica de Santa María y lleva como enunciado, “Evaluación y Diagnóstico de los procesos lógicos de clasificación, seriación y noción de número en niños en reprivación y nivel socioeconómico medio de los niveles de educación inicial 5 años y primer grado de primaria en el Pueblo Joven de Buenos Aires – Cayma”. Tesis presentada por: Málaga Amable Segundina Eufemia. Para optar el título de Bachiller en la especialidad de Educación. De cuyo estudio se concluye:

Que en el desarrollo de las nociones de clasificación los niños de condición socioeconómica media alcanzan su madurez, en relación de aquellos niños con deprivación socioeconómica del Nivel Inicial de 5 años del Pueblo Joven de Buenos Aires-Cayma. La presente conclusión sirvió para identificar a la

clasificación como antecedente de la correspondencia múltiple en la primera infancia.

El segundo antecedente se ubicó en la Universidad Católica de Santa María lleva como enunciado, “Nivel de desarrollo de las operaciones lógicas que presentan los niños de 5 años del nivel inicial del C.E. PNP. Neptalí Valderrama”; Arequipa 1997 Tesis presentada por: Del Carpio Pérez María Cecilia, Quintero Riveros Karina Carmencita. Para optar el título profesional de licenciada en Ciencias de la Educación. De cuyo estudio se concluye:

Que en cuanto a la operación lógica de la clasificación, se afirma que la mayoría de niños ha logrado un nivel alto de desarrollo de esta noción por las múltiples vivencias que han tenido, entonces, la noción de clasificación ha sido lograda en un nivel alto. La presente conclusión sirvió para confirmar que para llegar a formular la correspondencia múltiple se necesita como antecedente haber desarrollado la clasificación por correspondencia univoca y biunívoca.

El tercer antecedente se ubicó en la Universidad Católica de Santa María y lleva como enunciado, “Desarrollo de la noción de número alcanzado por los niños de 5 años del nivel inicial del Centro Educativo Misti del Distrito de Miraflores y del Centro Educativo Inicial La Libertad del Distrito de Cerro Colorado”, Arequipa 1999. Tesis presentada por: Mayca Mayca Fátima, Valencia Acosta Erika Tami para optar el título Profesional de licenciadas en Educación Inicial. De cuyo estudio se concluye:

En cuanto al sub indicador clasificación de conjuntos los alumnos del C.E.I. La Libertad evidencia relativamente un mejor aprendizaje que los alumnos del C.E.I. Misti estableciendo esta noción, alcanzando ambos el nivel de No Correspondencia. La mayoría de los alumnos del C.E.I. Misti y los alumnos del C.E.I. La Libertad no logró estimular la correspondencia entre series, no alcanzando el nivel de Conservación del Número. La presente conclusión

sirvió para conocer en mayor medida e identificar la correspondencia múltiple en el presente trabajo de investigación.

El cuarto antecedente se ubicó en el Instituto Superior Pedagógico Público “Arequipa” lleva como enunciado Programa “Mi pequeño chef” para estimular la noción de clasificación y correspondencia, en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública N° 40694 Camineros Empleados Distrito de Yura, Arequipa -2009. De cuyo estudio se concluye:

La mayoría de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “N° 40694 Camineros Empleados, se ubican en el criterio de excelente, con una media aritmética de 18,4 a 18,8 para los sub indicadores por color, forma, tamaño peso, temperatura, sabor, correspondencia unívoca biunívoca y múltiple. La presente conclusión sirvió para precisar la variable correspondencia múltiple del presente trabajo de investigación.

1.4.2. Definiciones Teóricas

1.4.2.1. Programa

"Término que procede de latín 'programma' y significa 'anunciar por escrito' Declaración de lo que se piensa hacer en alguna materia u ocasión. Proyecto ordenado de actividades. Plan dispuesto de antemano para realizar una investigación u otra tarea. Determinación cronológica de las acciones secuenciales para alcanzar un requerimiento u objetivo o también, exposición de las partes de que han de constar algunas cosas y de las condiciones a que han de sujetarse"¹

¹ TERRONES NEGRET, Eudoro .Diccionario de Investigación Científica. Pág. 36

1.4.2.2. Juego

El juego es un medio para la asimilación eficaz de conocimientos, un procedimiento para pasar de la ignorancia al conocimiento. Al mismo tiempo, conviene hacer hincapié en que este procedimiento de asimilación activa de conocimientos se ve precedido, necesariamente, del conocimiento directo y previo, sensorial de los niños con determinados fenómenos de la vida de los adultos.

1.4.2.3. Lúdico

Lúdico es sinónimo de juego, lo que constituye una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos.

Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

1.4.2.4. Ingenio

“El ingenio es la capacidad para desempeñar o ejercer una actividad. Se puede considerar como un potencial. Lo es en el sentido de que una persona dispone de una serie de características o aptitudes que pueden llegar a desarrollarse en función de diversas variables que se pueda encontrar en su desempeño.

El ingenio es una manifestación de la inteligencia emocional y es una aptitud o conjunto de aptitudes o destrezas sobresalientes respecto de un grupo

para realizar una tarea determinada en forma exitosa. El talento puede ser heredado o adquirido mediante el aprendizaje.

Por ejemplo, una persona que tenga el talento de ser buen dibujante muy probablemente legará esta aptitud a sus hijos o a alguno de sus descendientes. Asimismo una persona que no es y desee ser dibujante deberá internalizar mediante el aprendizaje continuo y esforzado la destreza e internalizarlo en su cerebro la condición que le permita desarrollar la aptitud”².

1.4.2.5. Correspondencia

“Acción de corresponder implica estimular una relación o vínculo que sirve de canal, de nexo entre elementos. Significa que a un elemento de un conjunto se le vincula con un elemento de otro conjunto, según una relación realmente existente o convencionalmente establecida.”³

1.4.2.6. Correspondencia múltiple

La correspondencia por equivalencia entre dos conjuntos, da paso a la correspondencia múltiple, que se cumple cuando hay más de dos conjuntos que se van a comparar. “En la correspondencia múltiple, se descarta toda posibilidad de correspondencia perceptiva, estableciéndose un nuevo tipo de relación por abstracción: la correspondencia múltiple”.

Ella expresa que si a cada elemento de un conjunto le corresponde uno en el segundo y, a la vez, a cada elemento de este segundo, otro en el tercero, a cada elemento del primero le corresponde uno en el tercero. De ahí que todos los conjuntos resultan equivalentes, de igual cardinalidad.

² GARDNER, H. **Ingenio Humano**. Pág. 569.

³ RENCORET, Bustos . “Iniciación a la matemática.” Pág. 26

La correspondencia múltiple se explica a través de un proceso de igualación de diferencias, sobre la base de la composición multiplicativa. Es independiente de la percepción y asegura la generalización de la noción de equivalencia más allá de la que puede estimularse entre dos conjuntos por la relación biunívoca.

Sobre la base de la composición multiplicativa se permitirá posteriormente acceder a la operación multiplicación, y a su inversa, la división.⁴

1.4.3. Bases Teóricas Científicas

1.4.3.1. Aporte de la historia a los juegos de ingenio en la primera infancia.

A través de la historia de la humanidad se aprecia que el hombre ha jugado desde siempre, existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas. Variados pueblos y civilizaciones manifiestan, a lo largo de la historia, diversas formas de juegos de ingenio en las que se usa el intelecto y la destreza al resolver enigmas, problemas, acertijos, armar figuras, cubos de colores o números, etc. Los manuscritos sánscritos y los laberintos de las tumbas egipcias, entre otros, son una prueba fehaciente de esto.

En la edad antigua los egipcios tenían una gran vida y aunque construyeron una magnífica civilización, a costa del trabajo duro, nunca se olvidaron del ocio y recreación, así los antiguos egipcios tenían juegos tanto para los adultos, como para los niños. Siendo el juego de Senet el más importante era un popular juego de mesa en el antiguo Egipto el juego simboliza la lucha del bien contra el mal y las fuerzas del mal que trataban de impedir que llegue al Reino del dios Osiris.

⁴ Rencoret bustos María del Carmen “Iniciación a la Matemática pag.95

Este juego se encuentra en la tumba de Hesy junto con la pintura de la misma y la forma de jugar, consistía en un tablero con 30 hoyos, 3 filas y 10 columnas. En la mayoría de los juegos se utilizan 7 peones, palos o knucklebones para cada uno de los dos jugadores, sólo había 5, así durante el Nuevo Reino, el juego de Senet había adquirido un significado mágico y religioso que simbolizaba el paso de los fallecidos a través del otro mundo con su resurrección, que dependerá de su capacidad para ganar el juego.

A pesar de que la civilización actual ha pintado demasiadas veces a los antiguos egipcios como personas dedicadas en su vida cotidiana y casi por entero a trabajar poco menos que como esclavos para el Faraón y a pensar el resto del tiempo en lo que habría de ser su vida de ultratumba, la realidad es que pocas culturas, han sabido ser tan amantes de la vida, las diversiones y los placeres como ellos. Así pues era lógico que juegos y juguetes formasen una parte sustancial de su existencia, a los que dedicaban una buena porción de sus energías, sobre todo considerando que el concepto de juego casi siempre aparecía asociado a otros aspectos existenciales, desde los culturales a los funerarios.

En cuanto al periodo de la edad media en su mayoría se ha mostrado el mundo medieval como una etapa oscura en la que los hombres no se atrevían a disfrutar de la vida diaria como consecuencia de la noción de pecado, que lo inundaba todo. Sin embargo, esta concepción del mundo medieval se aleja bastante de la realidad, los hombres y mujeres de la edad media no eran insensibles ante la belleza y los placeres de la vida. Entre las capas altas de esta aunque no exclusivamente entre ellas, se dedicaban buena parte de su tiempo al ocio, durante el cual, al igual que ocurre hoy en día, se busca divertirse mediante la participación en una serie de juegos.

Entre estas diversiones se presencia los juegos de azar y los de mesa. De sobra es conocido el gusto medieval por los dados y por las tabas. Así mismo la popularización de juegos como el ajedrez y las damas, traídos

desde oriente, llegará a tal nivel que el ya citado Alfonso X ordenará la redacción de un libro sobre la materia.

Cabe resaltar que muchos autores ponen el acento en las características propias de la sociedad medieval para entender el desarrollo del mundo infantil. Aspectos como la “belicosidad imperante en la época o la religiosidad que impregna toda la vida parecen determinar los aspectos educativos del niño.”⁵ Una estratificación social rígida parecía determinar el rol de los infantes durante su preparación a la vida adulta.

En esta etapa, se distingue una edad de los juguetes, en la que el niño empieza a mostrar interés por estos artilugios. Y los moralistas de la época advierten de las enormes posibilidades del juego y el juguete en la educación como cauce idóneo para enseñar y transmitir valores que pueden perdurar para siempre.

En esta era se identifica los juegos sedentarios donde prima la actividad intelectual. Se incluyen los juegos de naipes, de tablero (ajedrez, damas), de mesa (dominó). En muchos se combina el azar con la capacidad de reflexión y la habilidad del individuo, como en el bridge o en el póquer.

En referencia a la edad moderna se inicia con el movimiento cultural del Humanismo que defiende una nueva concepción del mundo en la que el hombre ocupa un lugar preeminente, sin que en ningún momento se llegue a negar la existencia y la supremacía de Dios, que sigue siendo el creador del universo. En esta época se aprecia el renacimiento de los juegos olímpicos donde se decidió restaurar el espíritu de los antiguos juegos, dándoles un carácter internacional. Puede hablarse también de juegos de ingenio (charadas, adivinanzas), pasatiempos (crucigramas, jeroglíficos), entretenimientos matemáticos, juegos culturales y juegos de sociedad como el Monopolio y el Trivial Pursuit.

⁵ Carmen García Herrero “Elementos para una historia de la infancia y de la juventud a finales de la Edad Media” (VIII Semana de Estudios Medievales, 1998)

En la época actual los juegos de ingenio se ubican dentro de los juegos didácticos. Los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los niños y niñas y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas. Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta además favorece el intercambio grupal. Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se nos presentan.

1.4.3.2. Aporte psicopedagógico a los juegos de ingenio en la primera infancia.

El presente aporte se nutre del proceso mental de la atención unido al desarrollo del juego, dentro del presente encuadre resulta necesario identificar a la atención como la función mental que regula el flujo de la información. Dentro de este marco la atención puede ser consciente e inconsciente. En referencia a la primera la atención es focal y lineal, de contenido limitado por la capacidad para focalizar solo de 2 a 7 ítems a la vez. En la inconsciente, no se compromete conscientemente la atención, no es lineal y no está limitada su capacidad por ejemplo: oír la narración de un cuento a distancia en una fiesta infantil, mientras conscientemente se focaliza la atención en un juego de rompecabezas.

La atención es una estructura multidimensional compuesta de fenómenos como: el examinar estratégico, la exclusión de estímulos secundarios, la atención sostenida, la atención dividida, la inhibición de la acción impulsiva,

y la selección y supervisión de respuesta. “Antes de los 5 años, los rasgos más destacados de un nuevo estímulo son los que capturan la atención del niño.”⁶ Entre los 5 y 7 años, ocurre un cambio, la atención está sometida a procesos internos, como la estrategia de la búsqueda selectiva.

Cuando los niños maduran, se vuelven más sistemáticos, flexibles y menos egocéntricos. En lo esencial, los niños mayores saben cuándo y cómo atender. La atención del niño al comienzo de la etapa infantil, en referencia a los juegos de ingenio refleja su interés con relación a los objetos circundantes, a las acciones realizadas con ellos.

El niño se concentra sólo mientras no decaiga su interés. El surgimiento de un nuevo objeto implica el traslado instantáneo de la atención hacia él. Por eso, los niños, raras veces, logran ocuparse de una misma cosa por tiempo prolongado. En la extensión de la etapa infantil, en relación con la complicación del contenido de la actividad de los niños y de su avance en el plano intelectual general, la atención se hace más concentrada y estable. Así, los pequeños de 3 a 4 años pueden jugar a un mismo tema durante 30 o 50 min., a los 5 o 6 años la duración del juego aumenta hasta hora y media.

Esto se explica por el hecho de que en el juego se reflejan las relaciones e interrelaciones más complejas entre las personas, y el interés hacia él se manifiesta en la constante introducción de situaciones nuevas. El aumento de la estabilidad de la atención se manifiesta también cuando el niño observa láminas, escucha relatos y cuentos, etc. Así, el tiempo de permanencia en la contemplación de una lámina aumenta un 100% al final de la etapa infantil: un niño de seis años capta mejor una lámina que uno de tres años, destacando en ella más cosas y detalles.

Sin embargo, la variación fundamental de la atención, que se opera en la infancia, consiste en que los niños comienzan, por primera vez, a dirigir su

⁶ Siegel, Laurence. “Psicología Industrial”. Editorial Continental. México, 1995.

atención, a guiarla conscientemente y a mantenerla dirigida hacia determinados objetos y fenómenos valiéndose para ello de varios métodos. Las fuentes de la atención voluntaria se encuentran fuera de la atención del niño. Esto quiere decir que el propio desarrollo de la atención involuntaria no implica el surgimiento de la atención voluntaria.

Ésta se forma gracias a que el adulto incorpora al niño a nuevos tipos de actividades, y mediante determinados medios organiza y dirige su atención. Dirigiendo la atención del niño, el adulto le pone en sus manos los medios con los cuales comenzará con posterioridad a guiar su atención por sí mismo. Conjuntamente con los métodos ambientales, que organizan la atención en relación con la tarea concreta, particular, existe un medio universal de organización de la atención, el lenguaje. Al principio, los adultos organizan la atención del niño mediante indicaciones verbales y recordatorios acerca de la necesidad de realizar la acción dada, considerando además las circunstancias determinadas. Más tarde, el niño comienza por sí solo, a denominar verbalmente aquellos objetos y fenómenos sobre los que debe prestar atención para lograr el resultado deseado.

A medida que se desarrolla la función planificadora del lenguaje, el niño se hace capaz de organizar previamente su atención con relación a las condiciones de ejecución de la actividad a realizar, expresar verbalmente hacia qué se debe orientar.

En el transcurso de la infancia aumenta notablemente el uso del lenguaje para organizar la atención. Esto se manifiesta por el hecho de que al cumplir las tareas siguiendo las instrucciones del adulto, los niños de 5 a 6 años se ponen de acuerdo en lo que van a hacer con una frecuencia diez o doce veces mayor que los niños de 4 a 5 años. De este modo, la atención voluntaria se forma a la etapa infantil en relación con el aumento general del papel del lenguaje en la regulación de la conducta del niño. Aunque los niños de etapa infantil comienzan a dominar la atención voluntaria, en el

transcurso de la infancia del niño predomina permanentemente la atención involuntaria.

A los niños les resulta difícil concentrarse dentro de una actividad monótona y poco atractiva, mientras que el proceso del juego, al resolver alguna tarea atrayente, ellos pueden permanecer largo tiempo en atención. Esta característica de la atención en los niños constituye uno de los fundamentos, por los que la educación no se puede estructurar mediante la organización de actividades programadas, que requieran la constante tensión de la atención voluntaria. Los elementos lúdicos, los tipos productivos de actividades, el cambio frecuente de las formas de la actividad, permiten mantener la atención infantil a un nivel suficientemente alto.

1.4.3.3. Aporte teórico de María Montessori en relación a los juegos de ingenio en la primera infancia

El juego de ingenio para María Montessori “constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor destreza en sus diferentes áreas de desarrollo.”⁷ Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego de ingenio los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

En cuanto a los beneficios del juego satisface las necesidades básicas de ejercicio físico, es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos, la imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas, es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional, cuando juega con otros niños y

⁷ Montessori Maria. Método Montessori. Pág. 241

niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales, el juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

El juego de ingenio acompañado de material didáctico específico constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación según el método de María Montessori. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno.

Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas. En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. Otra característica es que casi todo el equipo es auto correctivo, de manera que ninguna tarea puede completarse incorrectamente sin que el niño se dé cuenta de ello por sí mismo.

En resumen la filosofía de María Montessori constituye un modelo educativo lúdico, en general, la organización de actividades concretas para obtener un resultado, por lo que puede ser aplicado prácticamente a cualquier actividad organizada, así como el desarrollo de herramientas específicas y materiales educativos basados en tal concepción, elementos que están presentes en el trabajo de las instituciones que siguen los planteamientos de María Montessori.

1.4.3.4. Los juegos de ingenio en la primera infancia

A) Juego de ingenio: Búsqueda de errores

El juego de ingenio denominado búsqueda de errores o llamado también encuentra las diferencias, es un pasatiempo, donde se evidencia el juego mental que se practica de forma individual y que consiste en resolver ciertos problemas lógicos , en el presente trabajo de investigación el juego de ingenio consiste en buscar las diferencias que existen entre dibujos aparentemente iguales, en los que se han modificado sutilmente un determinado número de puntos que los hace diferentes.

Cabe precisar que aunque habitualmente es un juego del tipo solitario, también puede ser jugador en grupos. Al jugar el participante contará con imágenes en apariencia iguales, pero que en realidad presentan algunas pequeñas modificaciones que resultan imperceptibles a simple vista, lo que obliga al jugador a prestar mucha atención y repasarlas varias veces.

Cada vez que aquel que está jugando a la Búsqueda de las Diferencias detecta una modificación deberá marcarla con un círculo o una x, proceso que se repite hasta encontrar la cantidad mencionada por el autor del juego.

El juego de la búsqueda de errores es muy bueno para desarrollar la capacidad de atención de los niños y niñas. Por ejemplo cuando se pretende lograr el establecimiento de la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos con objetos del sector de cuentos, se inicia el proceso de motivación presentando una función de títeres, que la trama dice: Un día al regreso de su escuela Juan, estaba muy contento pues su madre le dio una gran noticia le habían invitado a la fiesta de su amiga Anita. Después de cumplir con todas sus obligaciones, se dio un baño para cambiarse de ropa, y cuando ya estaba listo observo sus pies ¿Qué creen que le falta ponerse? (Pie-media –zapato)

B) Juego de ingenio: Damero

En cuanto al damero, o conocido como juego de damas, tiene su origen, entre España y Francia. “Algunos escritores como Harold James Ruthven Murray creen que el origen de la damas data del 1100 de la era común, probablemente del sur de Francia. Al parecer, el juego viajó desde Valencia (España) a Provenza (Francia).” En el siglo XVIII nacieron las denominadas damas internacionales, que se jugaba en un tablero de 10 × 10, entonces llamadas polacas. El apelativo polaco hacía referencia a su carácter exótico, igual que pasara en el siglo XX con las damas chinas.

El nuestro tiempo y para efectos del presente trabajo de investigación el damero constituye un juego de ingenio gráfico que consiste en utilizar un tablero para jugar a las damas que es un juego de mesa para dos contrincantes.

El juego consiste en mover las piezas en diagonal a través de los cuadros negros de un tablero de ajedrez con la intención de capturar las piezas del contrario saltando por encima de ellas.

A continuación el presente ejemplo ilustra la forma de trabajo con el damero en el jardín de infantes: Antes de describir el ejemplo resulta necesario precisar la capacidad que se busca desarrollar en los niños y niñas de 5 años, en este caso pretendiendo lograr el establecimiento de la correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos con objetos en el sector de dramatización, en el momento del desarrollo; en el patio se realizara un damero gigante y se realizara un juego de competencia, serán dos grupos uno de niñas y otro de niños; el grupo de cuatro (4) niños se colocaran al frente del damero ganador y el grupo de 4 de las niñas se colocaran al otro lado, al tocar el silbato se da inicio al juego donde iniciara el juego el grupo de las niñas una de ellas tiene que moverse como una ficha dar un solo movimiento y en cada movimiento

que realicen en cada cuadrado estará una caja con la parte de un disfraz (gorro, orejas, etc.) y ella tendrá que ponerse la prenda, luego les tocara moverse a los niños e igualmente tendrán que hacer la misma rutina, al final quien encontró el disfraz completo ganara y será coronado como el damero ganador.

C) Juego de ingenio: Rompecabezas

El Juego de ingenio denominado rompecabezas fue “inventado por Samuel Loyd conocido como Sam Loyd”⁸, fue jugador de ajedrez, compositor de ajedrez, autor de rompecabezas, y matemático recreativo. El rompecabezas o también denominado con el término inglés puzzle es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas.

En la primera década del siglo XX, un famoso fabricante de juguetes estadounidense decidió dedicar toda su producción a los puzzles artesanales de madera e introdujo unas variaciones muy bien acogidas por el público: las piezas figurativas y los pomos. Los pomos permitían que las piezas se ensamblasen entre sí haciendo que el rompecabezas no se desmontase fácilmente, y ofreciendo la posibilidad de que las piezas adoptasen nuevas formas. Las piezas figurativas, siluetas de animales, personas u objetos reconocibles, generaron gran fascinación y sorpresa entre los aficionados; no sólo ponían de relieve la destreza e imaginación del cortador, sino que además, añadían misterio y exclusividad a un juego que ya se había elevado a la categoría de obra de arte.

En 1962 el londinense John Splisbury hizo uno prácticamente por accidente, algo que discontinuaba de los anteriores pero al principio era demasiado caro. Spilsbury montó uno de sus mapas en una hoja de la madera dura, y del corte alrededor de las fronteras de los países usando una sierra

⁸ Sam Loyd: His Story and Best Problems, by Andrew Soltis, Chess Digest, 1995

marquetry fino-aplanada comenzó, sin querer, la historia del rompecabezas. El producto final era un pasatiempo educativo, diseñado como un asistente dentro de la enseñanza a niños británicos.

A continuación el presente ejemplo ilustra la forma de trabajo con el rompecabezas en el jardín de infantes: Antes de describir el ejemplo resulta necesario precisar la capacidad que se busca desarrollar en los niños y niñas de 5 años, en este caso pretendiendo lograr el establecimiento de la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos, a través de la dramatización, “Un día con la gallina Donata”; Saldrá la señora gallina y empezará a caminar por el patio, y dejará por todo el patio unas cartillas en donde se podrán observar que cada una de ellas tendrán partes de un cuerpo de ciertas aves ella seguirá caminando muy delicadamente y muy despacio y les dirá a los niños que encuentren la vestimenta de sus amigas las aves, del señor pato y de la señorita paloma, así como estaban en las imágenes tendrán que encontrar la correspondencia múltiple entre 5 de los objetos y de las imágenes y encontrarán también la imagen y la vestimenta de sus 5 hijos los pollitos y si encuentran las imágenes que corresponden ellos saldrán a bailar una canción dramatizada.

D) Juego de ingenio: Sopa de Imágenes

La sopa de imágenes es un pasatiempo inventado por Pedro Ocón de Oro que consiste en una “cuadrícula u otra forma geométrica rellena con diferentes imágenes y sin sentido aparente”⁹. El juego consiste en descubrir un número determinado de imágenes enlazando estas de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido. Son válidas las imágenes tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo a arriba.

⁹ Pedro Ocón de Oro (Madrid,) pasatiempos en lengua española.

Las imágenes a encontrar se pueden englobar dentro de una temática concreta. A continuación el presente ejemplo ilustra la forma de trabajo con el rompecabezas en el jardín de infantes: Antes de describir el ejemplo resulta necesario precisar la capacidad que se busca desarrollar en los niños y niñas de 5 años, en este caso pretendiendo lograr estimular la correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos.

En el patio se armara el tablero para realizar la sopa de imágenes, con 4 escenas de la caperucita roja, el primero cuando esta camino a casa de la abuela, segundo cuando toca la puerta, tercera cuando se lo come el lobo y cuarta el leñador mata la lobo y saca a caperucita y abuela, y otras 4 escenas de la familia de osos, en los demás recuadros estarán algunas escenas de diferentes cuentos, ellos al levantar y voltear tiene que ver que guarden el orden de secuencia y con una cinta enlazaran las escenas correctas y ganara el que lo haga en menor tiempo.

E) Juego de ingenio: Acertijos comunes

Los acertijos comunes son pasatiempos o juegos que consisten en hallar la solución de un enigma o encontrar el sentido oculto de una frase solo por vía de la intuición y el razonamiento. Un esquema más o menos típico consiste en presentar una situación paradójica y preguntar al participante cómo es posible que se produzca dicha situación.

Para resolver los acertijos más comunes hay que hacer uso de la imaginación y la capacidad de deducción. La resolución tiene que darse con el mero planteamiento del enunciado por lo que no se permite realizar preguntas.

Una subdivisión fundamental en los acertijos son los acertijos de sí o no en los que la información inicial proporcionada es incompleta. En esta

categoría, el acertijo basado en paradojas, debe ser resuelto. En ellos, se describe una situación atípica y los participantes, por medio de preguntas, deben descubrir el origen de la misma. La persona que lo propone tan solo puede responder sí o no a las preguntas que le planteen por lo que éstas deberán ser muy concretas.

Es importante hacer saber al inicio que las soluciones no se pueden hallar por deducción por lo que será necesario realizar varias preguntas para alcanzar la respuesta correcta.

A continuación el presente ejemplo ilustra la forma de trabajo con el rompecabezas en el jardín de infantes: Antes de describir el ejemplo resulta necesario precisar la capacidad que se busca desarrollar en los niños y niñas de 5 años, en este caso pretendiendo lograr el establecimiento de la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.

Todos los niños saldrán al patio y se sentarán en círculo en donde estarán escuchando los acertijos que va haciendo la profesora con animales domésticos de la granja de don Jaimito ella contará y los niños tendrán que adivinar la correspondencia múltiple que existe entre los 5 conjuntos. la profesora comenzará a contar primero de la gallina, sus plumas, su pico, sus patas, sus alas y sus huevos, entonces el niño que primero levante la mano y haya encontrado la correspondencia múltiple entre los cinco conjuntos correrá y traerá los cinco objetos que corresponde a la gallina y si no lo logra ira otro niño, de la vaca lola la profesora empezara a contar el acertijo los niños primero tienen que escuchar el acertijo, tiene sus manchas negras y una cola, etc. de modo que el niño encuentre la correspondencia múltiple en los conjuntos, en cada uno de los conjuntos que se encontraran en la caja habrá otros objetos los cuales servirán de distractores. Logrando en los niños la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos. Luego los

niños realizaran una sesión de pantomima con los personajes de la granja donde ellos se darán cuenta que animales son domésticos estableciendo la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.

F) Juego de ingenio: Laberinto

Un laberinto es un pasatiempo gráfico que consiste en trazar una línea desde un punto de origen situado en el exterior de un laberinto a uno de destino situado generalmente en el centro o bien en el lado opuesto. La dificultad consiste en encontrar un camino directo hasta el lugar deseado. El laberinto, por su propia configuración, contiene diferentes vías sin salida (de mayor o menor longitud) y sólo un recorrido correcto. Puede adoptar diferentes formas: cuadrado, ovalado, redondo, cuadrangular, etc.

En referencia a su clasificación y descripción los laberintos de forma cuadrada o rectangular son los más antiguos que existen; la primera representación conocida de un laberinto de este tipo se encuentra en una tablilla de Pilo y también la encontramos, como sello, en las tumbas del antiguo Egipto. Los laberintos de forma redonda o circular aparecieron a fines del siglo VII a.C. en la Italia etrusca; más tarde, los encontramos en las monedas de Cnosos, a finales del siglo III y se cree que eran usadas como mapa del célebre Laberinto de Creta. Los laberintos se clasifican básicamente en dos grandes grupos según la relación que existe con el centro y la salida del mismo. El primer grupo de estos laberintos es el laberinto clásico o laberinto univiarial: es el que nos hace recorrer, al ingresar en él, todo el espacio para llegar al centro mediante una única vía, camino o sendero; es decir, no nos ofrece la posibilidad de tomar caminos alternativos, no hay bifurcaciones, sino que hay una sola puerta de salida, que es la misma por la que se entra al laberinto. Por el hecho de tener un solo camino o sendero que seguir a medida que avanzamos dentro de él, no nos podemos perder en su interior. El segundo grupo de laberintos son los laberintos de mazes (perdederos, laberinto de caminos alternativos) en

donde al recorrer el interior del laberinto seguiremos un camino correcto o uno incorrecto, que nos llevará o no a la salida del mismo.

En referencia a nuestro tiempo están destinados mayoritariamente a niños y niñas.

A continuación el presente ejemplo ilustra la forma de trabajo con el laberinto en el jardín de infantes: Antes de describir el ejemplo resulta necesario precisar la capacidad que se busca desarrollar en los niños y niñas de 5 años, en este caso pretendiendo lograr el establecimiento de la Correspondencia Múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.

A través del cuento "los instrumentos musicales". Un día muy temprano se levantó la señora guitarra, la señora trompeta, el señor bajo, la señorita flauta y el señor tambor; cada uno de ellos tenían que presentarse a las 5 de la tarde pero a cada uno le faltaba algo, a uno le faltaba sus zapatos al otro su peluca, su pantalón, camisa, y su casaca entonces se dieron cuenta que nadie tenían su vestimenta completa y pensaban que no podrían presentarse en su evento. Entonces apareció Marquitos y les dijo a sus amigos, ¿Los instrumentos ya están listos? y ellos respondieron no no no. Uno de los instrumentos respondió a los cinco nos falta algo y por eso no podemos presentarnos porque ayer en la tarde nos pusimos a jugar en el laberinto y olvidamos nuestras vestimenta allí, entonces la docente practicante abrirá la puerta del laberinto y escogerá a cinco niños cada uno de ellos representará un instrumento musical, y ellos ayudarán a encontrar las prendas que le falta a cada uno de los instrumentos, encontrando dentro del laberinto muchas cosas que los niños irán sacando, algunos de los instrumentos hasta encontrar la correspondencia múltiple y la correspondencia de los objetos.

1.4.3.5. Los juegos de ingenio y los sectores de trabajo en la primera infancia.

A) Sector de Trabajo: Cuentos

En el presente trabajo de investigación se ha elegido como espacio pedagógico el sector de cuentos ya que los niños y niñas desde muy pequeños sienten gusto por los relatos, los cuales alimentan su imaginación e incentivan su creatividad. Los libros y cuentos los llevan a recrear situaciones y realidades, verdaderas o imaginarias, que les permiten, por un lado, ampliar el mundo conceptual y, por otro lado, desarrollar capacidades, destrezas y habilidades de pensamiento, posibilitando que estructuren su lenguaje matemático, incrementando su vocabulario y especialmente potencien la capacidad de análisis, la comprensión de mensajes y la expresión verbal.

La utilidad de los cuentos radica en enseñar cosas nuevas. Precisamente por la facilidad con que se recuerda la historia principal, y por su importancia como nexo de unión, el cuento permite acceder fácilmente a los demás detalles. Cabe señalar que los cuentos permiten tanto consolidar la imaginación como desarrollar la capacidad reflexiva. Aquel que puede escuchar un cuento e interpretarlo, está en condiciones de manejarse con las demás actividades escolares y de comprender cualquier lectura. Leer cuentos en voz alta es una manera de explotar temas que son importantes para los niños y las niñas. Inevitablemente suscita emociones y experiencias con las cuales se identifican. Por lo tanto, es mejor leerlo en grupos pequeños, presentándolo de tal manera que los niños y niñas puedan ver los dibujos, y parar después de cada página para que hagan sus comentarios. Después de leer bien el libro, la misma persona puede contar el cuento. Es interesante usar voces distintas para cada personaje y animar a los niños y niñas a representarlo, usando sus cuerpos o las marionetas.

B) Sector de Trabajo: Dramatización

En el presente trabajo de investigación se ha elegido como espacio pedagógico el sector de dramatización ya que los niños y niñas desde muy pequeños aprenden de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones el niño representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos. Se pueden utilizar: Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos. Tienda: Cajas o envases de productos, canastitas, botellas de plástico, repisas, mesa. Otros: Títeres, máscaras, ropa para muñecas, disfraces, muñecas, ropa para muñecas, accesorios de médico, carpintero, etc.

Dentro del presente contexto la dramatización se inserta plenamente en el marco del juego simbólico hasta llegar a constituir el más genuino de estos juegos, también calificados como juegos de fantasía. Estos juegos provienen de las representaciones que los niños hacen tanto de acciones de la vida cotidiana como de creaciones de su imaginación. En la representación, el niño simula simplemente acciones normales como comer o dormir, pero vivenciadas de manera completamente distinta y separada de las acciones reales de comer y dormir.

Esta separación y convencionalidad es la que le confiere el carácter de juego y en consecuencia, le permiten al niño experimentos y realizaciones que la realidad le impide. De aquí las posibilidades educativas de gran valor que encierra el juego simbólico. Entre sus principales funciones están: La asimilación de la realidad, al revivirla en las representaciones. La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas, contribuyendo así a su aceptación. La expresión de pensamientos y sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias se compensa con su habilidad para representarlas. La

dramatización permitirá la expresión en sus formas más variadas, la aplicación lúdica y concreta de la creatividad, y la relación con los demás, a causa del impulso a la colaboración y de la nueva visión del entorno que da la dramatización.

La dramatización tiene entre sus principales componentes, los siguientes: El valor esencial de la lengua, como instrumento de comunicación y de concreción de realidades. La expresión corporal, natural en el niño desde los primeros meses de vida. Será crucial en la comunicación de sentimientos que no se pueden transmitir con la lengua únicamente. La expresión plástica, a través de máscaras, títeres y disfraces dirigidos a motivar, desinhibir e incentivar la creatividad. La inclusión rítmico-musical, como coordinadora del movimiento, del sonido y de la palabra, y como gran motivadora.

C) Sector de Trabajo: Arte

En el presente trabajo de investigación se ha elegido como espacio pedagógico el sector de arte orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño. Se recomiendan que este sector se encuentre cerca al agua para que los utensilios utilizados puedan lavar fácilmente. Se pueden utilizar: Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, delantales para los niños.

El trabajo en el sector de arte ayuda: en el desarrollo de su individualidad y de su autoestima, fomenta una personalidad creativa e inventiva, desarrolla habilidades para la resolución de problemas, organiza sus ideas, estimula la comunicación haciéndola más efectiva, favorece la expresión, la percepción, y la organización, desbloquea la creatividad, favorece la expresión de los sentimientos serena y tranquiliza.

D) Sector de trabajo: Ciencia y Ambiente

Uno de estos sectores de juego y trabajo es el llamado de ciencia y ambiente. Desde muy pequeños puede haber actividades de exploraciones de las propiedades físicas de los elementos y de las sustancias en las aulas infantiles. Para dar algunos ejemplos: juegos con arena y contenedores perforados, sin perforar, cernidores; juegos con autos y planos inclinados con distintas pendientes, actividades y juegos con mezclas de colores, aguas coloreadas, harinas para preparar engrudo, masa etc. Estas actividades y muchas más pueden estar presentes en el sector de ciencia y ambiente.

Por ejemplo al plantear actividades que incluyan la exploración del mundo natural (propiedades, procesos, cambios, etc.), la observación de objetos, seres vivos, de fenómenos naturales en forma directa o indirecta a través de diversos soportes (videos, laminas, fotos, dibujos, etc.) , la búsqueda de información a partir de diferentes fuentes (libros, revistas, lecturas mediatizadas, a través de informantes, videos, programas informáticos, etc.), el registro de los datos producto de las observaciones, exploraciones, etc.

Así también propuestas que involucren situaciones para poner en juego lo trabajado a modo de síntesis, como exposiciones de dibujos, cuadros, resolución de problemas, juegos, etc. Otro ejemplo: Clasificar plantas que fotografiaron en una recorrida al vivero. La actividad podría ser armar un álbum de fotos ordenando según un criterio determinado (por ejemplo, las que tienen hojas alargadas).

Copiar los nombres de las plantas de un libro que se encuentra en el rincón de biblioteca, etc. Esta actividad de reconocimiento de la diversidad, incluye la observación, la puesta en juego de lo aprendido en otra experiencia, la utilización de otros soportes. Esta propuesta se puede integrar y llevar a

cabo en el sector de biblioteca con más pertinencia. Realizar los carteles para identificar las semillas que se sembraron en la huerta.

1.4.3.6. La correspondencia múltiple según Piaget en niños y niñas de 5 años de edad.

El presente punto se comprenderá de mejor manera, partiendo de cuatro factores para la adquisición del conocimiento de la correspondencia en niños y niñas de cinco años de edad, la primera corresponde a la maduración, es decir a partir de patrones orgánicos que desencadenen las conductas de hacer corresponder un objeto en el momento apropiado para tal acción. La segunda es la experiencia física con los objetos el descubrimiento de las acciones lógicas y la extracción de las propiedades físicas del objeto. El tercer factor es de transmisión social considera la amplitud o la estrechez del ambiente familiar o escolar que redunde en apoyo o en detrimento del desarrollo infantil. Por último, el cuarto proceso es de equilibración, que es el resultado de las interacciones de los tres factores antes citados, se vuelca en la coordinación superior de acciones de la inteligencia.

Cabe señalar que el desarrollo de la inteligencia es una forma de la adaptación biológica, se dirige a mantener la supervivencia, en tanto que la adaptación psicológica se refiere a los intercambios inmateriales que realiza el sujeto ante el medio. Si aquéllos se relacionan con las cosas, aparecen las estructuraciones cognoscitivas; si se dirigen a las personas, entonces se convierten en intercambios afectivos. Así como la adaptación orgánica persigue el equilibrio material del sujeto, también la adaptación cognoscitiva tiende a la búsqueda de una equilibración. De este modo la inteligencia adquiere la categoría de equilibrio superior, por medio de las estructuraciones cognoscitivas entre el sujeto y la realidad, desde los mecanismos más sencillos, como la percepción y el hábito, hasta culminar en las formas del pensamiento operatorio. El desarrollo intelectual es el paso continuo de las estructuras más simples a las más complejas. Siendo estas

últimas las que revelan la máxima adaptación de la inteligencia, ya que ésta se convierte en una herramienta para manejar las contingencias que se le presenten al sujeto. La adaptación de tipo psicológico, cuya expresión suprema la constituye la inteligencia, se explica en relación con los mecanismos que la integran la asimilación y la acomodación. La asimilación se refiere a la incorporación y transformación de la experiencia de acuerdo con las necesidades del organismo; en cambio, la acomodación actúa discriminando los elementos asimilados y facilitando así su coordinación. En estas condiciones, la adaptación se concibe como el equilibrio entre los flujos asimiladores y los acomodadores.

Luego de precisar los anteriores pilares en torno al desarrollo de la inteligencia, se proseguirá específicamente en torno al proceso de correspondencia múltiple resulta importante puntualizar en dos elementos que se visualiza al interior de la correspondencia múltiple, como es el referido a los conjuntos y la clasificación. Las nociones de conjunto en colecciones, se caracterizan porque al pedir al niño que agrupe las cosas iguales juntas, el niño cambia frecuentemente de criterio de clasificación y las agrupa por colecciones de figuras o es decir, dispone los objetos no sólo según sus semejanzas y diferencias individuales, sino yuxtaponiéndolos especialmente en filas, en cuadros, en círculos, etc., de modo que su colección implica, por si misma, una figura en el espacio, lo cual sirve de expresión perceptiva o imaginada de la extensión de la clase. En cuanto a las nociones de conjunto en colecciones no gráficas el niño agrupa objetos de acuerdo a criterios. Al final de este estadio el niño agrupa en dicotomía, por semejanzas, separando los diferentes y agrupando los iguales, pero aún no puede manejar la inclusión de clase lo que se verá en el ejemplo de las flores que se presenta más adelante. La clasificación se da a través de las colecciones no figurativas y no gráficas: pequeños conjuntos sin diferenciar en subconjuntos. La clasificación parece entonces racional (desde los cinco y medio a los seis años), pero, analizándola, atestigua aún lagunas en la “extensión”; si, por ejemplo, para un conjunto B de 12 flores en el que haya

un subconjunto de 6 geranios A, se le pide al niño que señale las flores B y los geranios. A, responde correctamente, porque puede designarse el total B y la parte A; pero si se pregunta “¿hay aquí más flores o más geranios?”, no acierta a responder según el encaje A incluido en B, responderá, pues, “lo mismo”, o, si hay 7 geranios, dirá que hay más geranios. Este encaje de clase en extensión se consigue hacia los ocho y caracteriza entonces la clasificación operativa.

Cabe puntualizar que la clasificación está relacionada con los conjuntos y la idea de un conjunto es crucial para la comprensión del número. La división de un conjunto en subconjuntos es otra experiencia importante. Para hacer una división, cada subconjunto debe tener, al menos un elemento, y ningún elemento puede pertenecer a más de un subconjunto.

En resumen Piaget distingue dos etapas fundamentales en lo que respecta a las operaciones de clasificación. Ellas, además, están en la base de la génesis de los conceptos: La etapas de las colecciones figurables o alineaciones, en este período la acción carece de plan, de tal forma que el criterio de distribución, selección y agrupación cambia a medida que se añaden objetos o elementos a la colección. La colección así lograda no constituye una clase, sino una figura compleja más o menos significativa. Con frecuencia se colocan juntos objetos semejantes, como si se desarrollase una clase; sin embargo, posteriormente se le asigna una configuración y nominación al conjunto que lo desprovee de su categoría de clase. En cuanto a la etapa de las colecciones no figurables, se forman clases conforme a la semejanza de atributos, tratando de asignar los elementos nuevos a uno u otro conjunto, y llegando incluso a formar subclases. Sin embargo, aún no llega a asimilar por completo la idea de inclusión. Sólo comprende esta relación de inclusión cuando se concentra en el todo; cuando aísla un elemento, pierde el todo. Ello demuestra que no posee una estructura operacional concreta de clase, y que aún no se domina completamente la estructura de una jerarquía de clase, porque si el todo es

momentáneamente inaccesible como objeto de pensamiento, el niño compara la subclase con su complementaria.

Luego de sentar las bases de la correspondencia de manera general se proseguirá de manera específica, cabe recordar que la correspondencia es el establecimiento o vínculo que sirve de canal, de nexo o unión entre elementos. Significa que a un elemento de un conjunto se lo vincula con un elemento de otro conjunto, según alguna relación realmente existente o convencionalmente establecida. La forma más sencilla de comprobar que dos conjuntos poseen la misma cantidad de elementos es por la correspondencia, método que por su simplicidad es más fácil de explicar por la acción que definirlo. Al estimularse correspondencia entre conjuntos que tienen la misma cantidad de elementos, se dice que los conjuntos tienen el mismo cardinal. De esa manera surge el número como propiedad común de esos conjuntos equivalentes en cantidad de elementos. La correspondencia permite construir el concepto de equivalencia, y por su intermedio sintetizar las similitudes y llegar al concepto de clase y de número. De acuerdo con el grado o nivel de concretización con que se trabaje la noción de correspondencia, es posible determinar diversos grados de dificultad o abstracción: La correspondencia objeto a objeto con encaje: se vinculan los elementos de dos conjuntos mediante la relación o introducción de un elemento dentro de otro. Ej.: niño-abrigo, frasco-tapa, llave-cerradura, etc. La correspondencia objeto a objeto: los objetos que se usan para estimular la relación poseen una afinidad natural. Ej.: taza-plato, plato-cuchara, niño-bolsón, persona-asiento. La correspondencia objeto a signo: Establece vínculos entre objetos concretos y signos que la representan. Ej.: niño-su nombre, persona-iniciales de su nombre. La correspondencia signo a signo: se vinculan signos con signos; representan el mayor grado de abstracción en el camino de la correspondencia. Ej.: cinco-5, pe-p, be-b, cu-q, etc. Este es el tipo de correspondencia que se establece entre el concepto de número, su nombre y su signo gráfico o numeral.

En cuanto a la correspondencia unívoca; esta forma de correspondencia es la que utiliza el hombre primitivo para estar seguro de los objetos que posee, para saber que recibe lo mismo que da, cuando aún no sabe contar y es el mismo recurso que utiliza el niño antes de la noción de número. Uno y otro aseguran tener la misma cantidad en los dos conjuntos que se comparan, empleando la correspondencia término a término.

La correspondencia término a término, por medio de la relación unívoca, permite asegurar igual cardinalidad de los dos conjuntos sobre la base de la percepción. El sujeto de pensamiento intuitivo establece que hay la misma cantidad, que un conjunto es equivalente a otro, pero no puede precisar en qué consiste esa igualdad, no puede determinar si el número de elementos de un conjunto es igual al número de elementos del otro, si uno y otro contienen el mismo número. Sólo se da una correspondencia global, basada en la buena forma. La correspondencia entre los elementos en uno y otro conjunto depende de la relación unívoca que se construye sobre la base de la percepción. Hacer corresponder un objeto a otro "sensomotrizmente", significa colocar un objeto frente a otro; de esa forma se determinan por la acción perceptiva dos conjuntos equivalentes o equipotentes, la correspondencia queda establecida por la percepción que se aprende globalmente en los conjuntos, en forma sincrética, sin discriminar las dimensiones y realizar la igualación de las diferencias, determinando una "buena forma" perceptiva.

Ello, siempre que la cantidad de elementos que se desea comparar no vaya más allá de las posibilidades perceptivas de cada observador, o que los límites espaciales de la percepción de cada conjunto no presenten diferencias, o bien sean ellas levemente sensibles. Ese tipo de correspondencia es llamada término a término. En ella la relación entre los elementos de uno y otro conjunto se establece sobre la base de la percepción, determinando como correspondiente el elemento del otro conjunto que está enfrente. A cada elemento de un conjunto se le asigna o

hace corresponder un elemento en el otro conjunto, espacialmente cercano. Si se rompe esta relación, al ser afectada la buena forma por la expansión de los límites de un conjunto o la supresión de adición de un elemento, ocupando la misma extensión que el otro conjunto, quien no tiene nivel operativo se deja impresionar por la menor o mayor extensión o la disposición espacial de los elementos, cae en error y dice que conjuntos de igual número de elementos son: desiguales, diferentes, o bien, iguales los que poseen diferente cardinal. La percepción, al ser estática y no admitir cambios, permite aprender lo que está presente, aquí y ahora. Es irreversible, unidimensional y sólo permite la relación directa entre los elementos de los conjuntos. No hay relación inversa, ya que ella requiere de pensamiento reflexivo, reversible, que sustituye la percepción. Un sujeto colocado desde la perspectiva de A, establece la relación de sus elementos con los de B, pero no puede percibir o considerar al mismo tiempo la relación perceptiva de éstos con los de A, ya que se trataría de otra percepción. Ello hace que sólo sea posible entonces la relación unívoca entre dos conjuntos A y B.

En relación a la correspondencia biunívoca: desde el tipo de correspondencia básica, se evoluciona a una superior el adulto y que permite comprender cómo la numeración posibilita la igualación de las diferencias entre dos conjuntos. Mientras la inteligencia se independiza del control perceptivo y motor para alcanzar lo formal, la correspondencia término a término se transforma en correspondencia cardinal. Ella asegura la igualdad numérica entre dos conjuntos por equivalencia. Así, la relación unívoca perceptiva, unidimensional, se sustituye por la biunívoca y recíproca, que hace estimular a cada elemento del conjunto A uno, y sólo uno en B, y su inversa: a cada elemento de B le corresponde uno y sólo uno en A. En este caso la correspondencia no establece una relación perceptiva entre los elementos, donde a un elemento le corresponde el de enfrente, sitúa una relación entre un elemento de un conjunto A y otro cualquiera de B, entre los que se da al mismo tiempo una relación ya no ligada

irreversiblemente a un sentido único, sino construido por un proceso operacional de relación biunívoca.

Es entonces posible que a un elemento de un conjunto corresponda otro cualquiera en el segundo, porque las características concretas y espaciales de los objetos que los forman, se han perdido por el proceso de abstracción, que transforma objetos en elementos o unidades, al abandonar las propiedades o características diferenciales de lo concreto. Por esta vía de igualación de diferencias o correspondencia biunívoca se llega al número resultado de un proceso operacional que asegura la composición de cada conjunto y la equipotencia de los conjuntos que se comparan. Así, la correspondencia evoluciona desde: término a término (relación unívoca), a la por equivalencia (relación biunívoca). En cuanto a la correspondencia múltiple; la correspondencia por equivalencia entre dos conjuntos, da paso a la correspondencia múltiple, que se cumple cuando hay más de dos conjuntos que se van a comparar.

En la correspondencia múltiple, se descarta toda posibilidad de correspondencia perceptiva, estableciéndose un nuevo tipo de relación por abstracción: la correspondencia múltiple. Ella expresa que si a cada elemento de un conjunto le corresponde uno en el segundo y, a la vez, a cada elemento de este segundo, otro en el tercero, a cada elemento del primero le corresponde uno en el tercero. De ahí que todos los conjuntos resultan equivalentes, de igual cardinalidad. La correspondencia múltiple se explica a través de un proceso de igualación de diferencias, sobre la base de la composición multiplicativa. Es independiente de la percepción y asegura la generalización de la noción de equivalencia más allá de la que puede estimularse entre dos conjuntos por la relación biunívoca. Sobre la base de la composición multiplicativa se permitirá posteriormente acceder a la operación multiplicación, y a su inversa, la división.

Realizando una precisión de extensión de los puntos antes señalados, se resalta que una parte importante de la matemática está dedicada al estudio de los números. "Los números no tienen una existencia concreta como los objetos que vemos a nuestro alrededor". ⁽⁸⁾ El número es una propiedad que se refiere a colecciones, a conjuntos de objetos, por tanto, es evidente que antes de estudiar los números, es preciso estudiar los conjuntos y sus propiedades. Hay que lograr que el niño entienda que los conjuntos se refieran a los números y los números a los objetos. El concepto número comprende entonces una serie de relaciones lógicas: - Las que se pueden estimular entre elementos que se reúnen en un conjunto.

La que corresponde al hacer una comparación entre esos conjuntos. La implícita en su ordenación en una serie. Esas relaciones son las que permiten captar los conceptos de cardinalidad y ordinalidad, de cuya síntesis resulta el concepto de "número". ⁽⁹⁾ Según las investigaciones de Piaget y las experiencias de otros científicos, para la adquisición de conceptos de "número", con todas las implicancias que acabamos de señalar, no sólo son necesarias las constantes de clasificación y conservación de cantidades, sino que comprende también otras operaciones lógicas, como la equivalencia de los conjuntos a través de la correspondencia término a término, la seriación y la inclusión de la parte en el todo, o inclusión de clases.

En cuanto a la noción de conservación de número de igualdad y de sustracción; el niño y niña establece equivalencia entre dos o más conjuntos de elementos por correspondencia uno a uno, pero sólo mientras se pueda dicha correspondencia de apareamiento. No conserva la igualdad como invariante en la comparación perceptiva (ubicación de los objetos). Empieza a manejar intuitivamente los números cardinales y ordinales, diferencia intuitivamente a los elementos y al todo, lo que le permite la enumeración y su iniciación en sumas y restas simples. No tiene noción de conservación de

⁽⁸⁾ KAMILL, C. "El Número en la Educación Pre-Escolar". Pág. 96

⁽⁹⁾ Guía Metodológica Integrada de Aprestamiento Pág. 137

la sustancia de los objetos materiales. Es incapaz de aprender los estados de la materia como resultante de las transformaciones que sufre ésta. No coordina cada estado como integrante temporal de un todo coherente, que permanece inalterable a pesar de sus modificaciones aparentes. No conserva la cantidad como invariante, vacila constantemente y tiende a creer que las sustancias aumentan o disminuyen en cada transformación.

A) Correspondencia múltiple: Establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos

La correspondencia múltiple entre tres conjuntos se cumple, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste último con un tercero, entonces el tercero con el primero. El presente caso se le denomina relación transitiva y cada una de estas representaciones tiene características especiales. A continuación se ejemplifica la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos: La investigadora se disfraza de una vaquita y muy desesperada por que tenía los ojos vendados desea encontrar su disfraz y los niños le comienzan a dar indicaciones para que encuentre lo que necesita para disfrazarse. Primero la dirijan así su ropa, luego los zapatos y finalmente la máscara para que los niños puedan observar la correspondencia que existe. Luego de encontrar todos los elementos se recuerda cada paso para luego retornar al primero. De esta manera se involucra el proceso de correspondencia múltiple en los niños y niñas que son estimulados en la correspondencia múltiple término a término entre 3 conjuntos.

B) Correspondencia múltiple: Establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos

La correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos se cumple, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez con un tercero y este último con un cuarto, finalmente entonces el cuarto se relaciona con el primero. El presente caso se le denomina relación correspondencia múltiple

y cada una de estas representaciones tiene características especiales. A continuación se ejemplifica la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos: Se estimulara con la presentación de Títeres. Había una vez 4 payasos un día 1 payaso estaba buscando sus adornos para ir animar una fiesta infantil, al fondo estarán 05 cajas, una de globos, una de serpentinas , una de mistura , una de gorritos de cumpleaños y una caja con frutas y verduras, el payaso preguntará donde esta mis adornos, hasta que encontrara su caja y se pondrá feliz pero de pronto tocan la puerta y entran 3 payasos más y dirán a los niños que también buscan sus cajas con adornos y el ultimo payaso agarrara la caja de frutas y verduras, pero se dará cuenta que eso no le corresponde que es un error el llevar esa caja y pedirá a un niño que le entregue la correcta.

C) Correspondencia múltiples: Establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos

La correspondencia múltiple entre cinco conjuntos se cumple, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez uno tercero y este tercero con un cuarto, y el cuarto con el quinto, finalmente se relaciona el primero con el quinto. El presente caso se le denomina relación transitiva y cada una de estas representaciones tiene características especiales. A continuación se ejemplifica la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos: Se estimula este proceso con el cuento lúdico “Un día muy temprano se levantó la señora guitarra , la señora trompeta , el señor bajo, la señorita flauta y el señor tambor ; cada uno de ellos tenían que presentarse en y estar a las 5 de la tarde pero a cada uno le faltaba algo a uno le faltaba sus zapatos a el otro su peluca , su pantalón , camisa, y su casaca entonces se dieron cuenta que nadie tenían su vestimenta completa y pensaban que no podrían presentarse en su evento. Entonces apareció Marquitos y les dijo a sus amigos , ¿Los instrumentos musicales ya están listos ? y ellos respondieron no no no Uno de los instrumentos respondió a los cinco nos falta algo y por eso no podemos presentarnos porque ayer en la tarde nos

pusimos a jugar en el laberinto y olvidamos nuestras vestimenta allí, entonces la docente practicante abrirá la puerta del laberinto y escogerá a cinco niños cada uno de ellos representara un instrumento musical , y ellos ayudaran a encontrar las prendas que le falta a cada uno de los instrumentos, encontrando dentro del laberinto muchas cosas los niños irán sacando algunos de los instrumentos hasta encontrar la correspondencia múltiple y la correspondencia de los objetos.

1.4.3.7. Programa de juegos de ingenio a través de la unidad didáctica talleres en niños y niñas de 5 años de edad.

Para lograr el proceso de establecimiento de la correspondencia múltiple en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.

Se eligió programa de juegos de ingenio a través de la unidad didáctica talleres, ya que constituye la forma más idónea de lograr la participación de los protagonistas de la investigación. Los talleres en educación son una “forma de enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo”¹⁰. Los talleres ayudan a entender bien la significación pedagógica del juego. Se trata de una forma de enseñar y sobre todo, de aprender por su misma naturaleza, tiende al trabajo interdisciplinario y al enfoque sistémico. La relación docente-alumno queda establecida en la realización de una tarea común. Tiene un carácter globalizador e integrador. Implica y exige de un trabajo en equipo y el uso de técnicas asociadas. El pilar de esta forma de trabajo está constituido por las pautas elaboradas con la participación del grupo referidas a tiempos y espacios que se han de utilizar, uso y cuidado de espacios y materiales, ciertas normas que regulen el funcionamiento del grupo y la interacción de sus miembros. La duración y frecuencia de los talleres son flexibles y están condicionadas por el interés del niño, la riqueza

¹⁰ ANDER-EGG, Ezequiel. “El Taller una Alternativa de Renovación Pedagógica”. Pág. 10

de la propuesta el proceso y los resultados de las experiencias de aprendizaje. El desarrollo de la presente variable independiente de estudio se ha caracterizado por poseer dentro de su estructura aspectos referidos a datos generales, justificación, integración de áreas y ejecución de los talleres.

1.4.3.8. El proceso de estimulación y aprendizaje oportuno en la primera infancia.

El presente trabajo de investigación se enmarca en ofrecer a los niños y niñas una amplia gama de experiencias que sirvan de estímulo como base para futuros aprendizajes específicamente del área de matemática. La idea es abrir canales sensoriales para que los infantes adquieran mayor información del mundo que le rodea. La estimulación oportuna se apoya en el desarrollo del nivel de madurez de cada individuo, así como de sus características personales y, por el otro, proporciona experiencias enriquecedoras integrando diversas áreas de desarrollo curricular. Cabe resaltar que existen múltiples investigaciones que afirman que el cerebro evoluciona de manera sorprendente en los primeros años de vida y es el momento en el que hace más eficaz el aprendizaje, ya que el cerebro tiene mayor plasticidad, es decir que se establecen conexiones entre neuronas con mayor facilidad y eficacia, este proceso se presenta aproximadamente hasta los seis años de edad, a partir de entonces, algunos circuitos neuronales se atrofian y otros se regeneran, por ello el objetivo de la estimulación es conseguir el mayor número de conexiones neuronales haciendo que éstos circuitos se regenere y sigan funcionando. Durante esta etapa se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual y auditiva del niño, esto le permitirá reconocer y diferenciar colores, formas y sonidos. Por otro lado, lo procesos psíquicos y las actividades que se forman en el niño durante esta etapa constituyen habilidades que resultarán imprescindibles en su vida posterior.

Para desarrollar la inteligencia, el cerebro necesita de información. Los niños reciben información de diversos estímulos a través de los sentidos, lo hacen día y noche; si estos estímulos son escasos o de pobre calidad, el cerebro tardará en desarrollar sus capacidades o lo hará de manera inadecuada, por el contrario al recibir una estimulación oportuna el infante podrá adquirir niveles cerebrales superiores y lograr un óptimo desarrollo intelectual. Para favorecer el óptimo desarrollo del niño, las actividades de estimulación se enfocan en cuatro áreas: área cognitiva, motriz, lenguaje y socioemocional.

Una estimulación cognitiva correcta permite al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones. Este proceso sigue de la mano con el aspecto motriz, relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo.

También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos. Así mismo las habilidades que le permitirán al niño comunicarse con su entorno abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, expresiva y gestual. En cuanto al aspecto relacionado con la estimulación emocional esta área incluye las experiencias afectivas y la socialización del niño, siendo capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes. Los primeros vínculos afectivos son muy importantes, brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo pues aprenderán cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse, en conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada. Los valores de la familia, el afecto y

las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

1.4.3.9. Material educativo en la primera infancia

Las ventajas que aportan los materiales educativos al aprendizaje de las matemáticas en el nivel inicial, los hacen instrumentos indispensables en la formación del niño y niña : Proporcionan información y guían el aprendizaje, es decir, aportan una base concreta para el pensamiento conceptual y contribuye en el aumento de los significados, desarrollan la continuidad de pensamiento, hace que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los alumnos; proporcionan, además, experiencias que se obtienen fácilmente mediante diversos materiales y medios y ello ofrece un alto grado de interés para los alumnos; evalúan conocimientos y habilidades, así como proveen entornos para la expresión y la creación. Actúan como mediadores entre la realidad y el estudiante. Aunque existen una gran variedad de categorizaciones de los materiales educativos la mayoría de los autores coinciden en clasificarlos en términos generales, de acuerdo a la percepción de éstos por nuestros sentidos: Auditivos, y Visuales y/o audiovisuales, aunque podrían, del mismo modo, considerarse algunos olfativos, gustativos y táctiles.

En cuanto a su selección se precisa a que es la clave para aprovechar su potencialidad práctica, se afirma, por lo conveniente, que: Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo. De ahí que la selección de dicho material se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta. Se debe considerar las capacidades que pretendemos lograr. Los contenidos o saberes que se van a tratar utilizando

el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la área que estamos trabajando con nuestros alumnos.

Las características de los estudiantes que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales. Las características del contexto en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando. Las estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material.

Estas estrategias contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear. Una exploración minuciosa de las posibles formas de empleo de los materiales didácticos nos permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren o favorezcan un aprendizaje significativo.

1.5. HIPÓTESIS

Es probable que los niños y niñas de 5 años de edad después de la aplicación del Programa “Construyendo juegos de ingenio” estarán en mejor nivel de lo encontrado, en cuanto a la estimulación de la correspondencia múltiple en la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa – 2010

1.6. VARIABLES, INDICADORES Y SUB INDICADORES DE ESTUDIO

El cuadro N° 01, precisa la operacionalización de la variable en indicadores, y sub indicadores de estudio.

CUADRO N° 01
VARIABLES, INDICADORES Y SUB INDICADORES DE ESTUDIO

Variables	Indicadores	Sub indicadores
Independiente “Construyendo juegos de ingenio”	• Talleres lúdicos	- Búsqueda de errores - Damero - Laberinto - Rompecabezas - Sopa de imágenes - Acertijos comunes
Dependiente “Correspondencia Múltiple”	• Establece la correspondencia múltiple entre tres conjuntos	- Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de la naturaleza
	• Establece la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos	- Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de

		dramatización. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de la naturaleza.
	• Establece la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos	- Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte. - Correspondencia múltiple con objetos del sector de la naturaleza.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se ubica dentro del tipo de investigación experimental; donde se ha elegido el diseño pre-experimental, ya que responde a las causas de los eventos sociales.

$G_1 O_1 X O_2$

Donde:

G_1	: Representa al grupo experimental
O_1	: Aplicación de la prueba de entrada
X	: Tratamiento experimental
O_2	: Aplicación de la prueba de salida

2.2. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El cuadro N° 2 detalla con precisión la técnica e instrumento empleados en la presente investigación.

CUADRO N° 2
TÉCNICA E INSTRUMENTO

TÉCNICA	INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO	SICLAS
CUESTIONARIO	Formato de pre test	El primer punto del instrumento precisa los datos generales del contexto donde se realiza la investigación. En el segundo punto, se identifica la variable, el indicador y sub indicador susceptible de ser medido, de acuerdo a los criterios de evaluación, siendo excelente, bueno, regular y deficiente.	F.O.P.E.- 2010
	Formato de pos test	La ficha de observación para la prueba de salida, contempla los siguientes datos: El primer punto del instrumento precisa los datos generales del contexto donde se realiza la investigación. En el segundo punto, se identifica la variable, el indicador y sub indicador susceptible de ser medido, de acuerdo a los criterios de evaluación, siendo excelente, bueno, regular y deficiente.	F.O.P.S.- 2010

2.3. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.3.1. Ámbito Geográfico y Temporal

La investigación se llevó a cabo en el ámbito geográfico del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, específicamente en la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto”. El estudio temporalmente tendrá una duración que comprende el primer y segundo ciclo del año 2010.

2.3.2. Grupo Experimental

El trabajo se realizará con un total de 29 niños y niñas de 5 años de edad

GRUPO EXPERIMENTAL	
Sección 5 años	
NIÑOS	NIÑAS
13	16
TOTAL : 29	

Fuente: Nómina de matrícula 2010

2.4. PROGRAMA EXPERIMENTAL

2.4.1. Nombre

“CONSTRUYENDO JUEGOS DE INGENIO”

2.4.2. Fundamentación

El programa experimental tiene como fundamento al Diseño Curricular Básico Nacional del Nivel de Educación Inicial, específicamente el área de Matemática. El programa construyendo juegos de ingenio estimula en los

niños y niñas de 5 años de edad, que frente a una situación problemática los infantes muestren asombro, elaboren supuestos, busquen estrategias para dar respuestas a interrogantes, descubriendo diversas formas para resolver las cuestiones planteadas, desarrollando actitudes de confianza y constancia en la búsqueda de soluciones en torno a la correspondencia múltiple en los diversos sectores del aula. Cabe señalar que el desarrollo de los conocimientos lógico matemáticos permiten a la niña y el niño realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicarse y actuar en él, representarlo e interpretarlo. El entorno presenta desafíos para solucionar problemas, pero al mismo tiempo ofrece múltiples oportunidades para desarrollar competencias matemáticas. El pensamiento matemático se va estructurando desde los primeros años de vida, en forma gradual y sistemática. La niña y el niño observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos al realizar actividades concretas en su vida cotidiana mediante la exploración y manipulación de objetos de su entorno

2.4.3. Objetivos

2.4.3.1. Objetivo General

- Lograr el efecto del Programa “Construyendo Juegos de Ingenio” para estimular la correspondencia múltiple en los distintos sectores propios del nivel de Inicial, en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.

2.4.3.2 Objetivos Específicos

- Planificar el programa “Construyendo Juegos de Ingenio” a través de 24 talleres lúdicos para estimular la correspondencia múltiple en los niños y

niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.

- Ejecutar el programa “Construyendo Juegos de Ingenio” a través de 24 talleres lúdicos para estimular la correspondencia múltiple en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa - 2010.

2.4.4. Programación

**CUADRO N° 3
PROGRAMACIÓN**

DURACIÓN	
FECHA DE INICIO	1 de junio del 2010
FECHA DE TÉRMINO	10 de diciembre del 2010
N° DE TALLERES	24

2.4.5. Metodología

En presente trabajo de investigación se ha tomado en cuenta la Unidad Didáctica denominada Taller Lúdico seleccionando áreas, organizadores, competencias, capacidades específicas que favorecen el aprendizaje de los niños y niñas en el área de matemática. Desarrollándose 24 talleres, preparación de materiales, selección de técnicas, formación de grupos mediante dinámicas y canciones.

Cabe señalar que el taller es una propuesta abierta lúdica, donde la participación de los niños y niñas es activa en todo momento y de acuerdo a la edad de 5 años. En cuanto a la planificación de los talleres en su realización se han establecido los siguientes momentos didácticos: inicio: 15 minutos, desarrollo: 25 minutos y evaluación 15 minutos

2.4.6. Evaluación del efecto del programa

2.4.6.1. Evaluación del efecto del Programa

El Cuadro N° 4 precisa los criterios e intervalos de evaluación.

CUADRO N° 4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR
Excelente	20 – 18
Bueno	17 – 15
Regular	14 – 12
Deficiente	11 - 09

2.5. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para ingresar a la Institución Educativa de Gestión Pública 15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, Arequipa – 2010, se solicitará permiso mediante un documento a la Directora Genoveva Chávez Oliveros para la aplicación de la prueba de entrada, tratamiento experimental y prueba de salida, de acuerdo al siguiente cronograma.

PRUEBA DE ENTRADA	TRATAMIENTO EXPERIMENTAL	PRUEBA DE SALIDA
Del 18 al 22 de mayo del 2010	Del 3 de junio al 25 de noviembre del 2010	Del 02 al 09 de diciembre del 2010

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1. CUADROS Y GRÁFICOS

En el presente capítulo se presenta doce cuadros acompañados de doce gráficas con sus respectivas interpretaciones, evidenciándose los resultados de la aplicación de la variable dependiente y la evidencia de la variable dependiente de estudio, articuladas ambas variables con los indicadores y sub indicadores de estudio.

CUADRO N° 01

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3

CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL

SECTOR DE CUENTOS

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	18-20	19	3	57	11.6	19	24	456	18.2
b) Bueno	15-17	16	2	32		16	4	64	
c) Regular	12-14	13	3	39		13	0	0	
d) Deficiente	09-11	10	21	210		10	1	10	
Total			29	338			29	530	
Ganancia Media		6.6							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

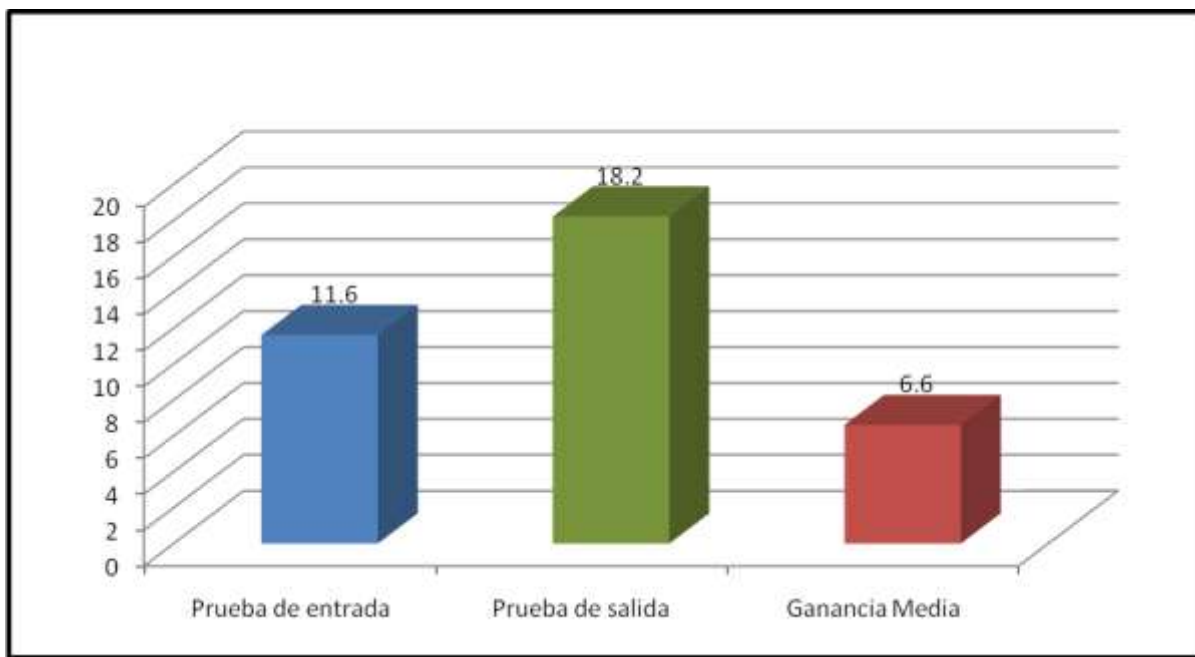
Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 01, establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos con objetos del sector de cuentos, en la prueba de entrada en la categoría D Deficiente se obtuvo la mayor frecuencia de 21, mientras en la categoría C Regular y la categoría A Excelente se obtuvo una misma frecuencia de 3 , mientras que en la categoría B Bueno se obtuvo la frecuencia de 2 , con una media aritmética de 11.6 . En comparación con la prueba de Salida la categoría Excelente obtuvo la totalidad de la frecuencia aritmética de 18.2. Apreciando el cuadro de los niños y niñas de 5 años de edad en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos, correspondiente al sector de cuentos. Analizando los resultados se ha obtenido una ganancia media de 6.6 entre la prueba de entrada y salida. Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del taller N° 01 “Me divierto buscando errores entre 3 conjuntos” en la momento de la actividad de ser compradores y el taller N° 2 “Aprendo a ubicar errores entre 3 conjuntos” en el momento de la ejecución se observó en los niños entusiasmo e interés al realizar el trabajo por grupos este divertido taller. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 01

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CUENTOS



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Observando el gráfico N° 1 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,6 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 18,2 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,6 entre la prueba de entrada y salida. Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre tres conjuntos con objetos del sector de cuentos, evidenciando que un elemento se relaciona con el segundo y éste último con un tercero, entonces el tercero con el primero. El presente caso se le denomina relación transitiva.

CUADRO N° 02

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE DRAMATIZACIÓN

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	18-20	19	3	15	12.2	19	21	399	17.9
b) Bueno	15-17	16	2	32		16	7	112	
c) Regular	12-14	13	9	117		13	0	0	
d) Deficiente	09-11	10	15	150		10	1	10	
Total			29	356			29	521	
Ganancia Media		5.7							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

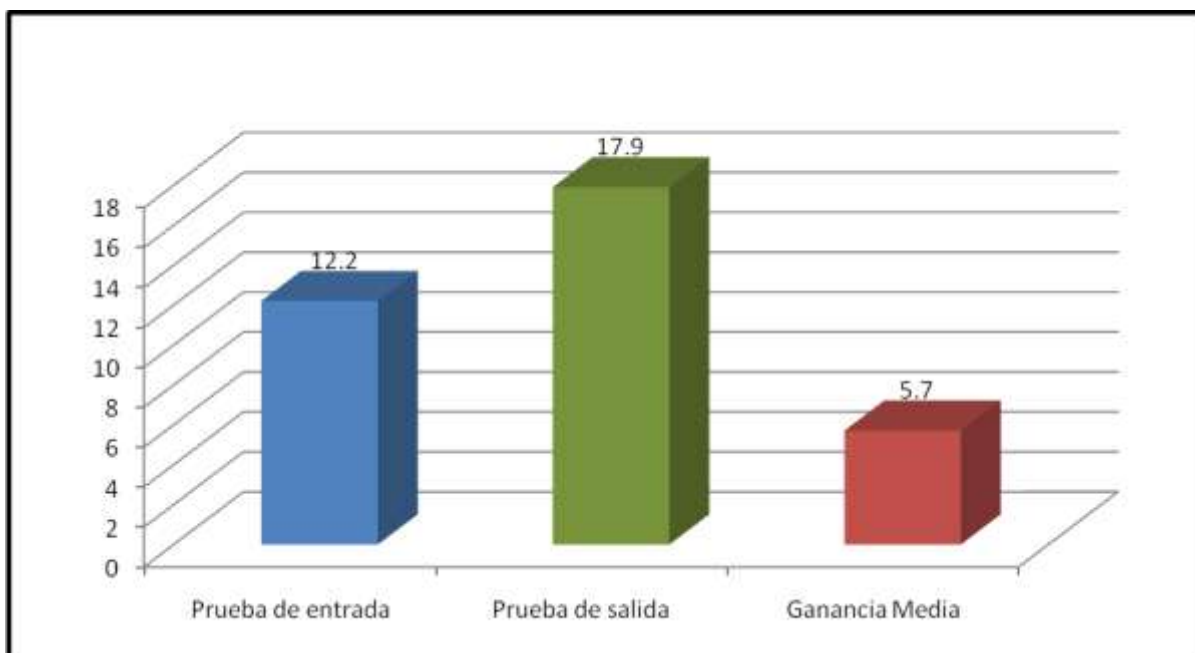
Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 02, establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos correspondiente a la correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización, en la prueba de entrada en la categoría D Deficiente se obtuvo la mayor frecuencia de 15, mientras en la categoría C Regular es de 9, la categoría A Excelente se obtuvo una frecuencia de 3, mientras que en la categoría B Bueno se obtuvo la frecuencia de 2, con una media aritmética de 12.2. En comparación con la prueba de Salida la categoría Excelente obtuvo la totalidad de la frecuencia aritmética de 17.9. Apreciando el cuadro de los niños y niñas de 5 años de edad en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos, correspondiente al sector de dramatización. Analizando los resultados se ha obtenido una ganancia media de 5.7 entre la prueba de entrada y salida. Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del taller N° 03 “Ubicándome correctamente en el damero entre 3 conjuntos” siendo significativo en el momento donde la investigadora se disfrazó de la caperucita y necesitaba sus prendas de vestir y el taller N° 4 “Adivina, adivinador en el damero del humor con mis 3 conjuntos” en el momento de la ejecución se observó en los niños entusiasmo e interés al adivinar la adivinanza. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 02

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE
DRAMATIZACIÓN



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 2 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 12,2 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 17,9 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 5,7 entre la prueba de entrada y salida. Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre tres conjuntos con objetos del sector de dramatización, evidenciando que un elemento se relaciona con el segundo y éste último con un tercero, entonces el tercero con el primero. El presente caso se le denomina relación transitiva.

CUADRO N° 03

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE ARTE

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.6	19	20	380	17.9
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	8	128	
c) Regular	14-12	13	5	65		13	1	13	
d) Deficiente	11-09	10	20	200		10	0	0	
Total			29	338			29	521	
Ganancia Media		6.3							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

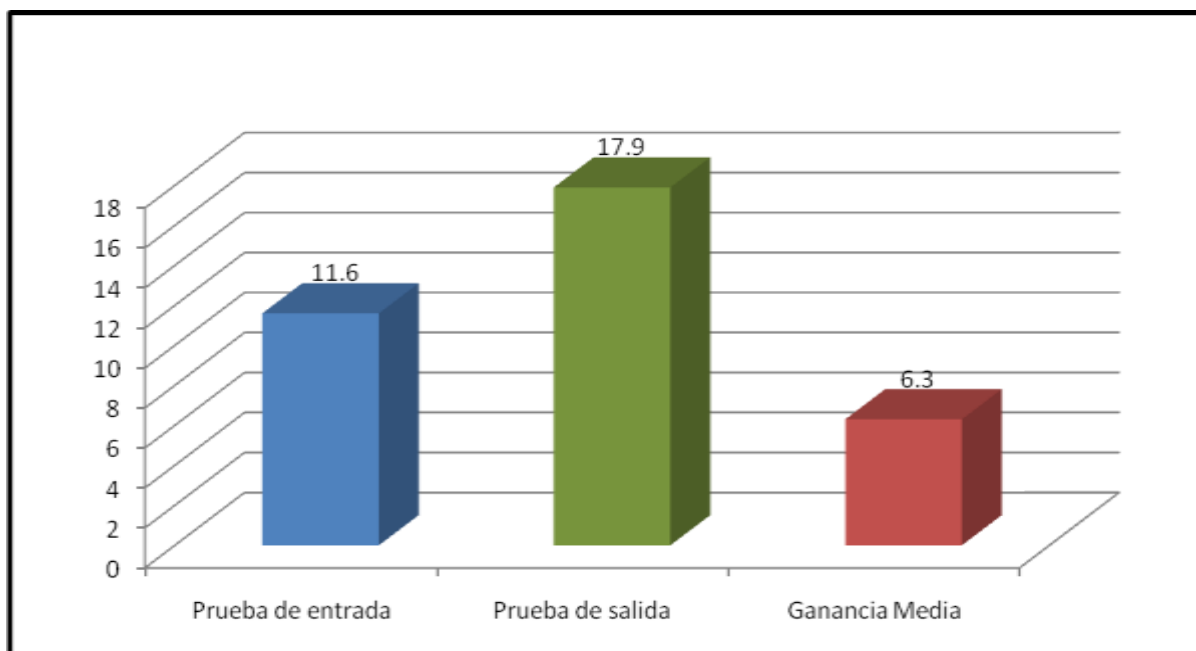
DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 03, establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos correspondiente a la correspondencia múltiple con objetos del sector de arte, en la prueba de entrada en la categoría D Deficiente se obtuvo la mayor frecuencia de 20, mientras en la categoría C Regular es de 5 , la categoría A Excelente se obtuvo una frecuencia de 3 , mientras que en la categoría B Bueno se obtuvo la frecuencia de 1 , con una media aritmética de 11.6 . En comparación con la prueba de Salida la categoría Excelente obtuvo la totalidad de la frecuencia aritmética de 17.9. Apreciando el cuadro de los niños y niñas de 5 años de edad en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos, correspondiente al sector de arte.

Analizando los resultados se ha obtenido una ganancia media de 6.3 entre la prueba de entrada y salida. Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del taller N° 05 ¿Cómo salgo de este tri laberinto? siendo significativo en el momento donde los niños buscaron los objetos que necesitaba el pintor y el taller N° 6 “Me divierto buscando el camino correcto en el laberinto de 3 conjuntos” en el momento de la ejecución se observó en los niños entusiasmo e interés por adivinar que personaje era el de la noticia. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 03

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE ARTE



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Observando el gráfico N° 2 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,6 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 17,9 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,3 entre la prueba de entrada y salida. Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre tres conjuntos con objetos del sector de arte, evidenciando que un elemento se relaciona con el segundo y éste último con un tercero, entonces el tercero con el primero. El presente caso se le denomina relación transitiva.

CUADRO N° 04

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CIENCIA Y AMBIENTE

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.7	19	24	456	18.3
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	4	64	
c) Regular	14-12	13	6	78		13	1	13	
d) Deficiente	11-09	10	19	190		10	0	0	
Total			29	341			29	533	
Ganancia Media		6.6							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

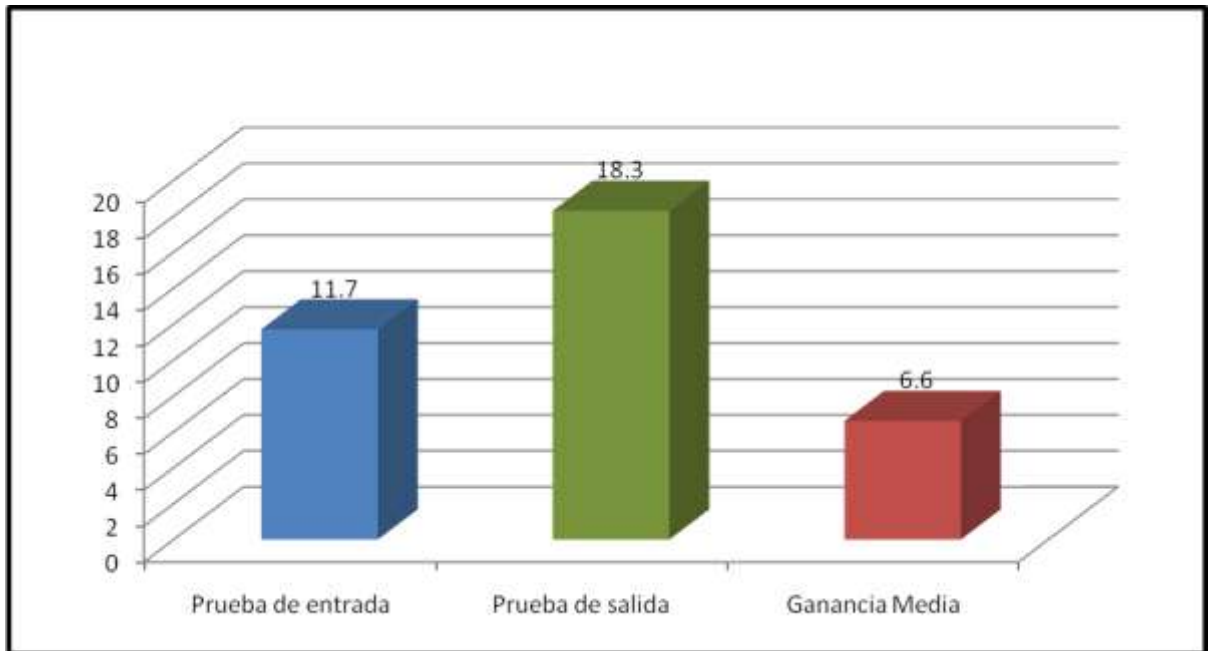
DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 04, establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos correspondiente a la correspondencia múltiple con objetos del sector de arte, en la prueba de entrada en la categoría D Deficiente se obtuvo la mayor frecuencia de 19, mientras en la categoría C Regular es de 6, la categoría A Excelente se obtuvo una frecuencia de 3, mientras que en la categoría B Bueno se obtuvo la frecuencia de 1, con una media aritmética de 11.7. En comparación con la prueba de Salida la categoría Excelente obtuvo la totalidad de la frecuencia aritmética de 18.3.

Apreciando el cuadro de los niños y niñas de 5 años de edad en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos, correspondiente al sector de arte. Analizando los resultados se ha obtenido una ganancia media de 6.6 entre la prueba de entrada y salida. Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del taller N° 07 Ubicando las 3 piezas de mi rompecabezas tengo la respuesta siendo significativo en el momento donde los niños buscaron los piezas que necesitaban para completar su rompecabezas y el taller N° 08 "Salta, saltarán encuentro la respuesta entre mis tres conjuntos" en el momento de la ejecución se observó en los niños entusiasmo e interés al saltar en las imágenes de los derivados de los animales domésticos siendo significativo para los niños. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 04

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CIENCIA Y
AMBIENTE**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 4 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,7 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 18,3 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,6 entre la prueba de entrada y salida. Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre tres conjuntos con objetos del sector de arte, evidenciando que un elemento se relaciona con el segundo y éste último con un tercero, entonces el tercero con el primero. El presente caso se le denomina relación transitiva.

CUADRO N° 05

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CUENTOS

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.7	19	24	456	18.4
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	5	80	
c) Regular	14-12	13	6	78		13	0	0	
d) Deficiente	11-09	10	19	190		10	0	0	
Total			29	341			29	536	
Ganancia Media		6,7							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 05, correspondiente al establecimiento de la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos en la prueba de entrada en la categoría D Siempre obtuvo la mayor frecuencia de 19, mientras en la categoría C Regular se obtuvo la frecuencia de 6, en la categoría B Bueno obtuvo la frecuencia de 1 y en la categoría A Excelente obtuvo la frecuencia de 3, con una media aritmética de 11.7. En comparación con la prueba de Salida la categoría A Excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 18,4. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos, correspondiente al sector de cuentos.

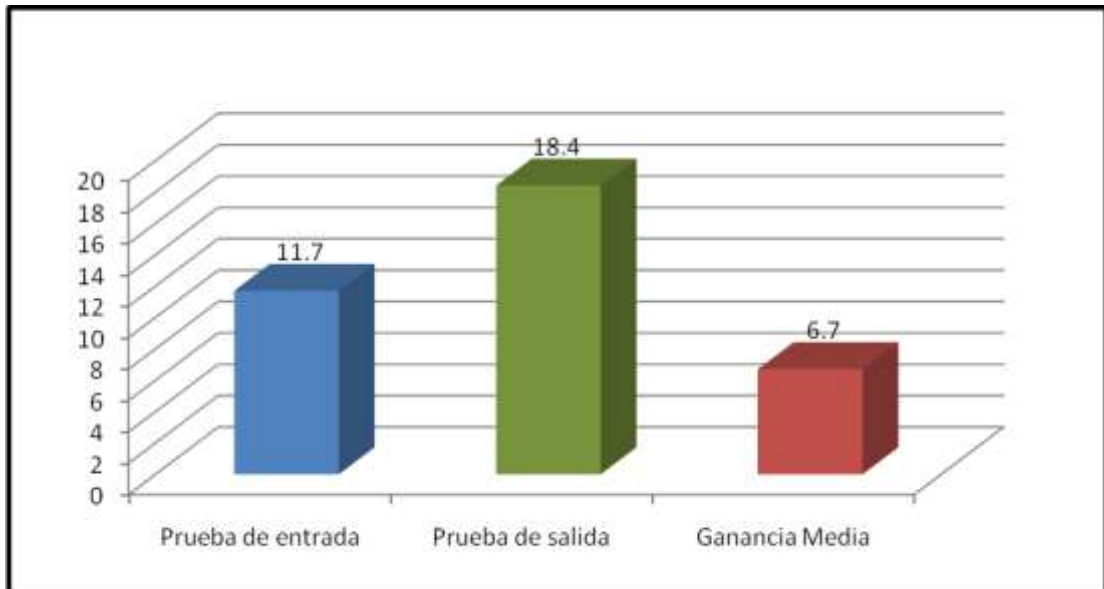
Analizando los resultados se ha obtenido una ganancia media de 6.7 entre la prueba de entrada y salida.

Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del taller N° 09 denominado “Jugando con los errores entre cuatro conjuntos”, específicamente en el momento de desarrollo al contar el cuento, cuya trama decía: Había una vez 4 ositos el mayor tenía 4 años, el siguiente tenía 3 años, 2 y el último tenía 1 año, ellos fueron a comprar miel, pero en la tienda el vendedor tenía un envase con zapatos y 3 envases con miel y el último como no sabía se equivocó y cometió el error de comprar los zapatos. Y este se fue feliz pero de pronto apareció la mamá osa y le dijo que él no podía comer los zapatos y que lo correcto era comprar la miel y su mamá los formó en una fila y puso a buscar el error que habían tenido. Actividad que resultó altamente significativa para los protagonistas.

Así mismo la aplicación del taller N° 10 denominado “El tablero del Error, entre cuatro conjuntos, en el momento de inicio, cuando se realizó la presentación de títeres, titulado “Buscando mis prendas de vestir”, Un niño estaba caminando por el bosque buscando sus zapatillas y ropas él estaba con short cuando de pronto se encontró con un conejo y este fue ayudarlo a buscar sus prendas de vestir, de pronto encontraron su polo, pantalón y por último encontró su carro y el conejo le dijo que él estaba cometiendo un error, que el carro no era su prenda de vestir así que se pusieron a buscar su 4 prenda que era sus zapatillas. La presente estrategia resultó altamente significativa para los protagonistas del estudio. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 05

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4
CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL
SECTOR DE CUENTOS**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; $P.M. \times f$ = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 5 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,7 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 18,4 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,7 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos cumpliéndose que siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez con un tercero y este último con un cuarto, finalmente entonces el cuarto se relaciona con el primero.

CUADRO N° 06

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE DRAMATIZACIÓN

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.5	19	22	418	17.9
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	5	80	
c) Regular	14-12	13	4	52		13	1	13	
d) Deficiente	11-09	10	21	210		10	1	10	
Total			29	335			29	521	
Ganancia Media		6,4							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 06, correspondiente al establecimiento de la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización en la prueba de entrada en la categoría D Siempre obtuvo la mayor frecuencia de 21, mientras en la categoría C Regular se obtuvo la frecuencia de 4, en la categoría B Bueno obtuvo la frecuencia de 1 y en la categoría A Excelente obtuvo la frecuencia de 3, con una media aritmética de 11.5. En comparación con la prueba de Salida la categoría A Excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 17.9.

Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 6,4 entre la prueba de entrada y salida. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos, correspondiente al sector de dramatización.

Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del Taller N°11 denominado “El damero ganador”, específicamente en el momento de desarrollo, con la estrategia planificada en el patio en el cual se realizó un damero gigante.

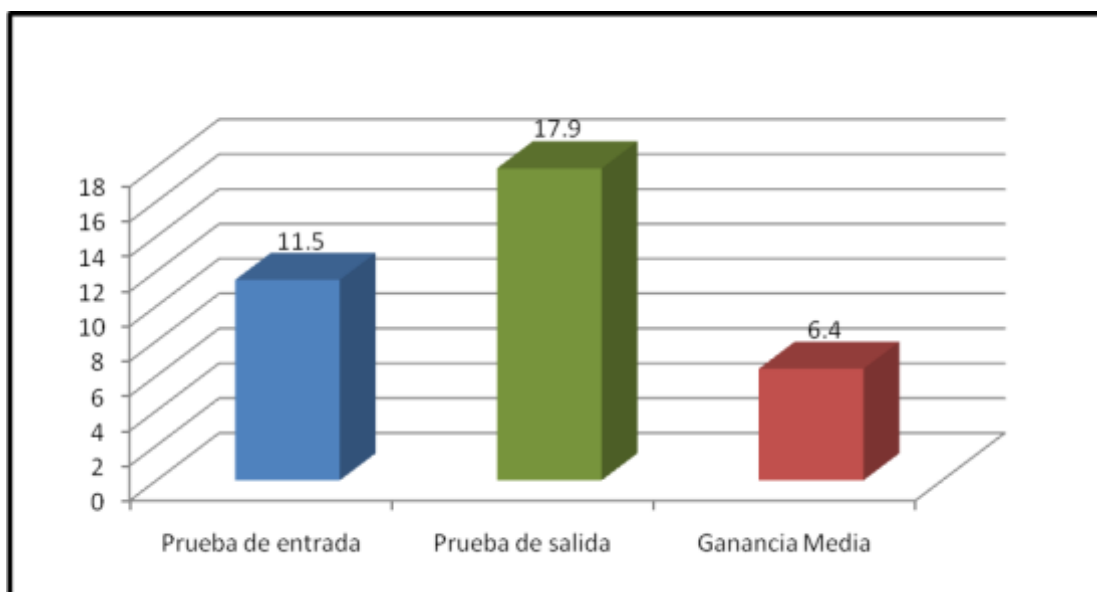
El damero gigante sirvió para realizar el juego de competencia, cuyas consignas involucraban dos grupos uno de niñas y otro de niños; el grupo de cuatro (4) niños se colocaran al frente del damero ganador y el grupo de 4 de las niñas se colocaran al otro lado, al tocar el silbato se da inicio al juego donde iniciara el juego el grupo de las niñas una de ellas tiene que moverse como una ficha dar un solo salto y en cada movimiento que realicen en cada cuadrado estará una caja con un parte de un disfraz (gorro, orejas, etc.) y ella tendrá que ponerse la prenda, luego les tocara moverse a los niños e igualmente tendrán que hacer la misma rutina, al final quien encontró el disfraz completo ganara y será coronado como el damero ganador. Cabe resaltar que la presente actividad resulto altamente significativa para los protagonistas del juego.

Así mismo la aplicación del Taller N° 12 denominado “Saltando en el damero” específicamente en el momento de inicio , cuando se presentó una noticia dramatizada, donde la investigadora fue la reportera e informo a los televidentes (niños) que 4 niños han perdido sus mochilas, sus pelotas, gorros y sus relojes, pero que ya habían sido recuperado sus pertenencias pero que los policías tenían en su oficina sus objetos y otros más y los policías colocaron todos los objetos en un damero y les dijo que los niños y niñas que eligieran lo que les pertenecía o lo que les correspondía.

La presente actividad resulto altamente significativa para los protagonistas de la estrategia planificada. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 06

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4
CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL
SECTOR DE DRAMATIZACIÓN**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 6 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,5 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 17,9 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,4 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos cumpliéndose que siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez con un tercero y este último con un cuarto, finalmente entonces el cuarto se relaciona con el primero.

CUADRO N° 07

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE ARTE

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.6	19	20	380	17.6
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	6	96	
c) Regular	14-12	13	5	65		13	2	26	
d) Deficiente	11-09	10	20	200		10	1	10	
Total			29	338			29	512	
Ganancia Media		6							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 07, correspondiente al establecimiento de la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de arte en la prueba de entrada en la categoría D Siempre obtuvo la mayor frecuencia de 20, mientras en la categoría C Regular se obtuvo la frecuencia de 5, en la categoría B Bueno obtuvo la frecuencia de 1 y en la categoría A Excelente obtuvo la frecuencia de 3, con una media aritmética de 11.6. En comparación con la prueba de Salida la categoría A Excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 6.

Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 6 entre la prueba de entrada y salida. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos, correspondiente al sector de arte.

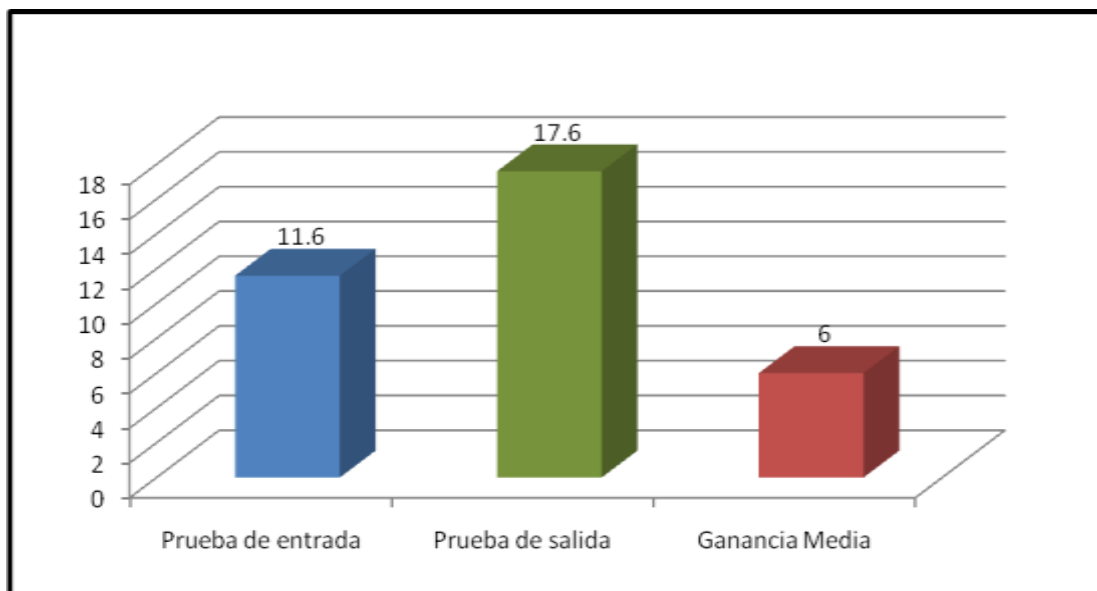
Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del Taller N° 13, “El laberinto me vuelve loco” , en el momento

de la ejecución, específicamente en el proceso de desarrollo, al realizar en el patio un damero gigante, el juego se caracterizó por hacer intervenir dos grupos uno de niñas y otro de niños; el grupo de cuatro (4) niños se colocaran al frente del damero ganador y el grupo de 4 de las niñas se colocaran al otro lado, al tocar el silbato se da inicio al juego donde iniciara el juego el grupo de las niñas una de ellas tiene que moverse como una ficha dar un solo salto y en cada movimiento que realicen en cada cuadrado estará una caja con un parte de un disfraz (gorro, orejas, etc.) y ella tendrá que ponerse la prenda, luego les tocara moverse a los niños e igualmente tendrán que hacer la misma rutina, al final quien encontró el disfraz completo ganara y será coronado como el damero ganador. La presente actividad resulto altamente significativa para los protagonistas de la estrategia planificada.

Así mismo la aplicación del Taller N°14 denominado “Como salgo del laberinto”, específicamente en el momento de inicio, al utilizar la estrategia de la noticia, realizando una dramatización donde la investigadora es la reportera e informara a los televidentes (niños) que 4 niños han perdido sus mochilas, sus pelotas, gorros y sus relojes, pero que ya habían sido recuperado sus pertenencias pero que los policías lo tenían en su oficina sus objetos y otros más y los policías colocaron todos los objetos en un damero y les dijo que los niños eligieran lo que les pertenecía o lo que les correspondía. Cabe resaltar que la presente actividad resulto altamente significativa para los protagonistas del juego. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 07

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE ARTE**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Observando el gráfico N° 7 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,6 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 17,6 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6, entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos cumpliéndose que siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez con un tercero y este último con un cuarto, finalmente entonces el cuarto se relaciona con el primero.

CUADRO N° 08

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CIENCIA Y
AMBIENTE**

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.4	19	23	437	18.1
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	4	64	
c) Regular	14-12	13	3	39		13	2	26	
d) Deficiente	11-09	10	22	220		10	0	0	
Total			29	332			29	527	
Ganancia Media		6,7							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

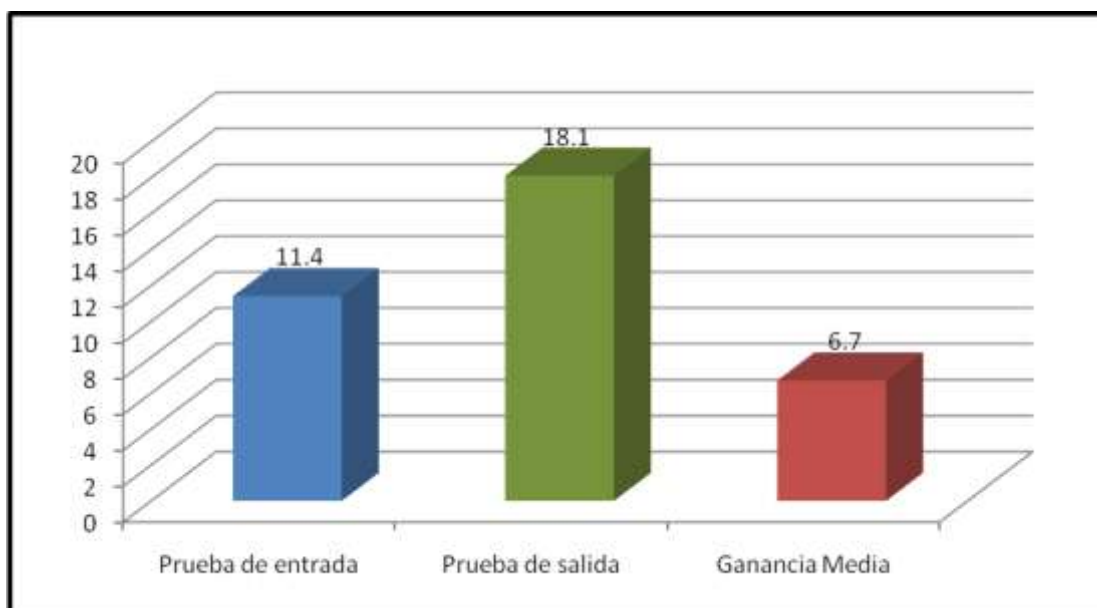
Observando el cuadro N° 08, correspondiente al establecimiento de la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de ciencia y ambiente en la prueba de entrada en la categoría D Siempre obtuvo la mayor frecuencia de 22, mientras en la categoría C Regular se obtuvo la frecuencia de 3, en la categoría B Bueno obtuvo la frecuencia de 1 y en la categoría A Excelente obtuvo la frecuencia de 3, con una media aritmética de 11.4. En comparación con la prueba de Salida la categoría A Excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 18.1. Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 6,7 entre la prueba de entrada y salida.

Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública "15 De Agosto" del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos, correspondiente al sector de ciencia y ambiente. Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la

aplicación del Taller N°14 denominado “Armando mi rompecabezas” en el momento de la ejecución, específicamente en el proceso de desarrollo, cuando se relató que llegaron los dueños del museo robado y en el patio armaran el rompecabezas pidiendo a los niños y niñas que coloquen las 4 piezas donde corresponde, pero como varios niños tenían muchas piezas y querían comprobar si las piezas correspondían, los dueños decidieron hacer un circuito de psicomotricidad y al final el que llegara primero colocaría las 4 piezas. De acuerdo al aporte de María Montessori en relación a los juegos.

GRAFICO N° 08

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4
CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL
SECTOR DE CIENCIA Y AMBIENTE



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; x = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 8 se observa claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,4 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 18,1 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,7 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos cumpliéndose que siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez con un tercero y este último con un cuarto, finalmente entonces el cuarto se relaciona con el primero.

CUADRO N° 09

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CUENTOS

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.44	19	1	19	13.08
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	7	112	
c) Regular	14-12	13	3	39		13	20	260	
d) Deficiente	11-09	10	22	220		10	1	10	
Total			29	332			29	401	
Ganancia Media		1.64							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

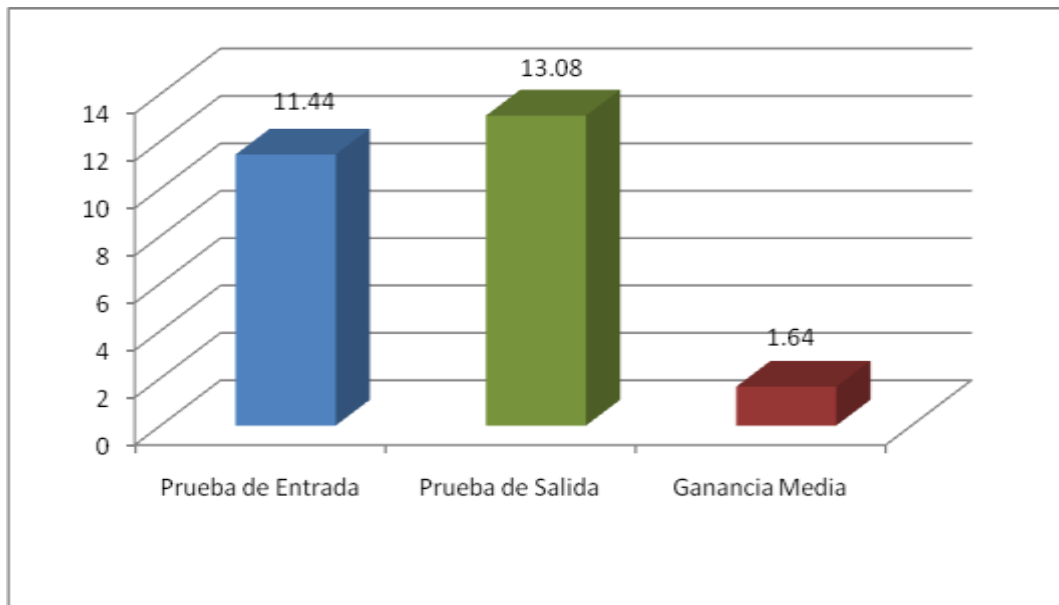
DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando el cuadro N° 09, correspondiente establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos en la prueba de entrada en la categoría D deficiente obtuvo la mayor frecuencia de 22, mientras en la categoría B bueno se obtuvo 1 y C regular, se obtuvo la frecuencia de 3, con una media aritmética de 11.44. En comparación con la prueba de Salida la categoría A excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 18.41. Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 6,97 entre la prueba de entrada y salida. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos, correspondiente al sector de cuentos.

Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del Taller N° 15, 16 y 17. Resultando altamente significativas para los protagonistas de la investigación. De acuerdo al aporte de Piaget.

GRAFICO N° 9

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CUENTOS**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 9 se observa claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,4 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 13,08 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 1,64 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos reconociendo que, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez uno tercero y este tercero con un cuarto, y el cuarto con el quinto, finalmente se relaciona el primero con el quinto.

CUADRO N° 10

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE DRAMATIZACIÓN**

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.55	19	0	0	12.48
b) Bueno	17-15	16	1	16		16	1	16	
c) Regular	14-12	13	4	52		13	22	286	
d) Deficiente	11-09	10	21	210		10	6	60	
Total			29	335			29	362	
Ganancia Media		0.93							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

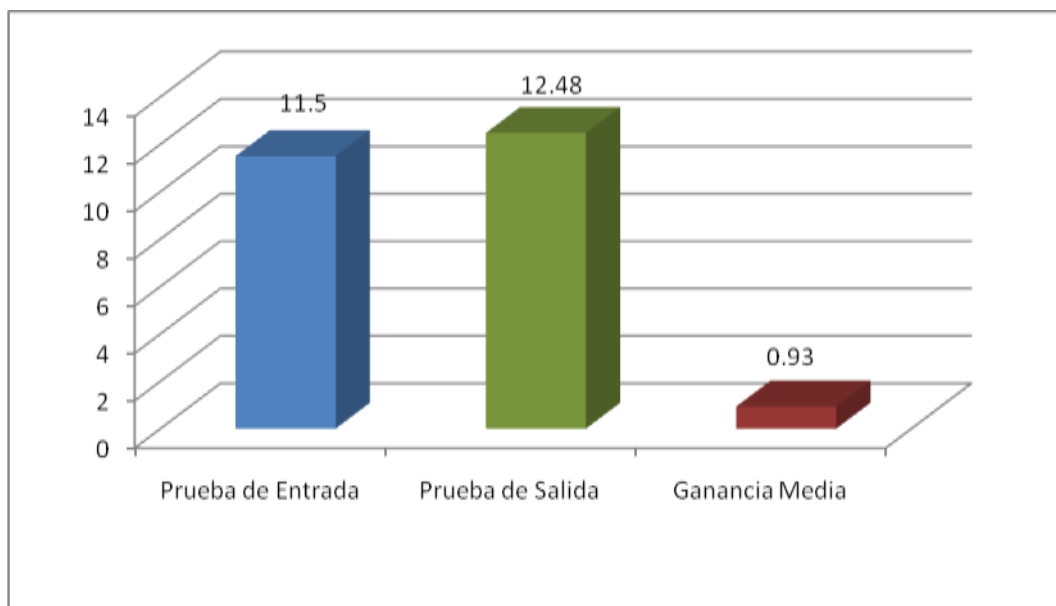
Observando el cuadro N° 10, correspondiente establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización en la prueba de entrada en la categoría D deficiente obtuvo la mayor frecuencia de 21, mientras en la categoría B bueno se obtuvo 1 y C regular se obtuvo la frecuencia de 4, con una media aritmética de 11.55. En comparación con la prueba de Salida la categoría A excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 19.3.

Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 7,48 entre la prueba de entrada y salida. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos, correspondiente al sector de dramatización.

Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del Taller N°19 y 20. Resultando altamente significativas para los protagonistas de la investigación. De acuerdo al aporte de Piaget

GRAFICO N° 10

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5
CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL
SECTOR DE DRAMATIZACIÓN**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 10 se observa claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,5 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 12,48 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 0,93 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos reconociendo que, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez uno tercero y este tercero con un cuarto, y el cuarto con el quinto, finalmente se relaciona el primero con el quinto.

CUADRO N° 11

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE ARTE

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.75	19	0	0	11.86
b) Bueno	17-15	16	2	32		16	0	0	
c) Regular	14-12	13	4	52		13	18	234	
d) Deficiente	11-09	10	20	200		10	11	110	
Total			29	341			29	344	
Ganancia Media		0.11							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

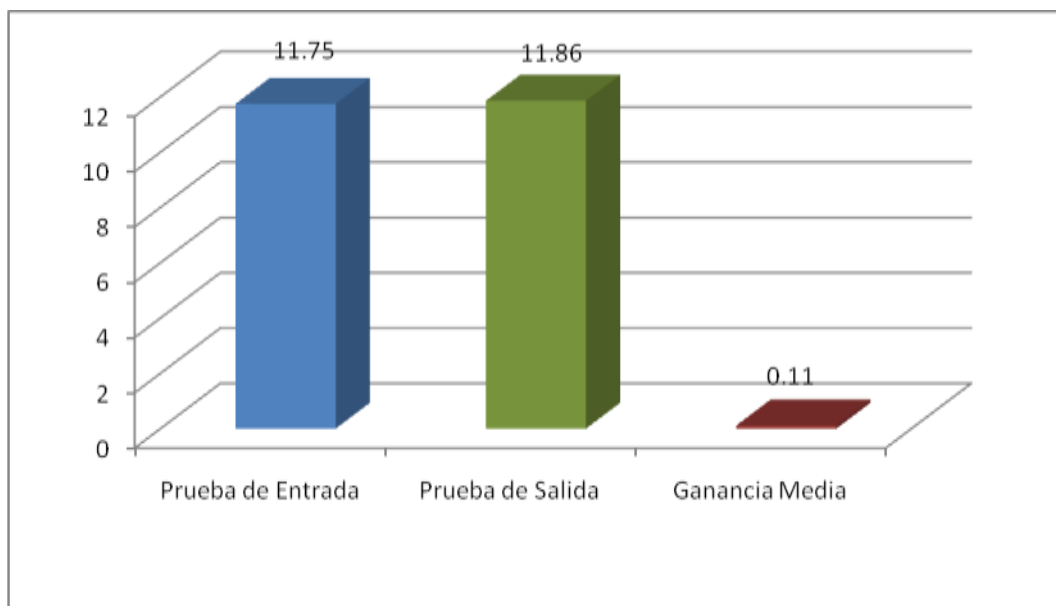
Observando el cuadro N° 09, correspondiente establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos en la prueba de entrada en la categoría D deficiente obtuvo la mayor frecuencia de 20, mientras en la categoría B bueno se obtuvo 2 y C regular se obtuvo la frecuencia de 4, con una media aritmética de 11.75. En comparación con la prueba de Salida la categoría A excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 18.72.

Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 6,97 entre la prueba de entrada y salida. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos, correspondiente al sector de arte.

Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del Taller N° 21 y 22. Resultando altamente significativas para los protagonistas de la investigación. De acuerdo al aporte de Piaget y María Montessori.

GRAFICO N° 11

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS:
CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE ARTE**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; $P.M. \times f$ = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Apreciando el gráfico N° 11 se observa claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,75 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 18,72 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,97 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos reconociendo que, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y éste a su vez uno tercero y este tercero con un cuarto, y el cuarto con el quinto, finalmente se relaciona el primero con el quinto.

CUADRO N° 12

ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL SECTOR DE CIENCIA Y AMBIENTE

Criterios	Intervalos	Prueba de entrada				Prueba de salida			
		P.M	f	P.M. x f	$\bar{x}$	P.M	f	P.M x f	$\bar{x}$
a) Excelente	20-18	19	3	57	11.66	19	0	0	11.65
b) Bueno	17-15	16	2	32		16	0	0	
c) Regular	14-12	13	3	39		13	16	208	
d) Deficiente	11-09	10	21	210		10	13	130	
Total			29	338			29	338	
Ganancia Media		0,01							

Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

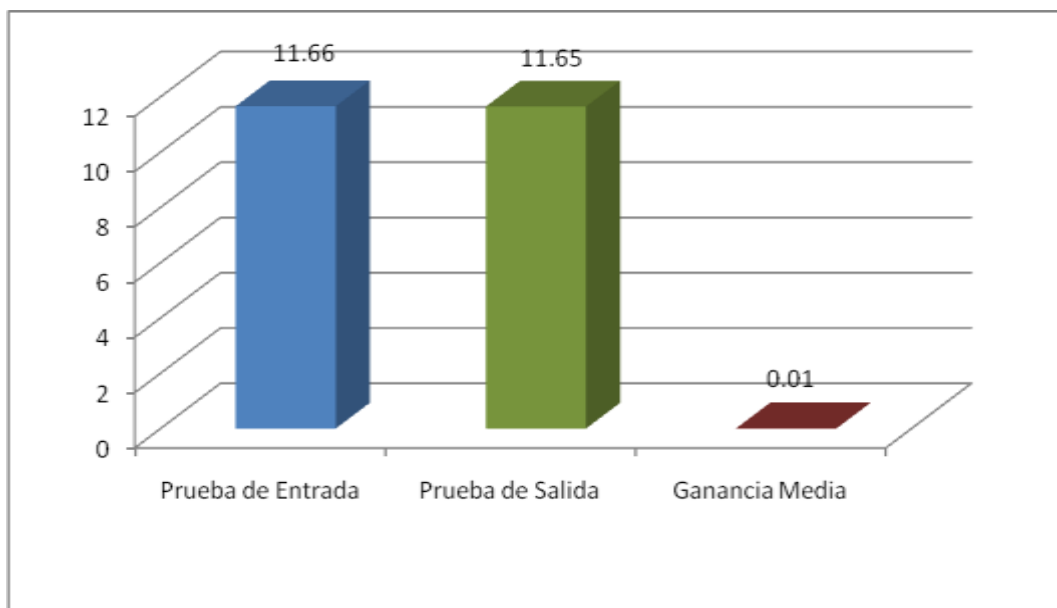
Observando el cuadro N° 09, correspondiente establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos: correspondencia múltiple con objetos del sector de ciencia y ambiente en la prueba de entrada en la categoría D deficiente obtuvo la mayor frecuencia de 21, mientras en la categoría B bueno se obtuvo 2 y C regular se obtuvo la frecuencia de 3, con una media aritmética de 11.66 En comparación con la prueba de Salida la categoría A excelente, obtuvo la totalidad de la media aritmética de 18.48.

Analizando los resultados se ha obtenido una Ganancia media de 6,92 entre la prueba de entrada y salida. Apreciando el cuadro los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, en su totalidad fueron mejorando la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos, correspondiente al sector de ciencia y ambiente.

Cabe resaltar que el éxito alcanzado en las unidades de estudio se debió a la aplicación del Taller N° 23 y 24. Resultando altamente significativas para los protagonistas de la investigación. De acuerdo al aporte de Piaget y María Montessori.

GRAFICO N° 12

**ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5
CONJUNTOS: CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE CON OBJETOS DEL
SECTOR DE CIENCIA Y AMBIENTE**



Leyenda :

F.O.P.E.-2010

F.O.P.S.-2010

Fuente: Leyenda: P.M. = Punto Medio; f= Frecuencia; P.M. x f = Frecuencia por Punto Medio; $\bar{x}$ = Media Aritmética

Observando el gráfico N° 12 se aprecia claramente que en la barra azul correspondiente a la prueba de entrada se evidencia 11,66 de media aritmética, mientras que en la barra verde correspondiente a la prueba de salida se identifica 18,48 de media aritmética. En cuanto a la barra roja se observa la ganancia media de 6,82 entre la prueba de entrada y salida.

Los resultados obtenidos permiten reconocer que las unidades de estudio en su mayoría lograron la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos reconociendo que, siempre que un elemento se relaciona con el segundo y este a su vez uno tercero y este tercero con un cuarto, y el cuarto con el quinto, finalmente se relaciona el primero con el quinto.

TRATAMIENTO ESTADÍSTICO PARA DETERMINAR LA SIGNIFICATIVIDAD DEL PROGRAMA “JUEGO DE INGENIO “

PRUEBA DE ENTRADA		
1)11,75 2)10,25 3)10,5 4)10,75 5)11,75 6)10,00 7)11,25 8)10,75 9)10,25 10)11,00	11)10,00 12)10,00 13)10,75 14)10,00 15)19,00 16)10,5 17)15,00 18)10,25 19)11,5 20)10,25	21)19,00 22) 19,00 23)10,00 24)10,25 25)10,00 26)10,75 27)10,5 28)10,25 29)10,00

I-C	Punto medio (x)	Frecuencia(f)
9,75-11,25	10,50	21
11,50-13,00	12,25	3
13,25-14,75	14,00	0
15,00-16,50	15,75	1
16,75-18,25	17,50	0
18,50-20,00	19,25	4

I-C	Punto medio (x)	Frecuencia(f)	fx
9,75-11,25	10,50	21	220,5
11,50-13,00	12,25	3	36,75
13,25-14,75	14,00	0	0
15,00-16,50	15,75	1	15,75
16,75-18,25	17,50	0	0
18,50-20,00	19,25	4	77,00

$\Sigma=29$

$\Sigma fx=350$

MEDIA ARITMÉTICA

$$X = \frac{\Sigma fx}{N} = \frac{350}{29} = 12,07$$

I-C	Punto medio (x)	$f \cdot x$	$f \cdot x^2$
9,75-11,25	10,50	220,50	2315,25
11,50-13,00	12,25	36,75	450,19
13,25-14,75	14,00	0	0
15,00-16,50	15,75	15,75	248,06
16,75-18,25	17,50	0	0
18,50-20,00	19,25	77,00	1482,25

$$\sum f \cdot x^2 = 4495,75$$

DESVIACIÓN ESTÁNDAR O TÍPICA

$$S = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N} - \bar{X}^2}$$

$$S = \sqrt{\frac{4495,75}{29} - 14,68^2}$$

$$S = \sqrt{15,03 - 145,68}$$

$$S = 3,06 //$$

PRUEBA DE SALIDA		
1)16,75 2)17,00 3)16,75 4)16,00 5)16,5 6) 16,5 7) 16,5 8)15,75 9)16,00 10) 16,5	11)14,75 12) 16,5 13)13,91 14)12,5 15)17,75 16)17,25 17)16,00 18)15,75 19)14,91 20)16,5	21) 16,5 22) 16,75 23)15,91 24)17,00 25)15,25 26) 16,5 27)15,8 28)16,25 29)11

I-C	Punto medio (x)	Frecuencia(f)
10,75-12,25	11,50	1
12,50-13,50	13,00	1
13,75-15,25	14,50	4
15,50-17,00	16,25	21
17,25-18,75	18,00	2

I-C	Punto medio (x)	Frecuencia(f)	fx
10,75-12,25	11,50	1	11,50
12,50-13,50	13,00	1	13,00
13,75-15,25	14,50	4	58,00
15,50-17,00	16,25	21	341,25
17,25-18,75	18,00	2	36,00

$$\Sigma=29$$

$$\Sigma fx=459,75$$

MEDIA ARITMÉTICA

$$X=\frac{\Sigma fx}{N}=\frac{459,75}{29}=15,85$$

I-C	Punto medio (x)	fx	fx^2
10,75-12,25	11,50	11,50	132,25
12,50-13,50	13,00	13,00	169,00
13,75-15,25	14,50	58,00	841,00
15,50-17,00	16,25	341,25	5545,31
17,25-18,75	18,00	36,00	648

$$\Sigma fx^2=7335,56$$

DESVIACIÓN STANDAR O TÍPICA

$$S=\sqrt{\frac{\Sigma fx^2}{N}-\bar{x}^2}$$

$$S=\sqrt{\frac{7335,56}{29}-15,85^2}$$

$$S=1,32//$$

$$\bar{X}_1=12,07$$

$$\bar{X}_2=25,85$$

$$S_1=3,06$$

$$S_2=1,32$$

T DE STUDENT

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{N_1} + \frac{s_2^2}{N_2}}}$$

$$T = \frac{12,07 - 15,85}{\sqrt{\frac{(3,06)^2}{29} + \frac{(1,82)^2}{29}}}$$

$$T = 6,10$$

$$GL = (29 + 29 - 2)$$

$$GL = 56$$

GRADOS DE LIBERTAD

GL	0,05	0,01
	1,6733	2,3965

$$T = 6,10 > 1,6733$$

$$T = 6,10 > 2,3965$$

INTERPRETACIÓN:

El programa a surtido efecto ya que explicando

La T de student vemos que el valor 6,10 está por encima del valor del nivel de confianza por lo tanto se acepta la hipótesis planteada

CONCLUSIONES

PRIMERA.- El nivel de correspondencia múltiple que presentan los niños y niñas de 5 años antes que se les aplique el programa está en el promedio de 12,07 esto demuestra que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en la comprensión matemática esto debido a diversas causas, dentro de las cuales de acuerdo al trabajo de investigación se demuestra que la información básica son muy importantes, ya que sin estos componentes los alumnos no logran desarrollar con mayor amplitud la correspondencia múltiple, trayendo como consecuencia a que el niño interiorice el concepto de número

SEGUNDA.- El programa experimental “Juegos de ingenio” constituida por una serie de estrategias de inicio, desarrollo y finalización, estimuló el desarrollo de la correspondencia múltiple, resultando de acuerdo a los resultados, un promedio de 15,85 ; lo cual demuestra que ha habido efecto del programa.

TERCERA.- El grado de desarrollo de la correspondencia múltiple antes y después de la aplicación del programa, a través del pre test y el pos test para las unidades de estudio como lo demuestra la prueba “T” de student cuyos valores son $T = 6,10$ para un nivel de confianza del $95\% > 1,6733$; y $T = 6,10$ para un nivel de confianza del $99\% > 2,3965$; en los niños y niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” vemos que hay una diferencia significativa, por lo tanto ha surtido efecto el programa.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Las docentes de la de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, pueden ampliar el presente programa con el juego de ingenio denominado Payana, utilizando material educativo del contexto, se puede practicar con cinco piedras o semillas pequeñas u objetos similares, que consiste en ir tomándolas del suelo al tiempo que se arroja una de ellas al aire y se vuelve a tomar sin que caiga al piso. En este juego se debe equilibrar cierta cantidad de piedras en la palma extendida de la mano. La idea es lanzar las piedrecillas verticalmente con la palma al cielo extendida en posición horizontal y, mientras dura su trayectoria, invertir la orientación de la palma para recibirlas. El juego va aumentando su dificultad como lo es desde tirar las 5 piedras al suelo, seleccionar una, tirarla hacia arriba y cuando va en el aire tomar una piedra del suelo y recibir la que viene cayendo del aire, para luego en otra etapa tirar una piedra al aire y recoger dos o tres del suelo. De esta manera se estimula el proceso de correspondencia múltiple en los niños y niñas de la primera infancia.

SEGUNDA: La Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 De Agosto” del Distrito de Paucarpata, puede aperturar el libro de experiencias exitosas, contemplando el presente estudio, afín de socializar con otras Instituciones Educativas el éxito del programa.

BIBLIOGRAFÍA

1. Bandura, Albert y Richard H. Walters (1999). Aprendizaje Social y Desarrollo de la personalidad. Madrid. Editorial, Persson.
2. Blalock, Huber (2001) Introducción a la investigación social. Buenos Aires, Editorial. Armorrortu.
3. Bunge, Mario (2007) La investigación científica. Su estrategia y su filosofía. Barcelona Edit. Ariel
4. Cairney, Trevor (1999) Enseñanza de la comprensión lectora. Madrid, Ediciones Morata.
5. Cassany, Daniel y Otros (1998) Enseñar lengua. Barcelona, Editorial. Grao
6. Clemente Linuesa, María y Ana B. Domínguez G. (1999) La enseñanza de la lectura. Madrid. Ed. Pirámide.
7. Condemarín, Mabel (1996) Lectura correctiva y remedial. Chile, Editorial. Andrés Bello.
8. García Madruga J.A. (1999) Comprensión lectora y memoria operativa, aspectos evolutivos e instruccionales. Barcelona. Editorial. Paidós.
9. Hernández Sampiere, Roberto y Otros (1994) Metodología de la Educación Científica. Colombia. Editorial Mc Graw Hill.
10. Kerlinger, Fred (1998) Investigación del Comportamiento. México Editorial Mc. Draw Hill, 2da. Ed.
11. Maldonado A. Sebastián, E. Soto P. (1992) Retraso en lectura: Evaluación y tratamiento educativo. Madrid. Editorial: Universidad Autónoma.
12. Margalef García de Sotelsek, Leonor (1991) La interacción didáctica en el marco de la enseñanza "Editorial: Universidad compultense.
13. Montenegro ,Hernán (2000) " Estimulación temprana" Editorial: Trillas. México.
14. Montessori Maria. Método Montessori.(1999) . Barcelona. Editorial. Paidós.
15. Rodas Malca, Agustín (2010) "Técnicas e instrumentos de recolección" Editorial: Fondo
16. Somanta, Ramón. (2006) Enciclopedia. México:. Editorial: Concisa Sopena.

ANEXOS

ANEXO N° 01

PRUEBA DE ENTRADA

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL ESTABLECIMIENTO DE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE GESTIÓN PÚBLICA “15 DE AGOSTO” DEL DISTRITO DE PAUCARPATA, AREQUIPA -2010

I.- DATOS GENERALES

1.1.-Institución educativa Inicial de Gestión Pública: “15 de Agosto”

1.2.-Dirección:

1.3.-Unidad de estudio:

1.4.-Observadoras: Flores Romero Yeni Sulema

Martínez Apaza Ruth Alessia

Neira Huamani Nelssa Raquel

1.5.-Tiempo de la observación:

1.6.-Lugar de la observación:

1.7.-Fecha de la observación: / /

II.-INDICADORES Y SUB INDICADORES A OBSERVAR

INDICADOR	SUB INDICADOR	N °	DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	EVALUACIÓN			
				E	B	R	D
Establece la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	1					
		2					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	3					
		4					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	5					
		6					

	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C.A.	7					
		8					
Establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	9					
		10					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	11					
		12					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	13					
		14					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C.A.	15					
		16					
Establece la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	17					
		18					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	19					
		20					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	21					
		22					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C.A.	23					
		24					

FICHA GRÁFICA N° 01

PRUEBA DE ENTRADA EN RELACIÓN A LA VARIABLE DEPENDIENTE “CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE”

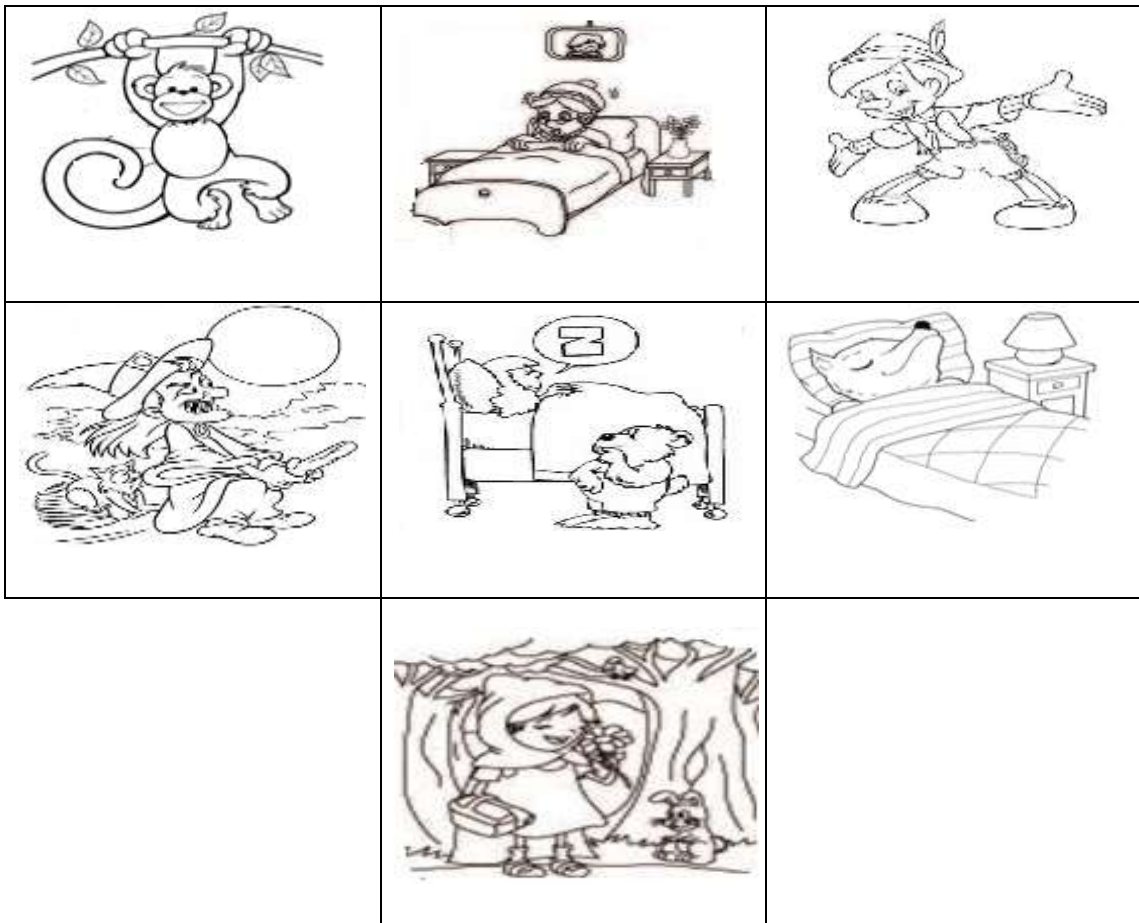
I. UNIDAD DE ESTUDIO :

FECHA: / /

II. INDICADOR: Establece la correspondencia múltiple entre tres conjuntos

2.1.-Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. (Búsqueda de errores)

Consigna: Observa atentamente las escenas del cuento la caperucita roja imágenes y une con una línea donde exista correspondencia



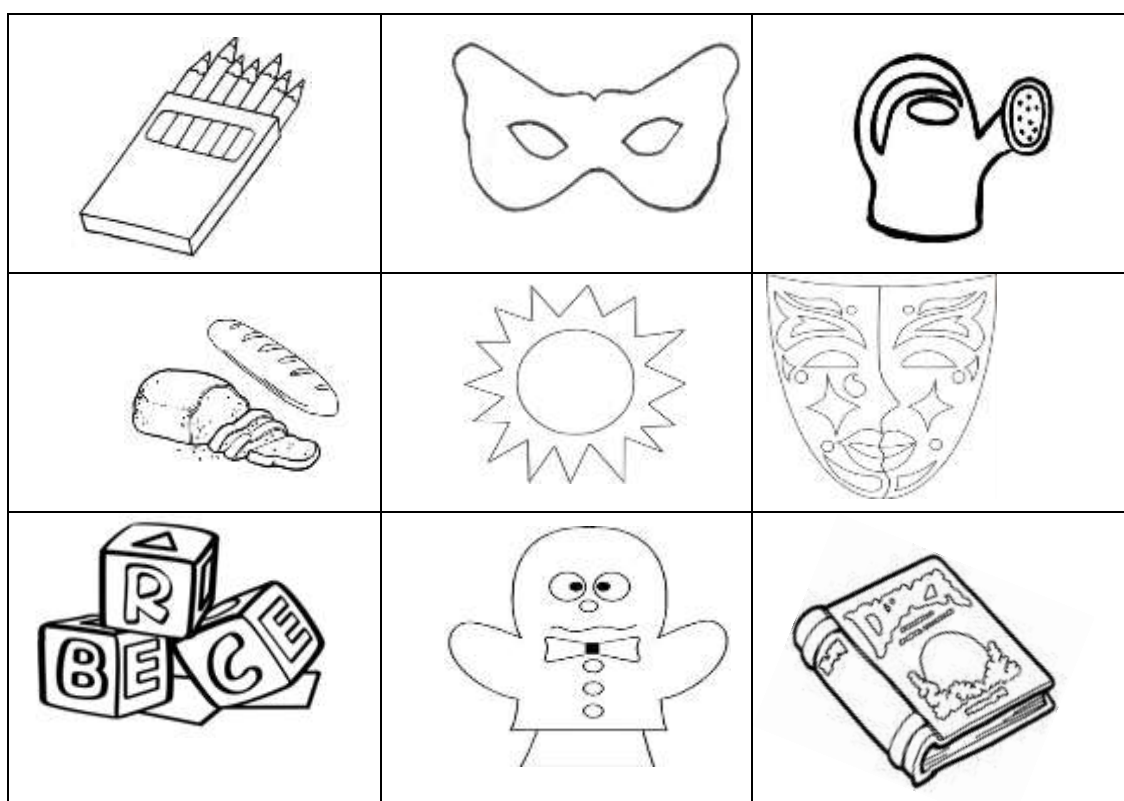
EVALUACIÓN

E B R D

Leyenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

2.2.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización. (Damero)

Consigna: Observa atentamente las imágenes y marca de manera correcta con “X” la correspondencia que existe



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

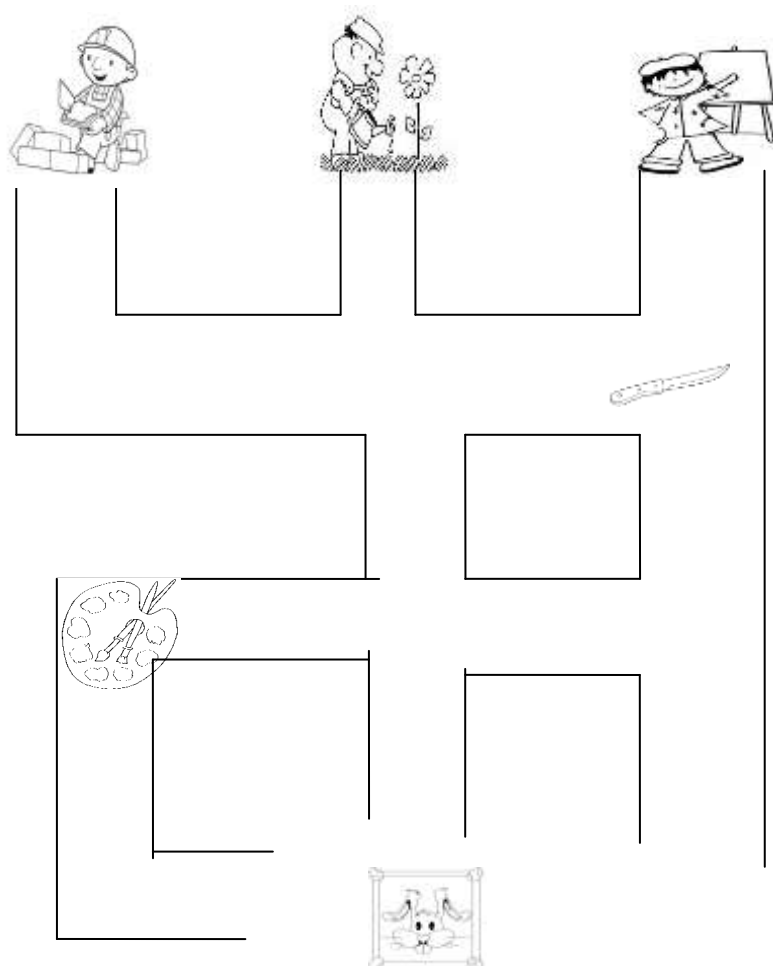
R ☐

D ☐

Leyenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3 Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte.
(Laberinto)

Consigna: Observa atentamente los personajes que te presentamos y busca lo que necesita el pintor para realizar su cuadro de manera adecuada



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

D ☐

Legenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

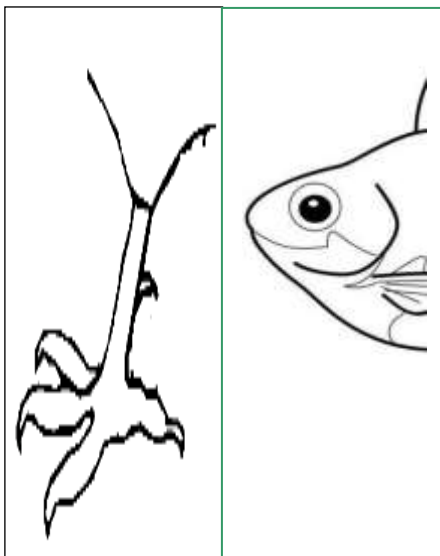
2.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de Ciencia y Ambiente. (Rompecabezas)

Consigna: Observa atentamente y colorea las imágenes de los recuadros y descubre que animal es el que esta escondido.



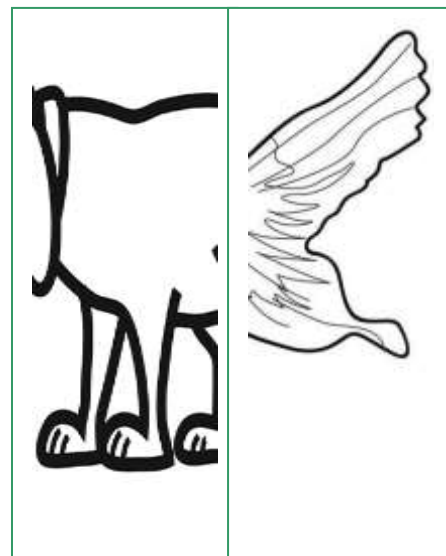
1

2



3

4



5

6

EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

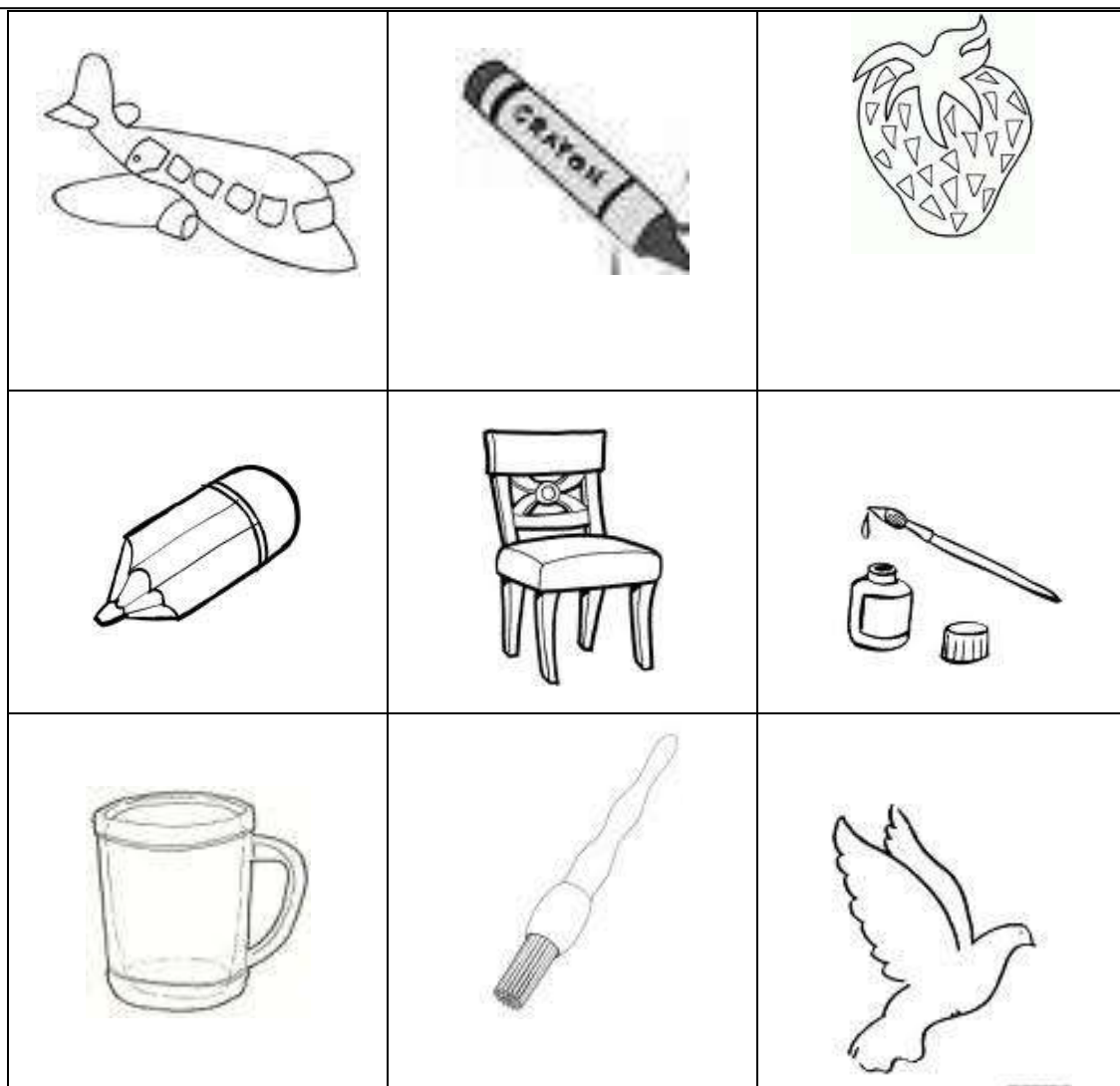
D ☐

Leyenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

INDICADOR : Establece la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos .

3.1.- Sub indicador : Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte (Búsqueda de errores)

Consigna: Observa, pinta y une con línea la correspondencia entre 4 elementos del sector de arte y marca con una "X" el que no corresponde



EVALUACIÓN

E

B

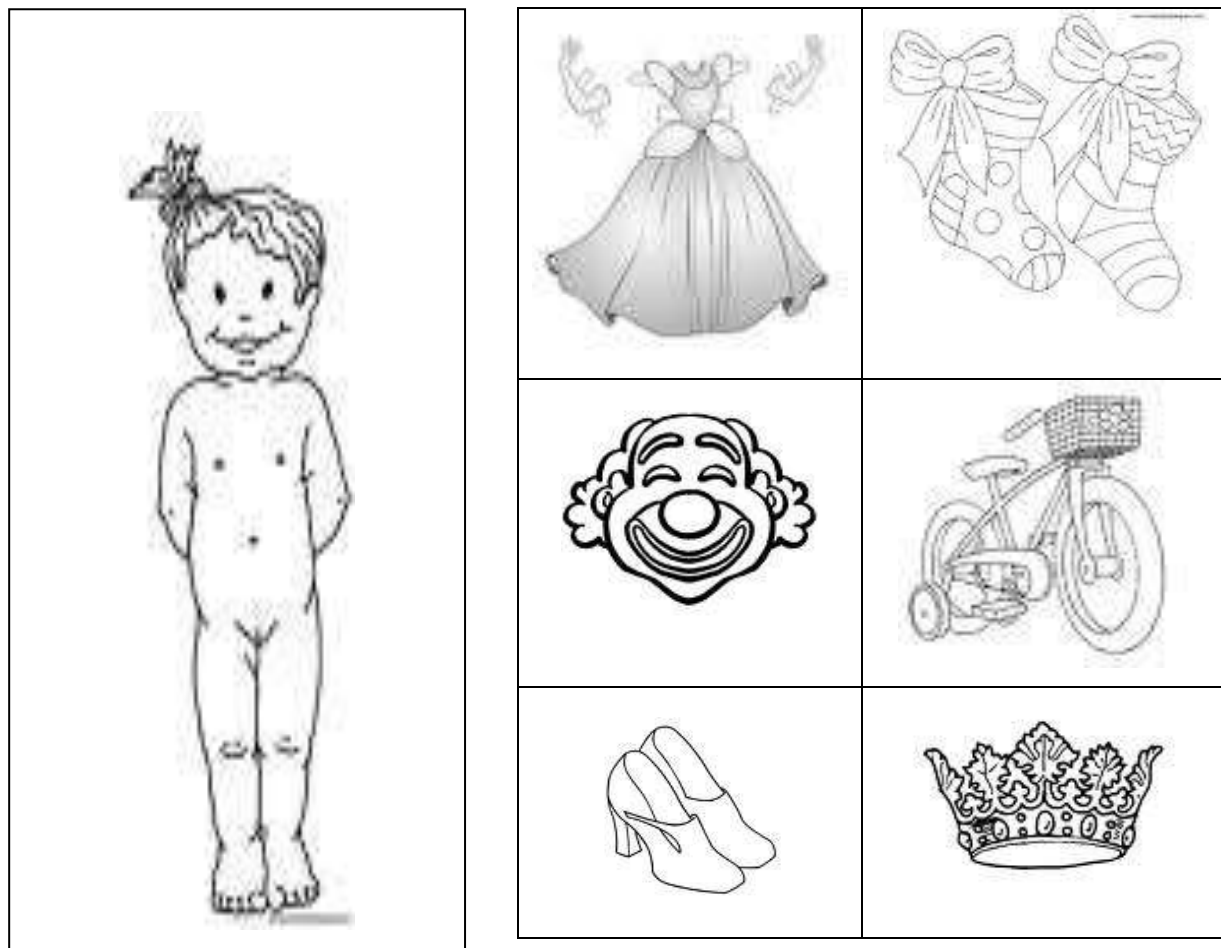
R

D

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.2.-Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización (Acertijos Comunes)

Consigna: Observa, pinta y une con línea a la princesa del teatro buscando la correspondencia entre 4 elementos del sector de dramatización



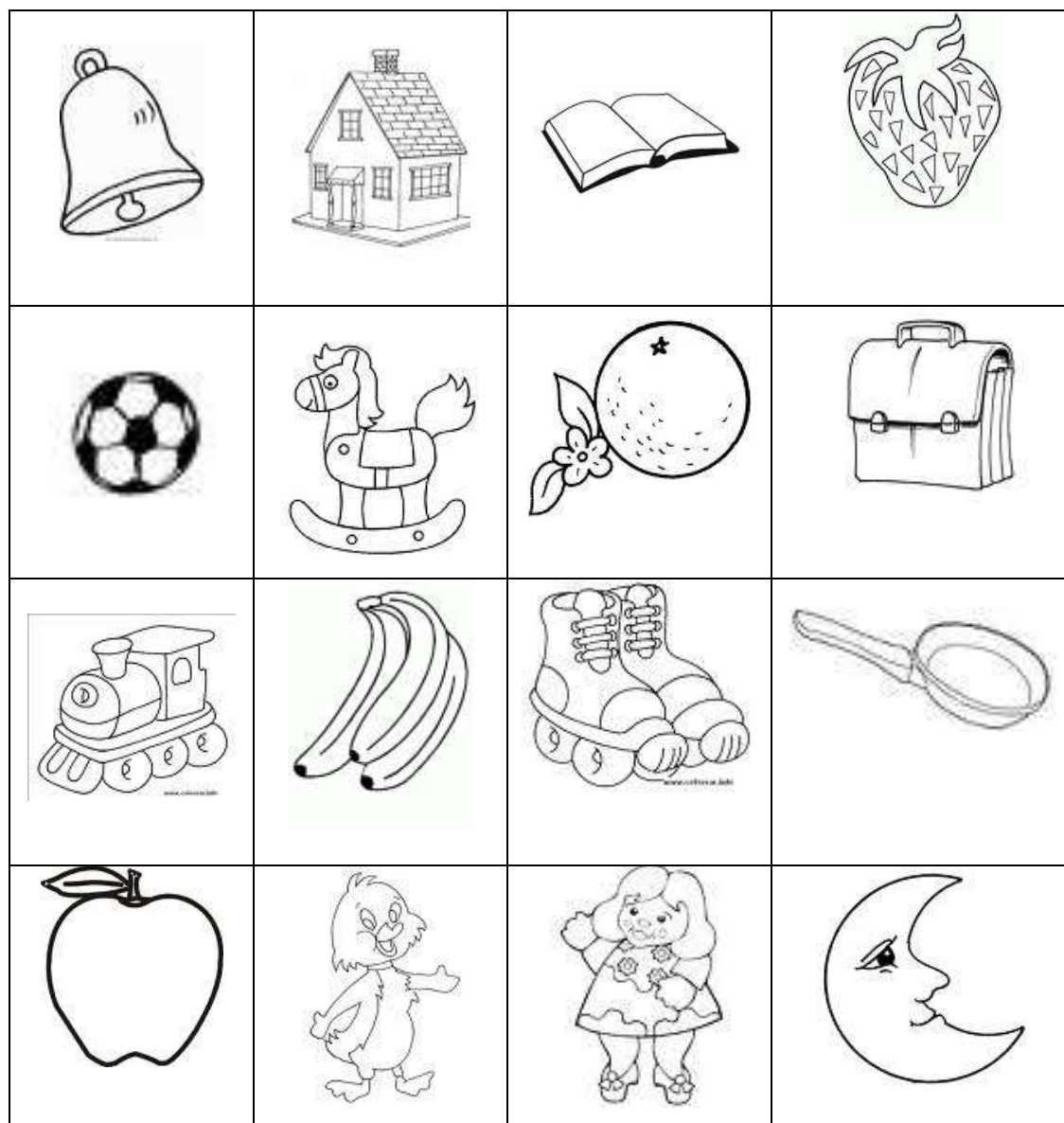
EVALUACIÓN

E B R D

Legenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.3.-Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de
Ciencia Ambiente (Damero)

Consigna: Observa, pinta y une con líneas la correspondencia entre 4
elementos del sector de la Naturaleza



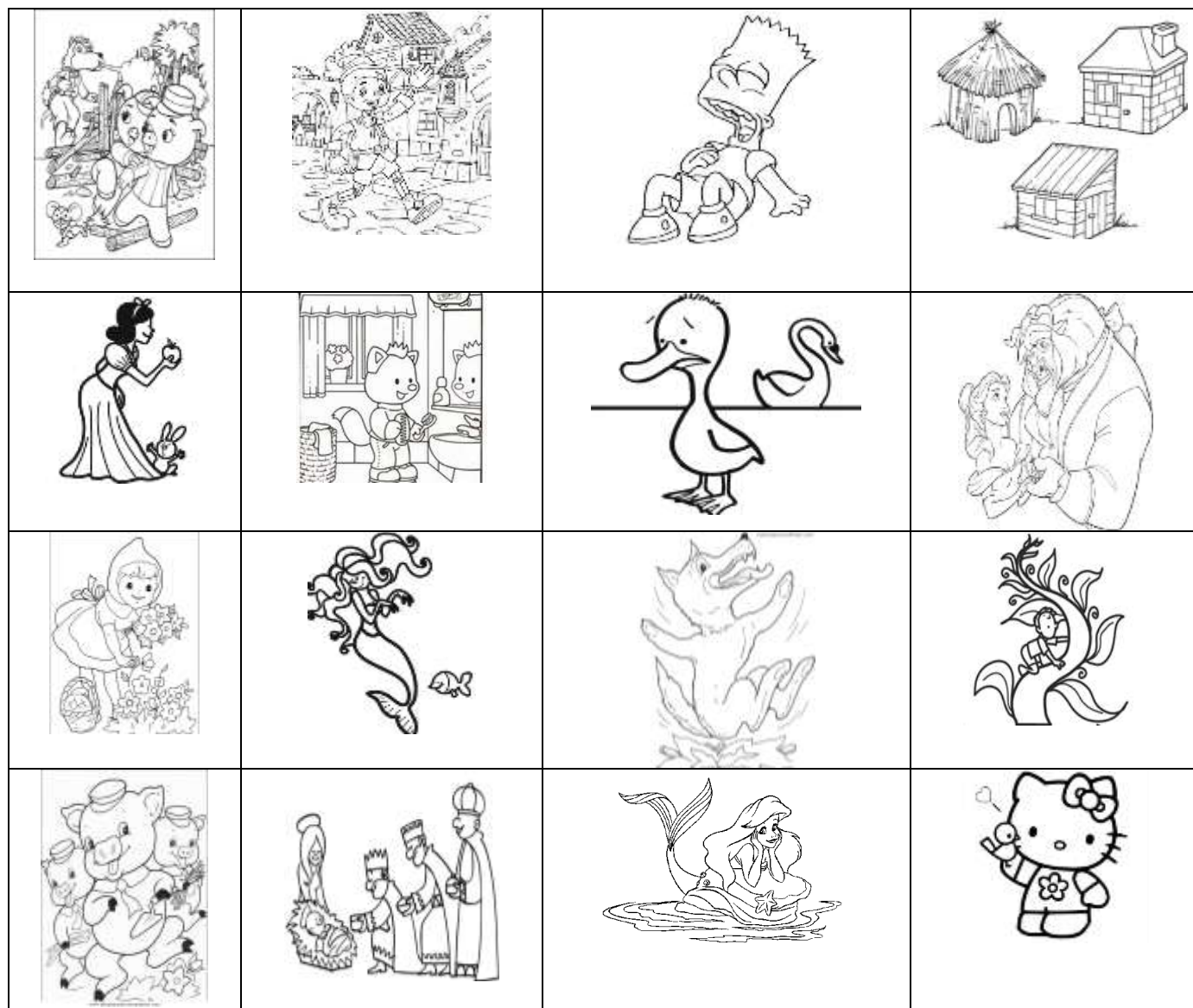
EVALUACIÓN

E B R D

Legenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. (Sopa de imágenes)

Consigna: Observa las escenas del cuento de los 3 cerditos, pinta y marca con una x la correspondencia entre 4 elementos del sector de cuentos



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

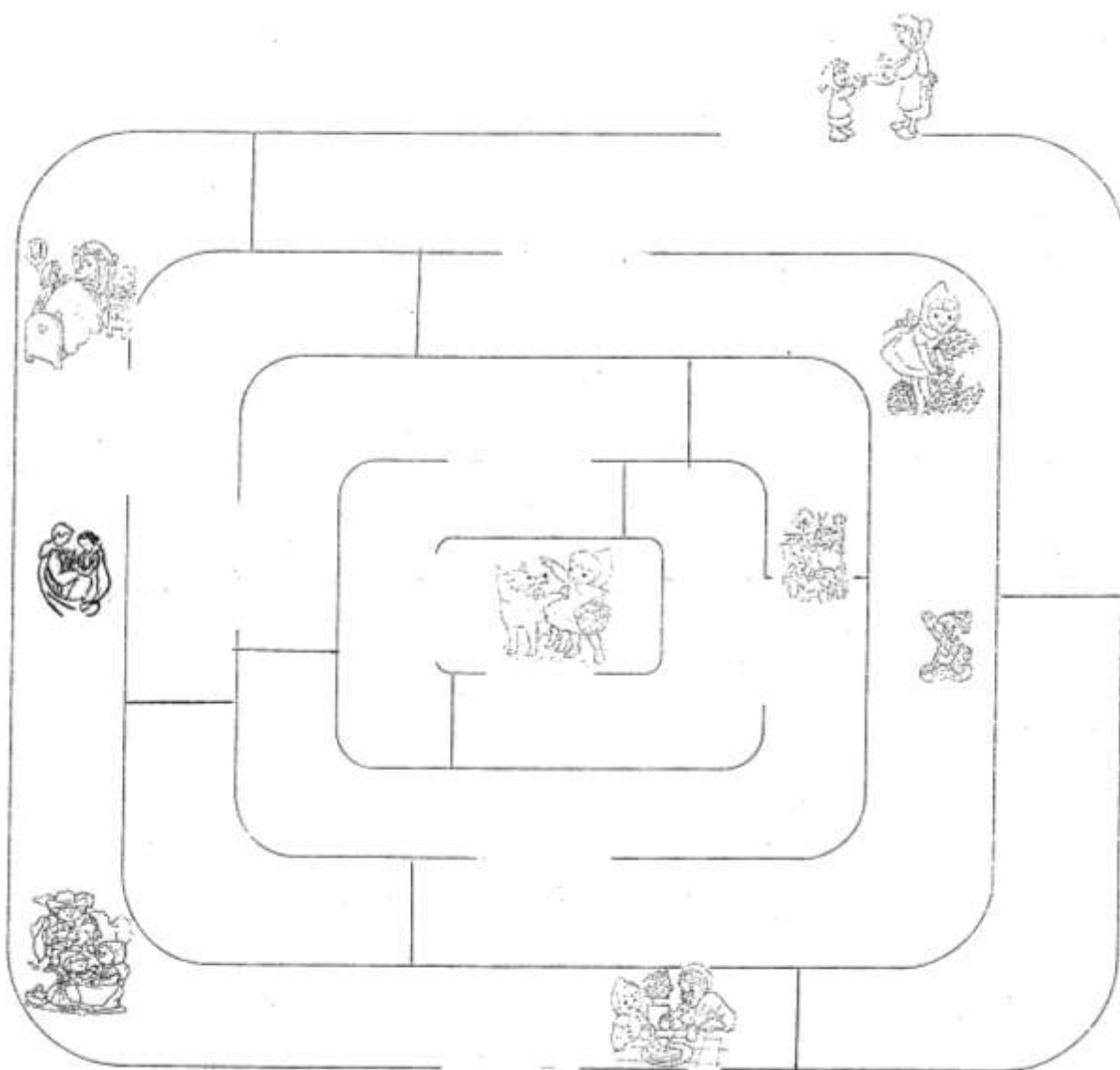
R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. (Laberinto)

Consigna: Observa atentamente las escenas del cuento de la caperucita roja, y coloréalos encontrando la correspondencia que existe



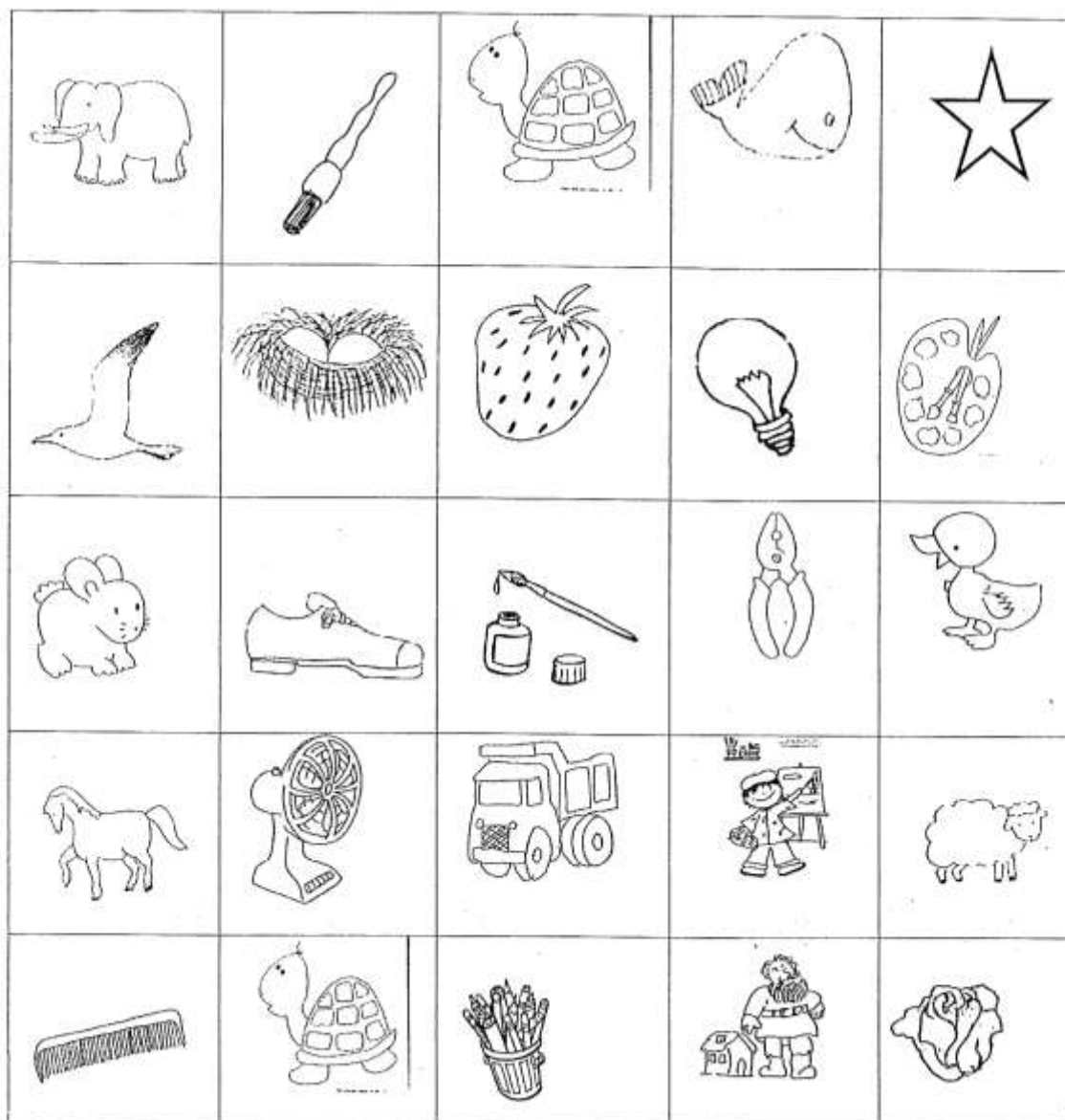
EVALUACIÓN

E ☐ B ☐ R ☐ D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte (Sopa de imágenes)

Consigna: Observa atentamente las imágenes y une con una línea aquellas donde exista correspondencia



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

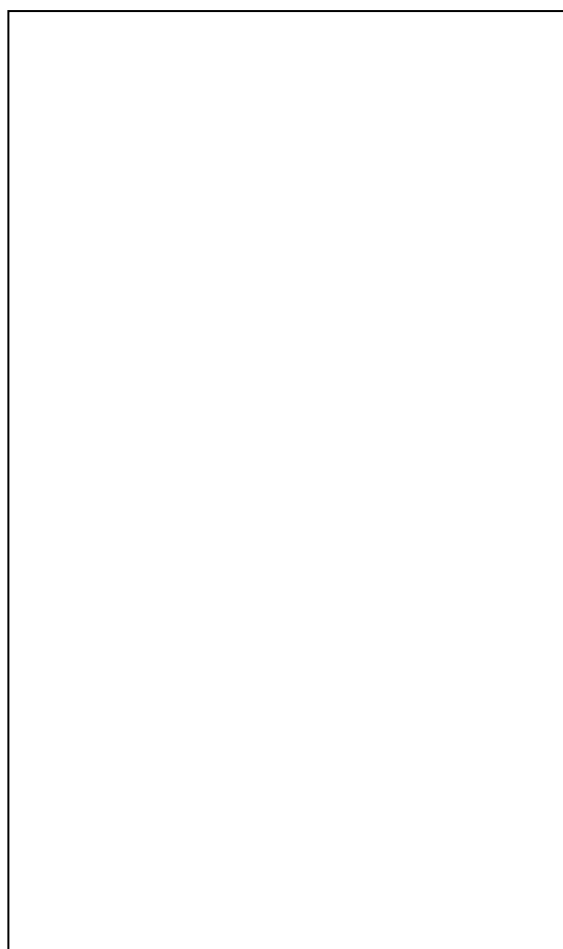
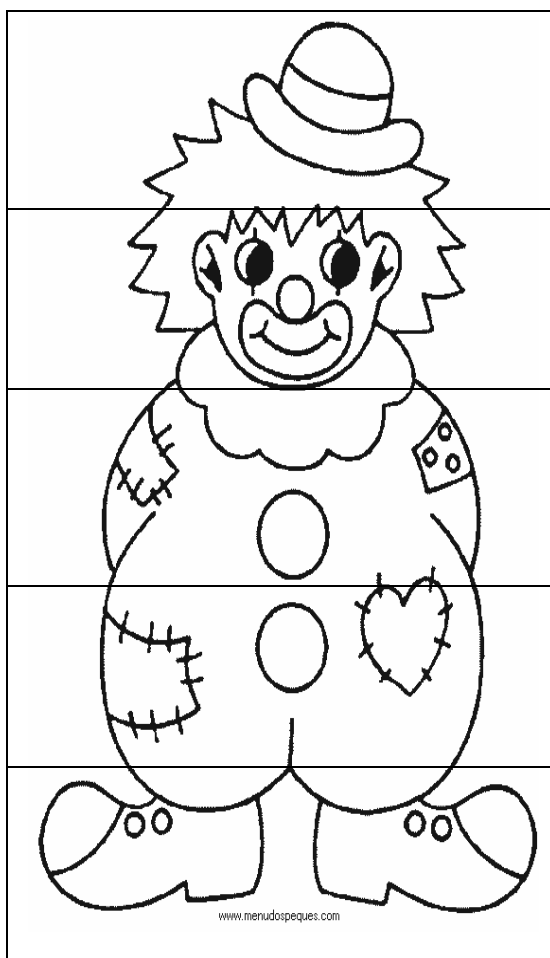
R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

4.3.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización arte (Rompecabezas)

Consigna: Observa atentamente la imagen del payasito, recorta y pega las piezas para formar según el modelo .



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

4.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de
Ciencia y Ambiente (Acertijos comunes)

Consigna: escucha atentamente y adivina la respuesta correcta del acertijo y dibújala

TIENE PLUMAS _____

Y PARA COMER USA SU _____

Y TIENE 2 PATAS _____

PERO NO ES UN PATO _____

TAMPOCO ES UN PAVO _____

AUNQUE ES MUY PARECIDO

_____ Y CUANDO ELLA SE PONE SUS

_____ PARA CARARIANDO

Dibuja:

¿ADIVINA ADIVINADOR
QUIEN SOY?

EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

ANEXO N° 02

PRUEBA DE SALIDA

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL ESTABLECIMIENTO DE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE GESTIÓN PÚBLICA “15 DE AGOSTO” DEL DISTRITO DE PAUCARPATA, AREQUIPA - 2010.

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa Inicial de Gestión Pública: “

1.2 Dirección :

1.3 Unidad de Estudio:

1.4 observadoras :

1.5 Tiempo de la observación:

1.6 Lugar de la observación :

1.6 Fecha de la observación: Día_____ Mes_____ Año_____

II. INDICADORES Y SUB INDICADORES A OBSERVAR:

INDICADOR	SUB INDICADOR	N°	DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	EVALUACIÓN			
				E	B	R	D
Establece la correspondencia múltiple entre 3 conjunto	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	1					
		2					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	3					
		4					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	5					
		6					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de psicomotricidad	7					
		8					

Establece la correspondencia múltiple entre 4 conjunto	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	9					
		10					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	11					
		12					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de Arte	13					
		14					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de psicomotricidad	15					
		16					
Establece la correspondencia múltiple entre 5 conjunto	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	17					
		18					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	19					
		20					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	21					
		22					
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de psicomotricidad	23					
		24					

FICHA GRÁFICA N° 02

PRUEBA DE SALIDA EN RELACIÓN A LA VARIABLE DEPENDIENTE “CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE”

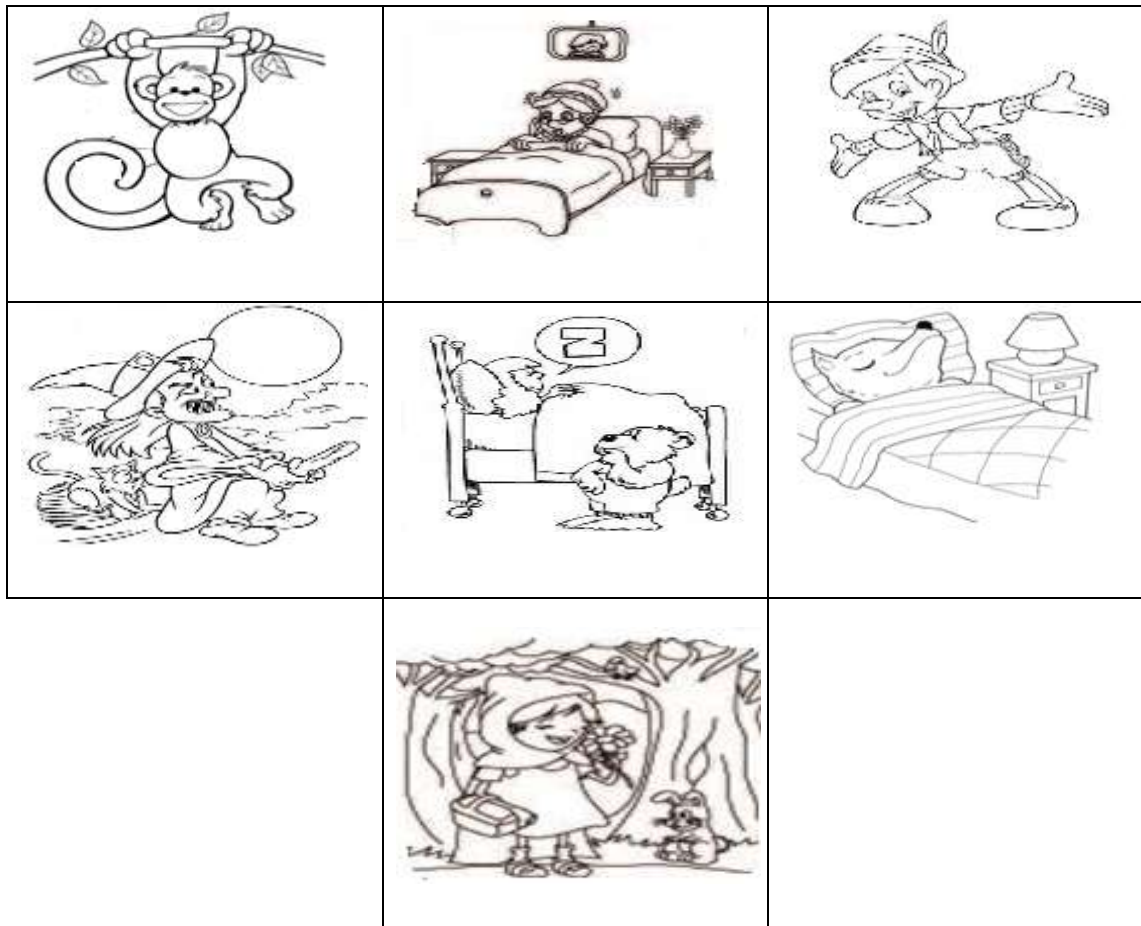
I. UNIDAD DE ESTUDIO :

FECHA: / /

II. INDICADOR: Establece la correspondencia múltiple entre tres conjuntos

2.1.-Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos.
(Búsqueda de errores)

Consigna: Observa atentamente las escenas del cuento la caperucita roja imágenes y une con una línea donde exista correspondencia



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

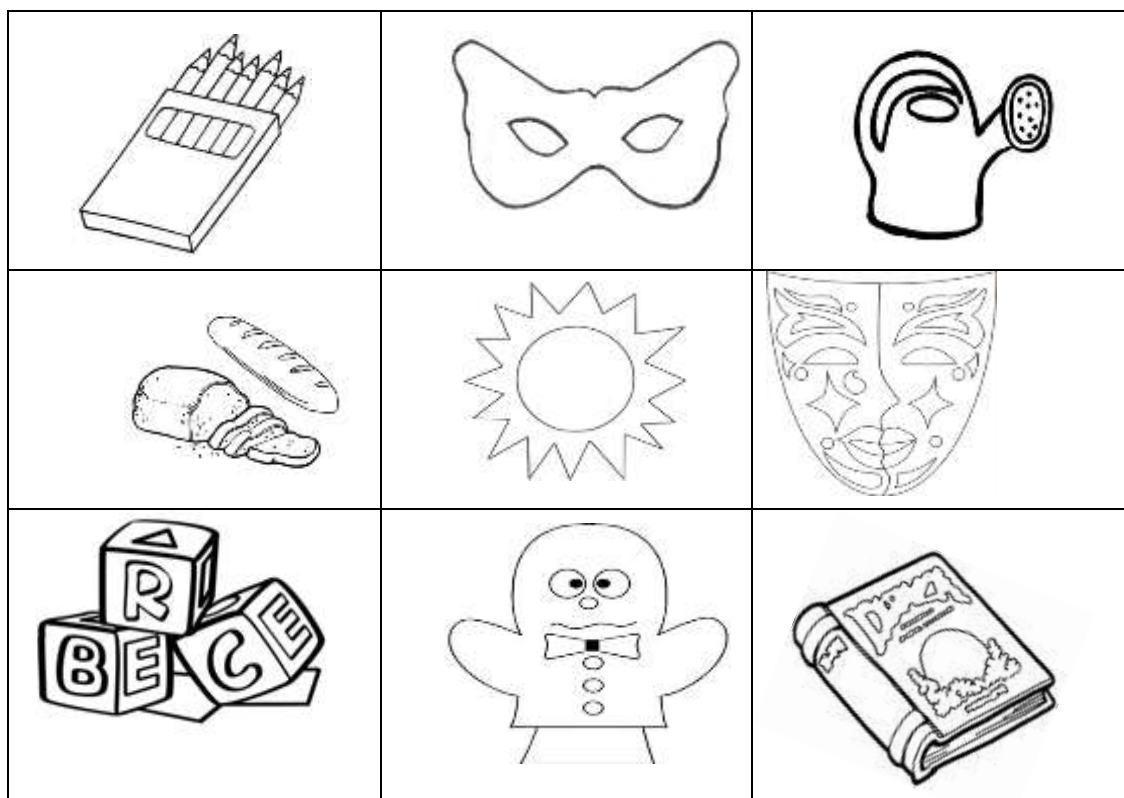
R ☐

D ☐

Leyenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

2.2.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización. (Damero)

Consigna: Observa atentamente las imágenes y marca de manera correcta con “X” la correspondencia que existe



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

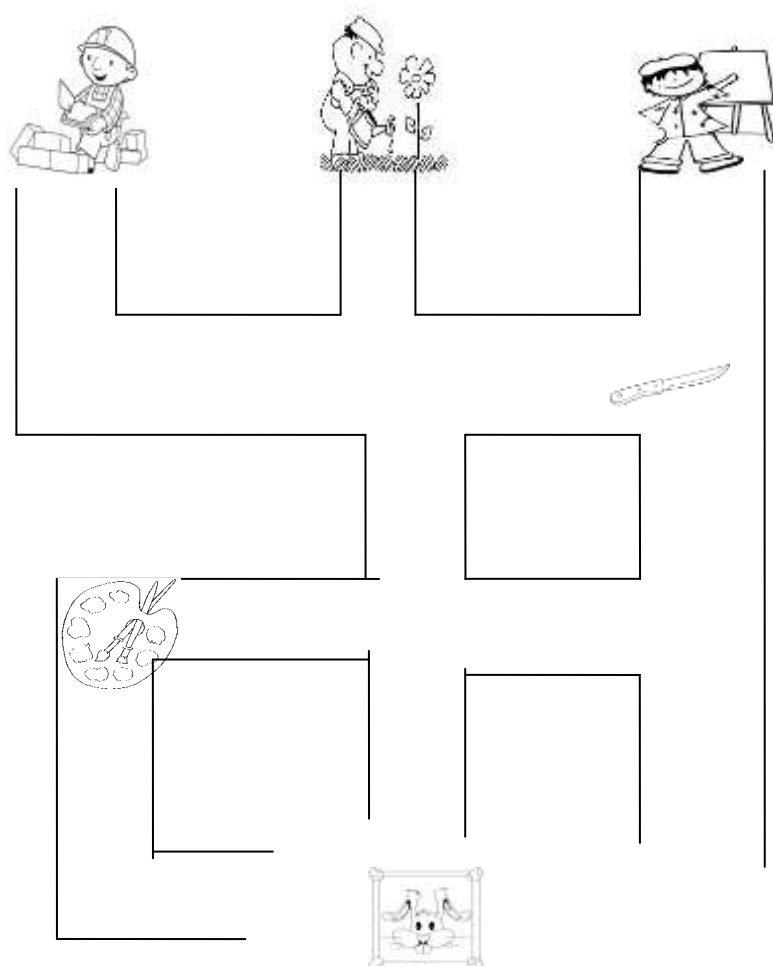
R ☐

D ☐

Leyenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3 Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte.
(Laberinto)

Consigna: Observa atentamente los personajes que te presentamos y busca lo que necesita el pintor para realizar su cuadro de manera adecuada



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

D ☐

Legenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

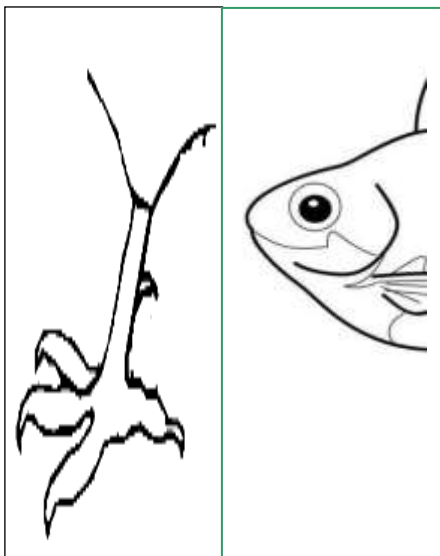
2.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de Ciencia y Ambiente. (Rompecabezas)

Consigna: Observa atentamente y colorea las imágenes de los recuadros y descubre que animal es el que esta escondido.



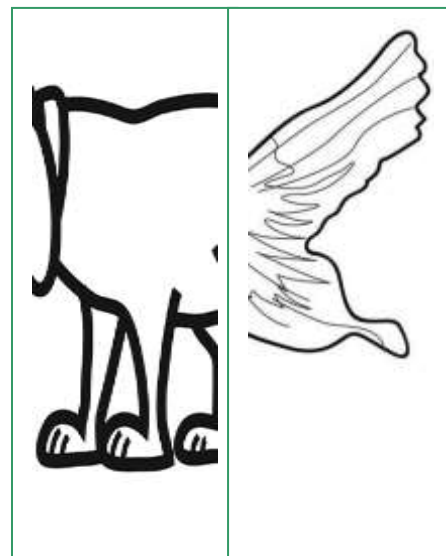
1

2



3

4



5

6

EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

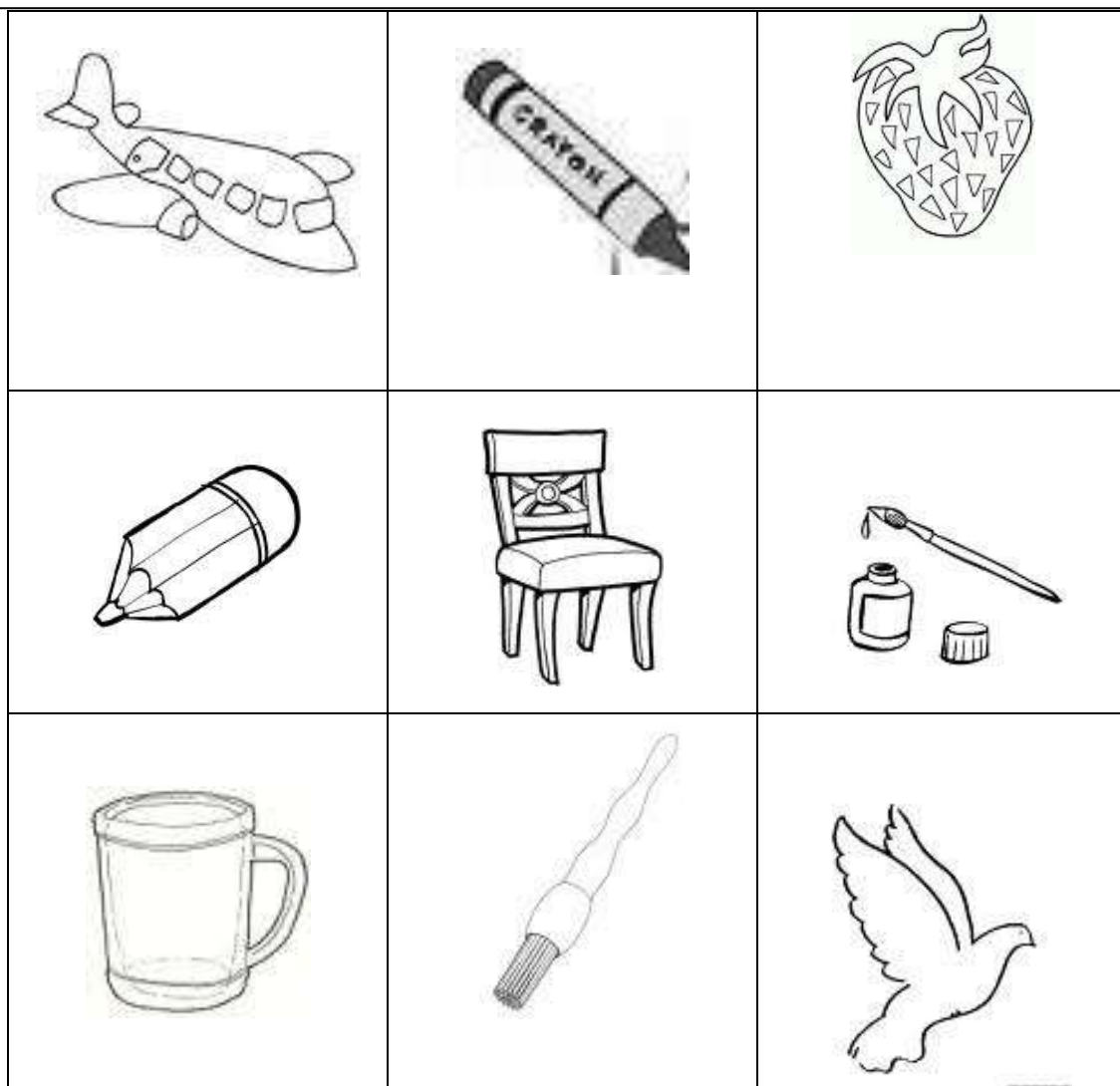
D ☐

Leyenda: E: Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

INDICADOR : Establece la correspondencia múltiple entre cuatro conjuntos .

3.1.- Sub indicador : Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte (Búsqueda de errores)

Consigna: Observa, pinta y une con línea la correspondencia entre 4 elementos del sector de arte y marca con una "X" el que no corresponde



EVALUACIÓN

E ☐ B ☐ R ☐ D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.2.-Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización (Acertijos Comunes)

Consigna: Observa, pinta y une con línea a la princesa del teatro buscando la correspondencia entre 4 elementos del sector de dramatización



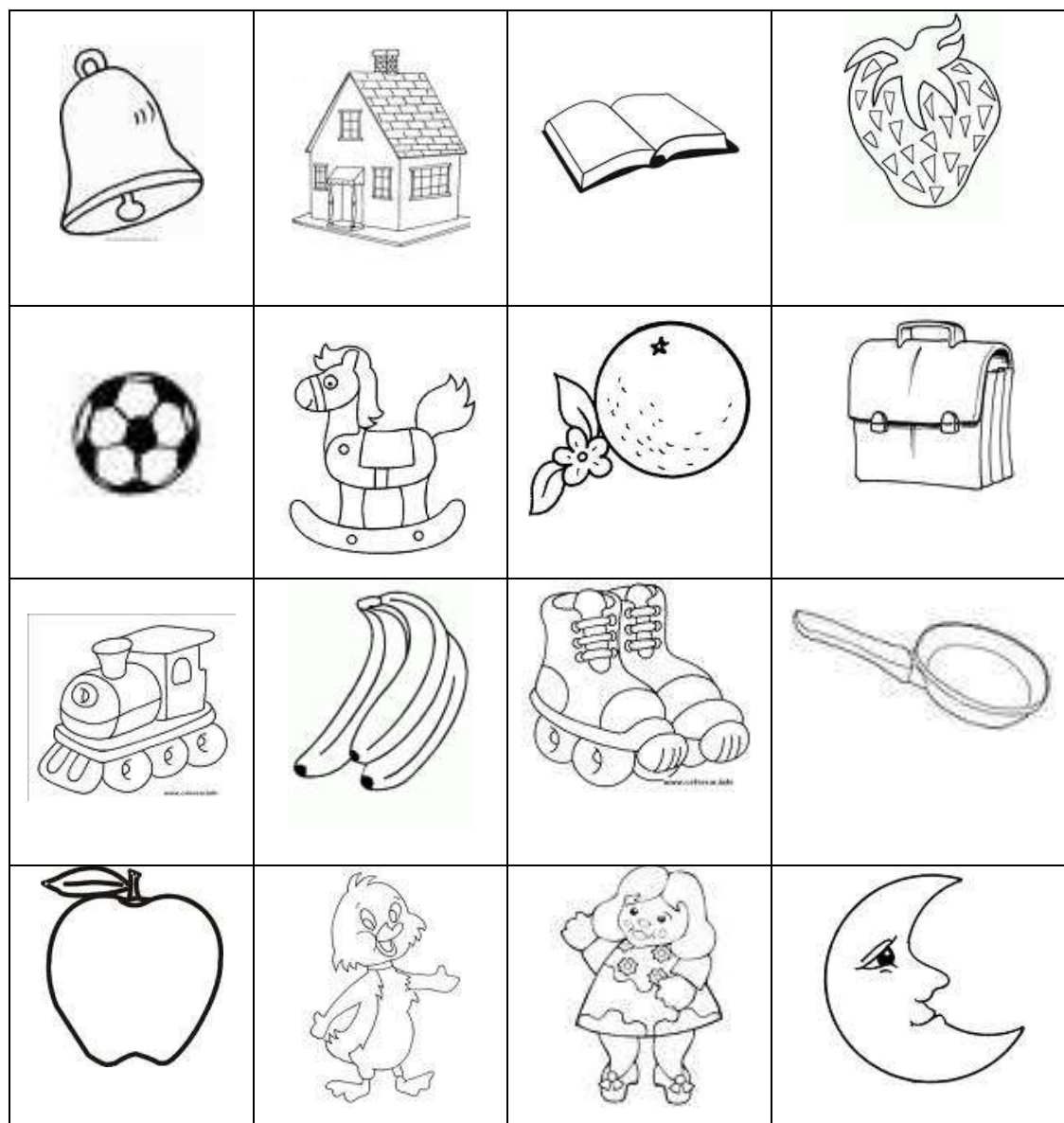
EVALUACIÓN

E ☐ B ☐ R ☐ D ☐

Legenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.3.-Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de
Ciencia Ambiente (Damero)

Consigna: Observa, pinta y une con líneas la correspondencia entre 4
elementos del sector de la Naturaleza



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

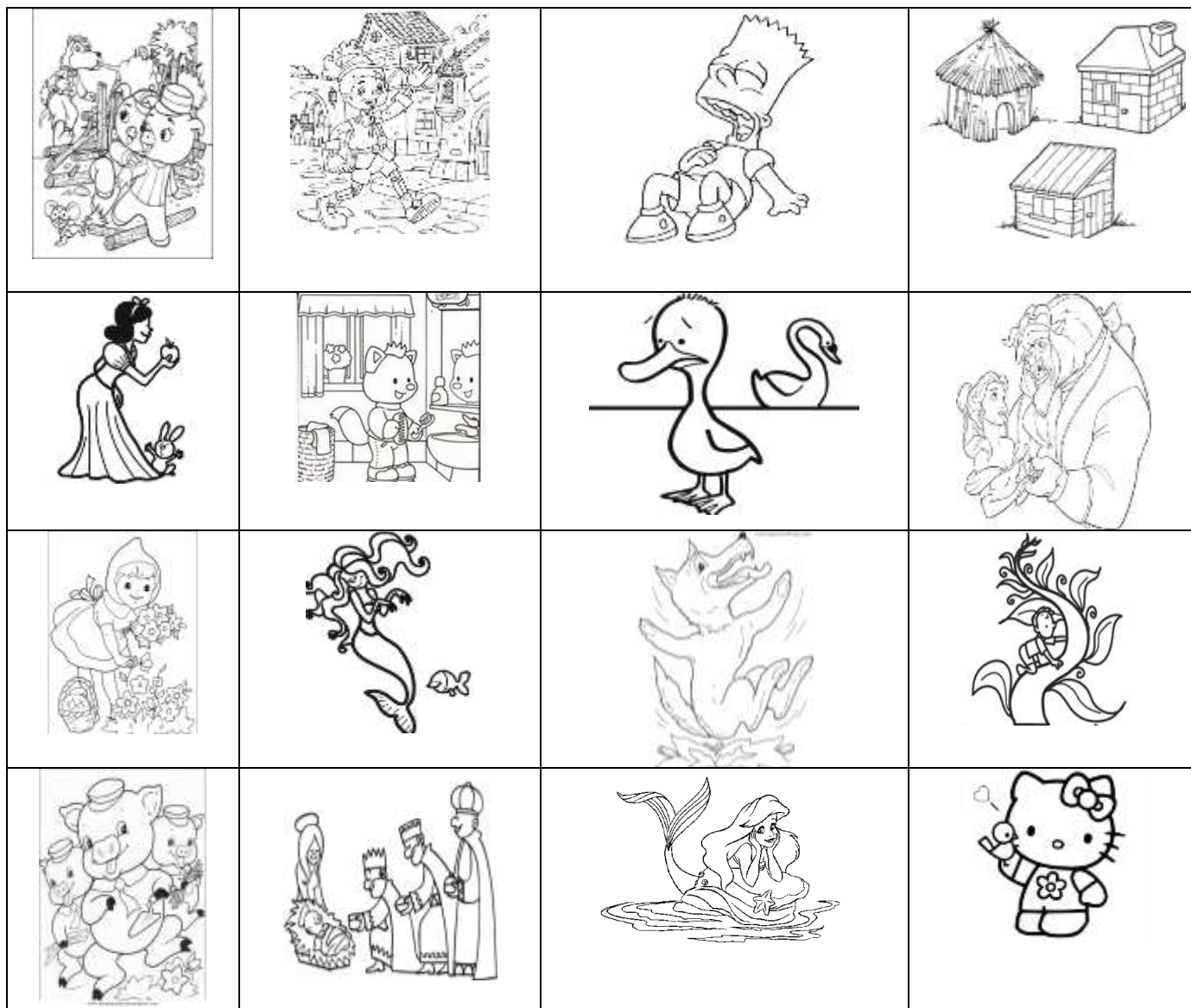
R ☐

D ☐

Legenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. (Sopa de imágenes)

Consigna: Observa las escenas del cuento de los 3 cerditos, pinta y marca con una x la correspondencia entre 4 elementos del sector de cuentos



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

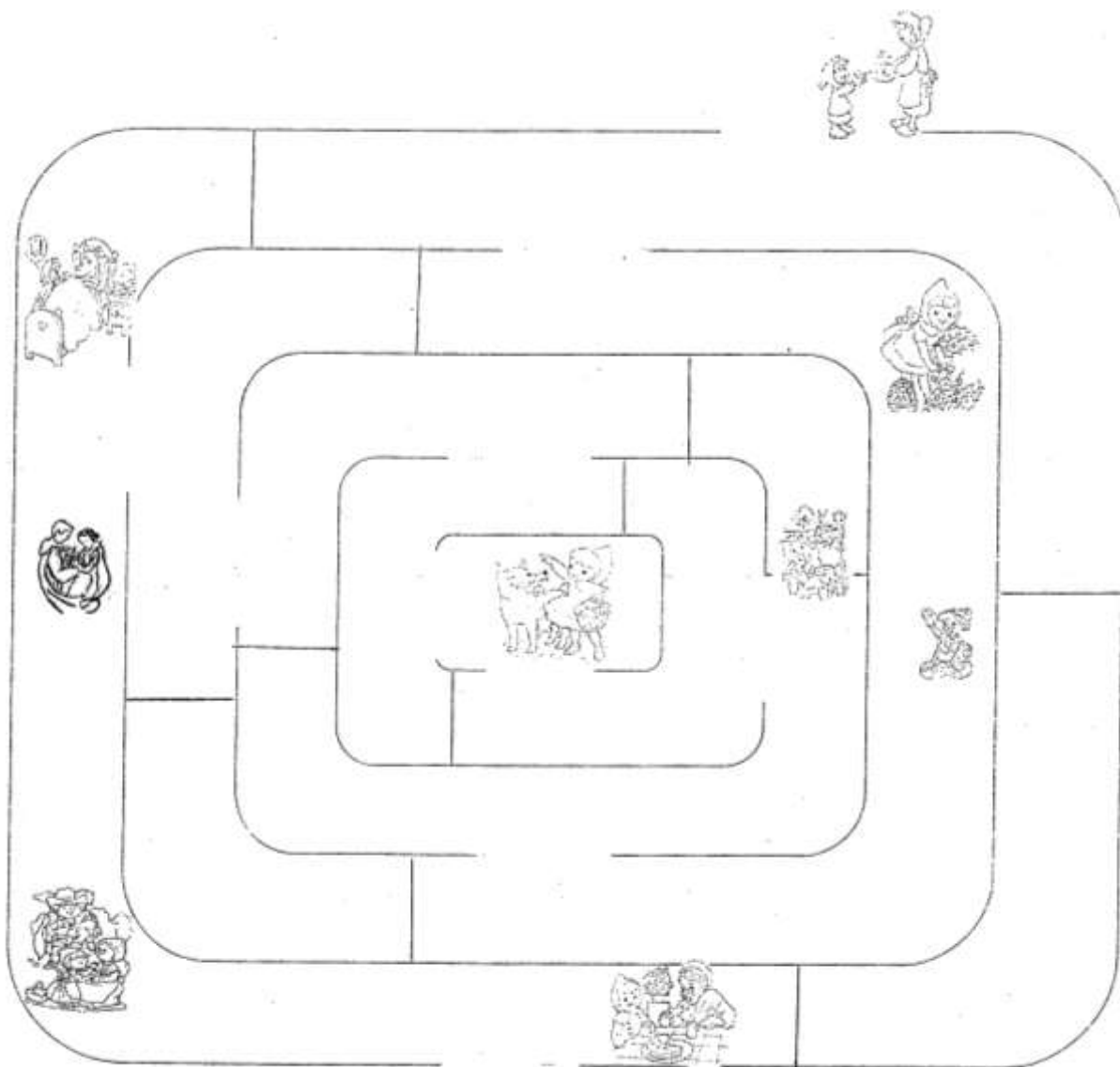
R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos. (Laberinto)

Consigna: Observa atentamente las escenas del cuento de la caperucita roja, y coloréalas encontrando la correspondencia que existe



EVALUACIÓN

E

B

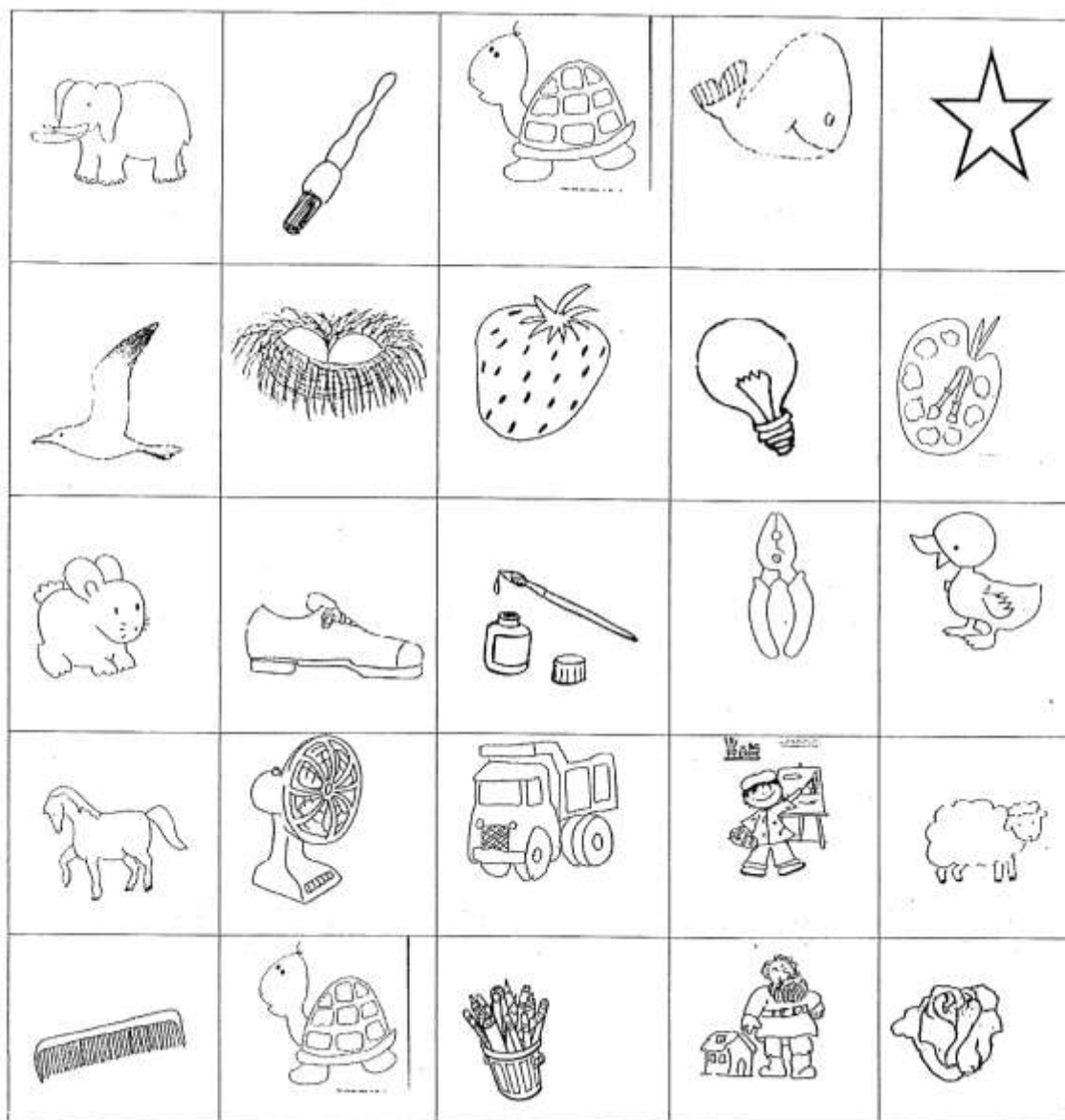
R

D

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

3.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte (Sopa de imágenes)

Consigna: Observa atentamente las imágenes y une con una línea aquellas donde exista correspondencia



EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

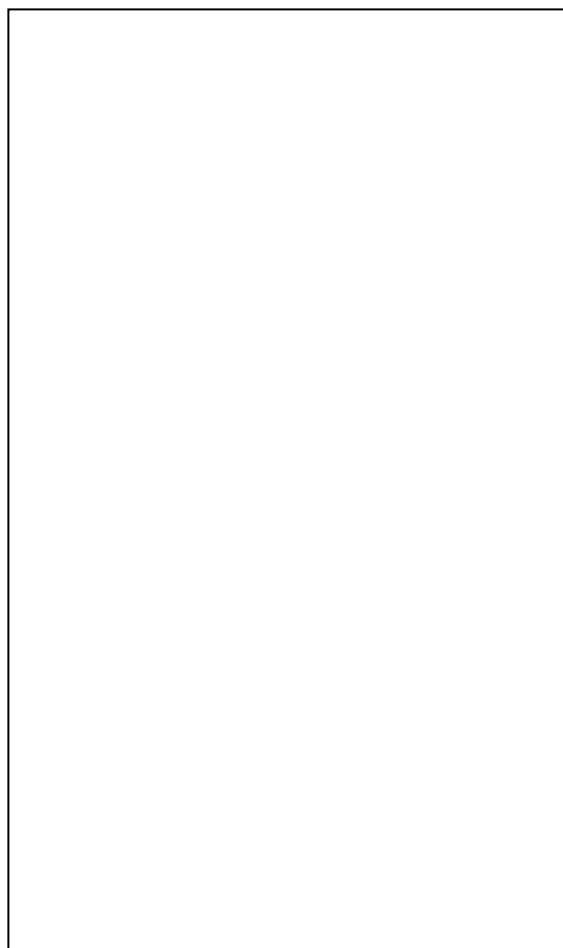
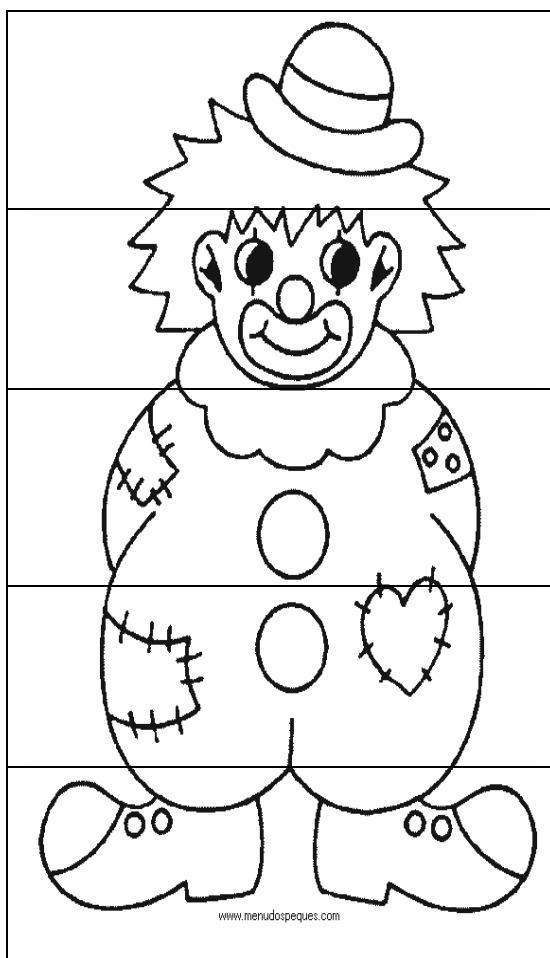
R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

4.3.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización arte (Rompecabezas)

Consigna: Observa atentamente la imagen del payasito, recorta y pega las piezas para formar según el modelo .



EVALUACIÓN

E ☐ **B** ☐ **R** ☐ **D** ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

4.4.- Sub indicador: Correspondencia múltiple con objetos del sector de
Ciencia y Ambiente (Acertijos comunes)

Consigna: escucha atentamente y adivina la respuesta correcta del acertijo y dibújala

TIENE PLUMAS _____

Y PARA COMER USA SU _____

Y TIENE 2 PATAS _____

PERO NO ES UN PATO _____

TAMPOCO ES UN PAVO _____

AUNQUE ES MUY PARECIDO

_____ Y CUANDO ELLA SE PONE SUS

_____ PARA CARARIANDO

Dibuja:

¿ADIVINA ADIVINADOR
QUIEN SOY?

EVALUACIÓN

E ☐

B ☐

R ☐

D ☐

Leyenda: E : Excelente, B: Bueno; R: Regular; D: Deficiente

MATRIZ DE RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA EN RELACIÓN A LA VARIABLE DEPENDIENTE “CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE” 2010

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	1				2				3				4				5				6			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X				X				X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización			X				X			X						X			X					X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X					X				X				X			X					X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.			X					X				X				X			X					X
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos			X					X				X				X			X					X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización			X					X				X			X					X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X					X				X			X					X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X				X				X				X				X
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X				X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X				X			X				X					X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X					X			X				X					X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.			X					X				X			X					X				X

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	7				8				9				10				11				12			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos			X					X				X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X				X			X				X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X				X					X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.			X				X					X				X				X				X
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos			X				X					X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X				X			X				X					X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X				X				X			X				X					X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X				X			X				X					X
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X				X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización			X					X				X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte		X						X				X				X				X				X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.		X						X				X				X				X				X

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	13				14				15				16				17				18			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDEN CIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X	X							X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización			X					X	X							X		X					X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X				X	X							X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X	X							X		X						X
ESTABLECE LA CORRESPONDEN CIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X	X							X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X	X						X			X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X					X	X							X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X	X							X		X						X
ESTABLECE LA CORRESPONDEN CIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X	X						X			X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización			X					X	X							X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X				X	X							X		X						X
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X	X							X		X						X

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	19				20				21				22				23				24			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos			X				X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X			X	X				X							X			X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X				X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.			X				X	X				X							X				X	
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos			X				X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X			X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X			X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.			X				X	X				X							X				X	
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos			X				X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X			X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte			X				X	X				X							X				X	
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.			X				X	X				X							X				X	

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	25				26				27				28				29				TOTAL			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X				X				X				X	3	2	3	21
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X			X					X				X	3	2	9	15
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X				X				X				X				X	3	1	5	20
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X			X					X				X				X	3	1	6	19
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X				X			X					X				X	3	1	6	19
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X				X				X				X	3	1	4	21
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X			X					X				X				X	3	1	5	20
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X				X			X					X	3	1	3	22
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos				X			X					X				X				X	3	1	3	22
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización				X				X				X				X				X	3	1	4	21
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte				X				X				X				X				X	3	2	4	20
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.				X				X				X				X				X	3	2	3	21

MATRIZ DE RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE SALIDA EN RELACIÓN A LA VARIABLE DEPENDIENTE “CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE” 2010

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	1				2				3				4				5				6			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X				X				X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X				X					X			X					X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X				X				X					X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X				X				X				X			
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X				X				X				X					X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización		X			X				X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X					X				X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.		X			X				X					X			X				X			
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos		X												X										
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X				X					X			X					X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte		X			X				X					X			X					X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X					X				X			X			

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	7				8				9				10				11				12			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X					X			X				X					X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X					X			X				X					X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X					X				X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X					X			X					X			X			
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X					X			X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización		X				X				X			X					X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X					X			X					X					X		X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.		X			X				X				X				X				X			
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X				X				X				X					X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X					X			X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte																								
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X				X					X			X			

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	13				14				15				16				17				18			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X				X				X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización		X			X				X				X					X			X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X				X					X				X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X				X				X				X			
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos		X			X				X				X				X					X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización			X		X				X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X				X					X				X		
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X				X					X				X		
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X				X				X				X						X		X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X				X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X				X				X				X			
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X				X					X			X			

INDICADOR	UNIDAD DE ESTUDIO SUB INDICADOR	25				26				27				28				29				TOTAL			
		E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos		X			X					X			X						X		24	4	0	1
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X					X			X						X		21	7	0	1
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X					X			X					X					X		20	8	1	0
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X					X					X		24	4	1	0
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X				X				X					X			X				24	5	0	0
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X				X				X						X		22	5	1	1
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X				X						X		20	6	2	1
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X				X				X				X					X			23	4	2	0
ESTABLECE LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	X X				X				X				X						X		24	2	2	1
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	X				X				X				X				X				25	4	0	0
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	X				X				X				X						X		26	2	11	0
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de C. A.	X X		X		X				X				X						X		25	33	11	00

CRONOGRAMA

Indicador	Sub indicador	Nº	Nombre del taller	Fecha		
				D	M	A
Establece la correspondencia múltiple entre 3 conjunto	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	1	Me divierto buscando errores entre 3 conjuntos	03	06	10
		2	Aprendo a ubicar errores entre 3 conjuntos	10	06	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	3	Ubicándome correctamente en el damero entre 3 conjuntos	17	06	10
		4	Adivina , adivinador en el damero del humor con mis 3 conjuntos	24	06	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	5	¿Cómo salgo de este tri laberinto?	01	07	10
		6	Me divierto buscando el camino correcto en el laberinto entre 3 conjuntos	08	07	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de psicomotricidad	7	Ubicando la pieza de mi rompecabezas tengo la respuesta entre 3 conjuntos	15	07	10
		8	Salta, saltarán encuentro la respuesta entre mis tres conjuntos	22	07	10
Establece la correspondencia múltiple entre 4 conjunto	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	9	Jugando con los errores entre 4 conjuntos	12	08	10
		10	El tablero del Error entre 4 conjuntos	19	08	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	11	Moviendo mi cuerpo en el damero ganador entre cuatro conjuntos	26	08	10
		12	Saltando en el damero entre cuatro conjuntos	02	09	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de Arte	13	El laberinto me vuelve loco entre 4 conjuntos	09	09	10
		14	Como salgo del laberinto entre 4 conjuntos	16	09	10

	Correspondencia múltiple con objetos del sector de psicomotricidad	15	Armando mi rompecabezas entre 4 conjuntos	23	09	10
		16	Jugando y Comiendo mi Sopa de Imágenes entre cuatro conjuntos	30	09	10
Establece la correspondencia múltiple entre 5 conjunto	Correspondencia múltiple con objetos del sector de dramatización	17	Recorriendo el laberinto , me divierto errores entre cinco conjuntos	07	10	10
		18	Encontrando objetos en mi laberinto soy un súper genio” errores entre cinco conjuntos	14	10	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de arte	19	El drama de mi rompecabezas entre 5 conjuntos	21	10	10
		20	Armo y desarmo, al final lo armo entre 5 conjuntos	28	10	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de cuentos	21	Encontrando en mi sopa ima, ima imágenes entre 5 conjuntos	04	11	10
		22	Como me divierto en mi sopa de imágenes entre 5 conjuntos	11	11	10
	Correspondencia múltiple con objetos del sector de psicomotricidad	23	¿Acertijo que te dijo ese acertijo? entre 5 conjuntos	18	11	10
		24	Adivinando mi Acertijo. entre 5 conjuntos	25	11	10

TALLERES LÚDICOS PARA ESTIMULAR LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 3 CONJUNTOS

I.- DATOS PERSONALES

1.1. Unidad de Gestión educativa Local	: UGEL SUR		
1.2 Institución Educativa Inicial	: 15 de Agosto		
1.3. Dirección	: Calle Túpac Amaru Nº 600 Paucarpata		
1.4. Apellidos y nombre de la directora	: Chávez Oliveros Genoveva		
1.5. Apellidos y nombre de la profesora	: Núñez Sarmiento María		
1.6. Apellidos y nombre de la alumna practicante	: Flores Romero Yeni Sulema Martínez Apaza Ruth Alessia Neira Huamani Nelssa Raquel		
1.7. Sección	: “Los Campeones”		
1.8. Número de alumnos	: 29	Niños: 13	Niñas: 13
1.9. Duración del _____ al _____			

II.-OBJETIVOS DEL TALLER

2.1. Objetivo general:

Los niños y niñas de 5 años de edad establecen la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos con objetos del sector de cuentos, demostrando interés en las diversas actividades lúdicas de ingenio en la I.E. I. de gestión pública “15 de Agosto” en el distrito de Paucarpata.

2.2. Objetivos específicos:

- 1.- Elaborar tres títeres que representen los personajes en el momento de la motivación para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 2.- Implementar para el momento del desarrollo el **sector de cuentos** para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 3.- Elaborar fichas graficas para el momento de la evaluación del establecimiento de correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos

III. SELECCIÓN E INTEGRACIÓN DE ÁREAS, COMPONENTES, LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD TEXTUAL, DIVERSIFICADA E INDICADORES DE EVALUACIÓN

ÁREA	COMPONENTE	LOGRO DE APRENDIZAJE (COMPETENCIA)	CAPACIDAD TEXTUAL	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADORES DE EVALUACIÓN
M	Número y relaciones	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre persona y objetos de acuerdos a sus características con seguridad y disfrute.	1.5 .- Construye y establece la relación termino a término en la colección de objetos (tazas con sus platos, ollas con sus tapas)	Los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “15 de Agosto” establece la correspondencia múltiple termino a término en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos al manipular diferentes objetos y lectura de imágenes de manera adecuada disfrutando de las actividades planificadas.	Establece la correspondencia múltiple termino a término en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos de manera adecuada
C.I.	Comprensión de textos	Comprende e interpreta mensajes de diferentes imágenes y textos verbales de su entorno, expresando con claridad e y espontaneidad sus ideas	3.1.-Identifica imágenes describiendo varias características de objetos o personajes, observados, discriminando visualmente detalles principales: personajes, direccionalidad, ubicación en el espacio, ubicación temporal, expresión de sentimientos, etc.	Los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial “15 de Agosto”	

P.S.	Desarrollo de la psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.			
------	----------------------------------	--	--	--	--

IV.- CRONOGRAMA

Tema	Subtema	Fecha		
		D	M	A
BÚSQUEDA DE ERRORES	Me divierto buscando errores entre 3 conjuntos	03	06	2010
	Aprendo a ubicar errores entre 3 conjuntos	10	06	2010

VI. EJECUCIÓN

TALLER LÚDICO N° 1

“ME DIVIERTO BUSCANDO ERRORES ENTRE 3 CONJUNTOS”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	Se presentara la función de títeres Un día al regreso de su escuela Juan ,estaba muy contento pues su madre le dio una gran noticia le habían invitado a la fiesta de su amiga Anita Después de cumplir con todas sus obligaciones, se dio un baño para cambiarse de ropa, y cuando ya estaba listo se observó sus pies ¿Qué creen que le falta ponerse? Pie-media –zapato	-Títeres - Titiritero - Siluetas	15
			EJECUCIÓN	*Jugaremos a ser compradores y compra un regalo para ir a la fiesta. Le proporcionaremos solo 3 monedas (elaboradas en cartulina) por niño para que pueda comprar los objetos. Ya en el patio armaremos un pequeño están donde habrá elementos entre los cuales exista correspondencia entre 3 objetos .Conjuntamente con la investigadora compraran cada uno de los participantes solo tres objetos a su elección.	- Diversos objetos -Monedas de cartulina - Stam	25

				Luego nos sentaremos formando un circulo allí la investigadora mostrara sus objetos e indicara la correspondencia que existe entre los objetos que compro. Posteriormente cada niño mostrara si existe correspondencia entre los objetos comprados, buscando algún error, dando una explicación pertinente.		
			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación del taller	15

TALLER LÚDICO Nº 2

“APRENDO A UBICAR ERRORES ENTRE 3 CONJUNTOS”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	* Cantaremos y aprenderemos una canción : la batalla del aprestamiento -En la batalla del aprestamiento , había que ver el niño que está atento Investigadora : Si yo soy lápiz Apoyo: yo soy tarjador ¿ustedes que serán se les preguntara a los niños? Alumnos : serán la cartuchera -En la batalla del aprestamiento , había que ver el niño que está atento Investigadora : Si yo soy cuchara Apoyo: yo soy plato ¿Ustedes que serán se les preguntara a los niños? Alumnos : serán la mesa Pegando las siluetas correspondientes a la canción en la pizarra para que los niños observen como se está dando la correspondencia múltiple termino a término entre 3 conjuntos.	-Canción - Cd - Radio - Siluetas - Pizarra - Cinta	15

			*Trabajaremos por grupos de mesas, formando 3 grupos. - Armaremos igualmente 3 están (tienda , librería y una perfumería) Grupo N° 1: Les proporcionaremos una caja con diferentes envases (botellas) todos con roscas para que los niños identifiquen cual es la tapa rosca que le corresponde según el color que le haya tocado, después de ubicar que tapa le corresponde lo colocara en el lugar que corresponde al stand en la tienda, dando la correspondencia múltiple termino a término entre 3 conjuntos. Grupo N° 2: Les proporcionaremos una caja con diferentes envases (pomos, frascos) todos con roscas para que los niños identifiquen cual es la tapa rosca que le corresponde según el color que le haya tocado, después de ubicar que tapa le corresponde lo colocará en el lugar que corresponde al stand en la perfumería. Grupo N° 3 : Les proporcionaremos una caja con diferentes elementos (plumones) todos sin tapas para que los niños identifiquen cual es la tapa que le corresponde según el color y el tamaño, después de ubicar que tapa le corresponde lo colocará en el lugar que corresponde al stand en la librería	-Pomos -Botellas -Cajas -Tapa roscas -Chapas de diferentes colores - Plumones -Letreros	25
			EJECUCIÓN		
			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos - Ficha de evaluación del taller	15

CRONOGRAMA

Tema	Subtema	Fecha		
		D	M	A
DAMERO	Ubicándome correctamente en el damero entre 3 conjuntos	17	06	2010
	Adivina , adivinador en el damero del humor entre 3 conjuntos	24	06	2010

Objetivos específicos:

- 1.- Elaborar disfraces que representen los personajes en el momento de la motivación para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 2.-Implementar para el momento del desarrollo el sector de dramatización para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 3.- Elaborar fichas gráficas para el momento de la evaluación del establecimiento de correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos

TALLER LÚDICO N° 3

“UBICÁNDOME CORRECTAMENTE EN EL DAMERO ENTRE 3 CONJUNTOS”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	*Se dramatizara una escena del cuento de la caperucita roja. *La investigadora se quedara disfrazar de la caperucita roja pues tenía que ir a visitar a su abuelita y no encontraba su ropa. Pero encontró una caja llena de ropas, disfraces y enseres. Conjuntamente con los niños le ayudaremos a la caperucita roja a que encuentre la ropa que necesita para poder estar lista (capa roja y su canasta), ya vestida la caperucita roja ella explicara que sin su traje rojo y su canasta no habría correspondencia.	-Caja -Disfraces -Capa -Canasta -Cd -Radio	15
			EJECUCIÓN	*Ya en el patio Las investigadoras elaboran un damero grande en el suelo (3x4) donde en cada casillero habrá una imagen donde el niño tendrá que buscar la correspondencia múltiple término a término entre 3 conjuntos. Que debe existir entre 3 conjuntos, y cuando llegue a encontrar la correspondencia de manera adecuada se ganara la corona de rey.	-Damero de triple -Siluetas -Coronas - Cinta	25
			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación del taller	15

TALLER LÚDICO N° 4

“ADIVINA, ADIVINADOR EN EL DAMERO DEL HUMOR CON MIS 3 CONJUNTOS”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	Utilizaremos de motivación una adivinanza, para que los niños adivinen la respuesta y puedan encontrar la relación que existe término a término entre los 3 conjuntos y puedan encontrar la respuesta. <u>Adivinanza</u> Tengo orejas y cola larga voy rebuznando cuando llevo carga ¿Quién soy?	-Papelote -Plumón - Siluetas -Cinta -Adivinanza	15
			EJECUCIÓN	*Ya en el patio Las investigadoras elaboran un damero grande en el suelo, el cual tendrá imágenes donde exista la correspondencia múltiple término a término entre 3 conjuntos. Utilizaremos paletas de caritas felices y otras de caritas tristes, que le permitirá al niño ir avanzando en el damero, según lo que le toque a cada participante. Dándole una explicación pertinente de la correspondencia que debe de existir término a término entre los conjuntos	-Damero - Siluetas - Paletas de caritas felices Paletas de caritas tristes	25

			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación del taller	15
--	--	--	-------------------	---	----------------------------------	----

CRONOGRAMA

Tema	Subtema	Fecha		
		D	M	A
LABERINTO	¿Cómo salgo de este tri -laberinto?	01	07	2010
	Me divierto buscando el camino correcto en el laberinto entre 3 conjuntos	08	07	2010

Objetivos específicos:

- 1.- Elaborar siluetas de diferentes personajes y/o objetos que representen los personajes en el momento de la motivación para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 2.-Implementar para el momento del desarrollo el sector de arte para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 3.- Elaborar fichas gráficas para el momento de la evaluación del establecimiento de correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos

TALLER LÚDICO N° 5
“COMO SALGO DE ESTE TRI LABERINTO”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	* La investigadora se quedara desfasar de una baquita y muy desesperada por que tenía los ojos vendados desea encontrarlo que necesita y los niños le comenzaran a dar indicaciones para que encuentre lo que necesita para disfrazarse Primero la dirijan así su ropa, luego los zapatos y finalmente la máscara para que los niños puedan observar la correspondencia que existe.	-Caja -Disfraz de vaquita -Venda - Cd - Radio	15
			EJECUCIÓN	*Las investigadoras elaboraran un laberinto en el patio con cartonera y que tenga paredes sólidas. Donde en cada punto de encuentro pondremos una caja donde habrá siluetas, donde le niño buscara la que necesita para seguir completando su correspondencia buscando la salida donde también habrá que buscar la silueta que le falta para completar su correspondencia. Así los niños puedan observar la correspondencia múltiple término a término entre 3 conjuntos.	-Reloj -Silbato - Caja - Siluetas	25
			EVALUACIÓN	*Se elaborará una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación del taller	15

TALLER LÚDICO Nº 6

“ME DIVIERTO BUSCANDO EL CAMINO CORRECTO EN EL LABERINTO DE 3 CONJUNTOS”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	* La investigadora les leerá una noticia : Pues daban una gran recompensa ya que se había extraviado un sombrero negro y una barita mágica, el dueño de esas pertenencias está muy triste pues no puede continuar haciendo magia ¿De qué se personaje se trata?	- Periódico - Siluetas	15
			EJECUCIÓN	*Ya en el patio las investigadoras elaboraran un laberinto en el patio con cartonera y que tenga paredes sólidas. - Formaremos 2 grupos uno de niños y otro de niñas para poder empezar a trabajar, se controlara el tiempo para cada equipo .Cada correspondencia correcta será un punto para el equipo. El cual tendrá 3 entradas al laberinto en cada entrada habrá un medio de comunicaron (periódico, teléfono, carta en siluetas el participante elegirá una carta el cual le indicara el numero por donde tendrá que entrar. En cada punto de encuentro habrá una caja con siluetas el niño tendrá que elegir una silueta y seguir avanzando. Luego tendrá que ubicar la salida igualmente encontrara una caja donde elegiría una última silueta para completar su correspondencia, dándose de término a término entre 3 conjuntos. La otra investigadora estará en la salida y constatará si el participante hizo un punto o no según como haya elegido la correspondencia. Finalmente todos ya reunidos observaremos cuantos puntos hizo cada equipo	- Cartoneta - Siluetas - Cajas - Reloj - Cartas enumeradas	25

				pudiendo observar los errores en cuanto a la correspondencia entre 3 términos.		
			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación del taller	15

CRONOGRAMA

Tema	Subtema	Fecha		
		D	M	A
ROMPECABEZAS	Ubicando la pieza de mi rompecabezas tengo la respuesta entre mis 3 conjuntos	15	07	2010
	Salta, saltarán encuentro la respuesta entre mis 3 conjuntos	22	07	2010

Objetivos específicos:

- 1.- Elaborar siluetas de diferentes personajes y/o escenas , objetos que representen los personajes en el momento de la motivación para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 2.-Implementar para el momento del desarrollo el **sector de Ciencia y Ambiente** para estimular la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos
- 3.- Elaborar fichas gráficas para el momento de la evaluación del establecimiento de correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos

TALLER LÚDICO N° 7

“UBICANDO LAS 3 PIEZAS DE MI ROMPECABEZAS TENGO LA RESPUESTA”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	Leeremos y aprenderemos una poesía <u>Poesía</u> Llevo a primavera vuelan mariposas de lindos colores y ellos se posan en las flores .	-Papelote - Plumón -Siluetas	15
			EJECUCIÓN	*Trabajaremos por mesas en concurso (1, 2,3) la mesa ganadora será donde todos los integrantes hayan terminado de armar su rompecabezas (3 piezas). Se les proporcionará solo una ficha del rompecabezas. El cual será de un animal. En el centro de la mesa colocaremos una caja con varias fichas del rompecabezas entre los cuales los niños tendrán que buscar cuales son las 2 fichas que le falta para que su rompecabezas este completo y así se pueda dar la correspondencia termino a término entre 3 conjuntos. Luego la investigadora explicara, que si algún niño no encontró la ficha que le faltaba es por que esa ficha con las otras 2 fichas no hay correspondencia.	-Rompecabezas de 3 piezas -Cajas - Cd - Radio	25
			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación taller	15

TALLER LÚDICO N° 8

“SALTA, SALTARÍN ENCUENTRO LA RESPUESTA ENTRE MIS 3 CONJUNTOS”

FECHA			MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	*Una de las investigadoras se disfrazará de vaca Para jugar a la charada con los niños, y nos comunicaremos a través de mímicas buscando la correspondencia entre las prendas de vestir con las partes del cuerpo. Los niños ayudaran al mimo a buscar esa correspondencia que debe existir entre las prendas de vestir, según las prendas del disfraz de vaca.	-Mimo -Pinturas -Caja -Prendas de vestir	15
			EJECUCIÓN	*Ya en el patio Igualmente trabajaremos en equipos, se proporcionara una flor de diferente color a cada niño (amarillo, roja, rosado) así en patio habrá un florero de acuerdo a esos mismos colores allí los niños tendrá que colocar la flor que le toco según el color. Así estarán listos los grupos para empezar a trabajar. *Las investigadoras elaboran en base de siluetas grandes una gran sopa de imágenes, donde los niños tendrán que ubicar los productos que nos proporcionan los animales domésticos. Ejemplo (vaca nos proporciona leche, queso) las cuales observaran la siguiente imagen que corresponde pero estarán en diversos casillero a una distancia prudente, para llegar a la otra imagen darán un salto y así terminara de buscará la otra imagen para que sus correspondencia este completa, dando la correspondencia múltiple termino a término entre 3 conjuntos.	-Siluetas de flores - Siluetas de floreros -Siluetas de los productos derivados de los animales -Dado	25
			EVALUACIÓN	*Se elaborara una ficha de evaluación correspondiente a la correspondencia múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 3 conjuntos	- Ficha de evaluación del taller	15

TALLERES LÚDICOS PARA ESTIMULAR LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 4 CONJUNTOS

I.- DATOS PERSONALES

1.1. Unidad de Gestión educativa Local	: UGEL SUR		
1.2 Institución Educativa Inicial	: 15 de Agosto		
1.3. Dirección	: Calle Túpac Amaru N° 600 Paucarpata		
1.4. Apellidos y nombre de la directora	: Chávez Oliveros Genoveva		
1.5. Apellidos y nombre de la profesora	: Núñez Sarmiento María		
1.6. Apellidos y nombre de la alumna practicante	: Flores Romero Yeni Sulema Martínez Apaza Ruth Alessia Neira Huamani Nelssa Raquel		
1.7. Sección	: “Los Campeones”		
1.8. Número de alumnos	: 26	Niños: 13	Niñas: 13
1.9. Duración del _____	al _____		

II.- OBJETIVOS DEL TALLER

2.1.- Objetivo General

- Los niños y niñas de 5 años de edad establecen la Correspondencia Múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos con objetos del sector de cuentos demostrando interés en las diversas actividades lúdicas de ingenio en la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 de Agosto” del Distrito de Paucarpata.

2.2.- Objetivos Específicos

- Elaborar 4 títeres que representan los personajes: payasos; Colorin, Serpentin, Chispin, Gotita, del momento de la **motivación** para estimular la Correspondencia Múltiple en cuanto a la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos.
- Implementar el momento de **desarrollo** en el sector de cuentos para estimular la Correspondencia Múltiple en cuanto a correspondencia múltiple entre 4 conjuntos.
- Elaborar fichas gráficas para el momento de **evaluación** del establecimiento de la Correspondencia Múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos.

III.- SELECCIÓN E INTEGRACIÓN DE ÁREAS, COMPONENTES ,LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD TEXTUAL, DIVERSIFICADA , E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD TEXTUAL	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Matemática	Número y Relaciones	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute.	1.5.- Construye y establece la relación término a término en dos colecciones con objetos (tazas con sus platos, ollas con sus tapas, etc.)	Los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I “15 de Agosto” del aula “Los Campeones”, construyen y establecen la relación término a término entre 4 conjuntos en las actividades del tablero del error y en el cuento equivocado, en la búsqueda de errores de las imágenes, dentro y/o fuera del aula.	Estimular la correspondencia múltiple en relación a la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos.

Comunicación	Comprensión de Textos	Comprende e interpreta mensajes de diferentes imágenes y textos verbales de su entorno, expresando con claridad y espontaneidad sus ideas.	3.1.- Identifica imágenes describiendo varias características de los objetos, personajes observados, discriminando visualmente los detalles principales.	Los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I “15 de Agosto” del aula “Los Campeones”, identifica imágenes describiendo las características al momento de encontrar los errores en el tablero del error y en el cuento equivocado dentro y/o fuera del aula.	
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	1.9.- Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz; óculo manual y óculo podal.	Los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I “15 de Agosto” del aula “Los Campeones”, coordinan con precisión haciendo uso del nivel de rapidez viso motriz en el tablero del error y en el cuento equivocado.	
Ciencia y Ambiente	Seres vivos, mundo físico y conservación del ambiente.	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, las características generales de su medio ambiente demostrando interés por su cuidado y conservación.	2.1.- Discrimina y relaciona animales y plantas según el medio en el que viven.	Los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I “15 de Agosto” del aula “Los Campeones”, discriminan y relacionan animales y plantas en las descripción de imágenes del cuento equivocado y del tablero del error.	

IV.- CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DIA	MES	AÑO
Búsqueda de Errores	Jugando con los errores entre cuatro conjuntos	12	08	2010
	El tablero del error entre cuatro conjuntos	19	08	2010

TALLER LÚDICO N° 09: JUGANDO CON LOS ERRORES ENTRE 4 CONJUNTOS

I.- EJECUCIÓN

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Presentación de Títeres Había una vez 4 payasos un día 1 payaso estaba buscando sus adornos para ir animar una fiesta infantil, al fondo estarán 3 cajas llenas de globos, serpentinas, gorritos de cumpleaños, etc. y 1 (3+1=4) caja con frutas y verduras, el payaso preguntara donde esta mis adornos, hasta que encontrara su caja y se pondrá feliz pero de pronto tocan la puerta y entran 3 (3+1=4) payasos más y dirán a los niños que también buscan sus cajas con adornos y el ultimo payaso agarrara la caja de frutas y verduras, pero se dará cuenta que eso no le corresponde que es un error el llevar esa caja y pedirá a un niño que le de la correcta.	Títeres Payasos Cajas Frutas Adornos	15'
			Desarrollo	Contamos un cuento Había una vez 4 ositos el mayor tenía 4 años, el siguiente tenía 3 años, 2 y el último tenía 1 año, ellos fueron a comprar miel, pero en la tienda el vendedor tenía un envase con zapatos y 3 envases con miel y el último como no sabía se equivocó y cometió el error de comprar los zapatos. Y este se fue feliz pero de pronto apareció la mama osa y le dijo que el no podía comer los zapatos y que lo correcto era comprar la miel ☺ y su mami los formo en una fila y puso a buscar el error que habían tenido.	Ositos Siluetas Secuencia del cuento	25'
			Evaluación	Se aplicara una ficha grafica; identifica que NO le corresponde al conejo saltarín	Ficha grafica	15'

TALLER LÚDICO N° 10: EL TABLERO DEL ERROR ENTRE 4 CONJUNTOS

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Presentación de títeres. “Buscando mis prendas de vestir” Un niño estaba caminando por el bosque buscando sus zapatillas y su ropas el estaba con short cuando de pronto se encontró con un conejo y este fue ayudarlo a buscar sus prendas de vestir, de pronto encontraron su polo, pantalón y por ultimo encontró su carro y el conejo le dijo que el estaba cometiendo un error, que el carro no era su prenda de vestir así que se pusieron a buscar su 4 prenda que era sus zapatillas.	Títeres	15’
			Desarrollo	Cuento equivocado Antes se les contara dicho cuento. Se realizara un tablero grande con imágenes de un cuento de los 3 cerditos, y se les pedirá que encuentren el cuento equivocado que es de la gallina Lina que no corresponde a la escena de los tres cerditos.	Tablero Imágenes Siluetas Secuencia del cuento	25’
			Evaluación	Se aplicara una ficha grafica con al consigna de acuerdo al taller con sus respectivos valores.		15’

CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DÍA	MES	AÑO
DAMERO	Moviendo mi cuerpo en el damero entre cuatro conjuntos	26	08	2010
	Saltando en el damero entre cuatro conjuntos	02	09	2010

TALLER LÚDICO N° 11: MOVIENDO MI CUERPO EN EL DAMERO

I.- EJECUCIÓN

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Presentación de Títeres Se realizara la dramatización del cuento de los 4 gatitos, tratara de que un día se fueron de paseo al bosque y de pronto se apareció un león y los hizo asustar ellos corrieron y corrieron hasta llegar a un campo grande y que tenía unos hoyos y ellos tenían que saltar como en un damero hoyo por hoyo y fueron ayudados por una abejita mágica y así llegaron al otro lado y poder salvarse. Al final pasaron todo el damero ganador y llegaron al lado de sus padres y fueron felices por siempre	Disfraces De animales y escenario	15'
			EJECUCIÓN	El damero ganador En el patio se realizara un damero gigante para el un juego de competencia, serán dos grupos uno de niñas y otro de niños; el grupo de cuatro (4) niños se colocaran al frente del damero ganador y el grupo de 4 de las niñas se colocaran al otro lado, al tocar el silbato se da inicio al juego donde iniciara el juego el grupo de las niñas una de ellas tiene que moverse como una ficha dar un solo salto y en cada movimiento que realicen en cada cuadrado estará una caja con un parte de un disfraz (gorro, orejas, etc.) y ella tendrá que ponerse la prenda, luego les tocara moverse a los niños e igualmente tendrán que hacer la misma rutina, al final quien encontró el disfraz completo ganara y será coronado como el damero ganador.	Disfraces Damero silbato	25'
			EVALUACIÓN	Se aplicara una ficha grafica; para identificar si establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos en el damero.	Ficha grafica	15'

TALLER LÚDICO N° 12: SALTANDO EN EL DAMERO ENTRE 4 CONJUNTOS

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Se presentara un noticia Se realizara una dramatización donde una será la reportera e informara a los televidentes (niños) que 4 niños han perdido sus mochilas, sus pelotas, gorros y sus relojes, pero que ya habían sido recuperado sus pertenencias pero que los policías lo tenían en su oficina sus objetos y otros más y los policías colocaron todos los objetos en un damero y les dijo que los niños eligieran lo que les pertenecía o lo que les correspondía.	Noticia Dramatización	15'
			EJECUCIÓN	Con el damero gigante, jugaremos al cuatro en raya, pero las fichas serán ellos mismos disfrazados y dramatizando ser una pelota roja y la otra amarilla, al momento de saltar a un cuadrado ellos dejaran 4 objetos que dejaran y que guarden correspondencia (un oso sin orejas, sin ojos, sin patas y sin manos, ellos irán dejando lo que le falta al oso y quien termine de completar será el ganador.	Damero Disfraces Objetos	25'
			EVALUACIÓN	Se aplicara una ficha grafica con la consigna: Identificar si establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos en el damero.	Ficha de evaluación	15'

IV.- CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DÍA	MES	AÑO
LABERINTO	El laberinto me vuelve loco entre cuatro conjuntos	09	09	2010
	Como salgo del laberinto entre cuatro conjuntos	16	09	2010

TALLER LÚDICO Nº 13 EL LABERINTO ME VUELVE LOCO ENTRE 4 CONJUNTOS

I.- EJECUCIÓN

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Pantomima Recibiremos la visita de un mimo, el cual entrara triste porque ha perdido a sus 4 amigos el monito Lito, oso Monki, la ballena Malena, el perro Bobby, su carita estaba muy triste y trataba de decirles a los niños lo que había pasado pero como no le entendían el se puso más triste, pero de pronto apareció una niña que entendía el idioma del mimoiol y ella tradujo todo así que los niños fueron ayudarlo a buscar a sus amigos pasaron por todos los caminos que era un laberinto hasta que llegaron a encontrar a sus amigos y se fue feliz y agradecido con los niños.	Mimo Laberinto	15'
			EJECUCIÓN	El damero ganador En el patio se realizara un laberinto gigante en forma de gusano, serán dos laberintos y el juego será de competencia, a la cuenta de tres empezara el juego, los niños tienen que pasar dentro del gusano laberinto y dentro tendrá 4 obstáculos uno de ellos será dibujar a un gato, el segundo será pintarse (arte) la cara como un gato tercero recoger las orejas del gato y cuarto recoger el cuerpo del gato, hasta llegar a salir del laberinto.	Laberinto Dibujos Pintura de cara Partes del gato	25'
			EVALUACIÓN	Se aplicara una ficha grafica; para identificar si establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos en el laberinto.	Ficha grafica	15'

TALLER LÚDICO N° 14: COMO SALGO DEL LABERINTO ERRORES ENTRE CUATRO CONJUNTOS

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Poesía: Soy un laberinto Confuso muy confuso Tus 4 osos se perdieron Si eres un niño campeón Los encontraras y todos juntos La salida encontrara.	Poesía	15'
			EJECUCIÓN	Se realizara un laberinto gigante y con una altura de 2 m, y al toque del silbato tendrá que entrar para encontrar y sacar lo que le trajo en su ponchera y lo que le corresponde a el, que serán 4 alimentos, también habrán distractores. Al término ellos en el patio dibujaran y pintaran con materiales del sector de arte lo realizado.	Laberinto Alimentos Silbato Hojas Materiales del sector de arte	25'
			EVALUACIÓN	Se aplicara una ficha grafica; para identificar si establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos en el laberinto.	Ficha de evaluación	15'

IV.- CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DIA	MES	AÑO
ROMPECABEZAS	Armando mi rompecabezas errores entre cuatro conjuntos	23	09	2010

TALLER LÚDICO N° 15: Armando mi rompecabezas

I.- EJECUCIÓN

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Se presentara un noticia Se realizara una dramatización donde una será la reportera e informara a los televidentes (niños) que de un museo han robado 4 piezas de un dinosaurio y se pide que al que encuentre esas piezas vengan y coloquen las 4 piezas donde corresponde en el rompecabezas que armaron para ver cuántas piezas le faltaba al dinosaurio Rex.	Noticia Narradora Museo Dinosaurio Piezas	15'
			EJECUCIÓN	Llegaran los dueños del museo robado y en el patio armaran el rompecabezas y pedirán a los niños que coloquen las 4 piezas donde corresponde, pero como varios niños tenían muchas piezas y querían comprobar si las piezas correspondían, los dueños decidieron hacer un circuito de psicomotricidad y al final el que llegara primero colocaría las 4 piezas.	Rompecabezas Piezas Circuito de psicomotricidad	25'
			EVALUACIÓN	Se aplicara una ficha grafica; para identificar si establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos en el damero.	Ficha grafica	15'

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DIA	MES	AÑO
SOPA DE IMÁGENES	Jugando y comiendo mi sopa de imágenes entre cuatro conjuntos	30	09	2010

TALLER LÚDICO N° 16: JUGANDO Y COMIENDO MI SOPA DE IMÁGENES ENTRE CUATRO CONJUNTOS

I.- EJECUCIÓN

Fecha			Momentos Pedagógicos	Estrategias Pedagógicas	Recursos	Temporalización
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Se les narrara le cuento de los tres cerditos, pero la historia será narrada con imágenes en la pizarra y las imágenes serán presentadas en un tablero para realizar la sopa de imágenes y cada escena ira donde corresponde pero estarán mezcladas con otras escenas de cuentos así ellos dirán si la escena corresponde o no al cuento lo describirán mediante las imágenes serán 4 escenas correctas las demás serán incorrectas.	Cuento Imágenes Tablero	15'
			EJECUCIÓN	En el patio se armara el tablero para realizar la sopa de imágenes , con 4 escenas de la caperucita roja, el primero cuando esta camino a casa de la abuela, segundo cuando toca la puerta, tercera cuando se lo come el lobo y cuarta el leñador mata la lobo y saca a caperucita y abuela, y otras 4 escenas de la familia de osos, en los demás recuadros estarán algunas escenas de diferentes cuentos , ellos al levantar y voltear tiene que ver que guarden el orden de secuencia y con una cinta enlazaran las escenas correctas y ganara el que lo haga en menor tiempo.	Tablero gigante Imágenes grandes de cuentos Cintas	25'
			EVALUACIÓN	Se aplicara una ficha grafica; para identificar si establece la correspondencia múltiple entre 4 conjuntos en la sopa de imágenes.	Ficha grafica	15'

TALLERES LÚDICOS PARA ESTIMULAR LA CORRESPONDENCIA MÚLTIPLE ENTRE 5 CONJUNTOS

I.- DATOS PERSONALES

1.1. Unidad de Gestión educativa Local	: UGEL SUR		
1.2 Institución Educativa Inicial	: 15 de Agosto		
1.3. Dirección	: Calle Túpac Amaru N° 600 Paucarpata		
1.4. Apellidos y nombre de la directora	: Chávez Oliveros Genoveva		
1.5. Apellidos y nombre de la profesora	: Núñez Sarmiento María		
1.6. Apellidos y nombre de la alumna practicante	: Flores Romero Yeni Sulema Martínez Apaza Ruth Alessia Neira Huamani Nelssa Raquel		
1.7. Sección	: “Los Campeones”		
1.8. Número de alumnos	: 26	Niños: 13	Niñas: 13
1.9. Duración del _____ al _____			

II. OBJETIVOS DEL TALLER

1.1 Objetivo General

- Los niños y niñas de 5 años de edad establecen la Correspondencia Múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos con objetos del sector de cuentos demostrando interés en las diversas actividades lúdicas de ingenio en la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública “15 de Agosto” del Distrito de Paucarpata.

1.2Objetivos Específicos

- Elaborar 5 títeres que representan los personajes: los numero nº1 del momento de la motivación para estimular la Correspondencia Múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.
- Implementar el sector de cuentos con cuentos nuevos creados por las profesoras para estimular la Correspondencia Múltiple en cuanto a correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.
- Elaborar el laberinto para poder desarrollar las actividades en el sector de cuento para la Correspondencia Múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.
- Elaborar fichas graficas para el momento de evaluación de la Correspondencia Múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.

III. SELECCIÓN E INTEGRACIÓN DE ÁREAS, COMPONENTES ,LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD TEXTUAL, DIVERSIFICADA , E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPONENTE	CAPACIDAD TEXTUAL	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Matemática	Número Y Relaciones	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute.	1.5.-Construye y establece la relación término a término en dos colecciones con objetos (tazas con sus platos, ollas con sus tapas, etc.). 2.5.-Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno, describiendo sus ubicaciones: primero, segundo, tercero, cuarto y quinto, primero y último.	Los niños y niñas de 5 años” B” del aula “Los campeones” de la I.E.I. “15 de Agosto” Establece correspondencia múltiple en colecciones, en conjuntos de 5 objetos, en los sectores de cuentos, de dramatización, arte y ciencia ambiente. Los niños y niñas de 5 años” B” del aula “Los campeones” de la I.E.I. “15 de Agosto” construye sucesiones de 5 objetos en la correspondencia entre conjuntos respetando un orden , primero, segundo, tercero, cuarto, quinto al reverso quinto al primero .	Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.
Personal social			1.5.1.-Manifiesta coordinación equilibrio y agilidad al realizar actividades lúdicas y cotidianas. 1.6.-Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y los otros, identificando nociones espaciales: arriba, abajo, delante, detrás, derecha, izquierda, cerca, lejos	Los niños y niñas de 5 años” B” del aula “Los campeones” de la I.E.I. “15 de Agosto “manifiesta coordinación al realizar las actividades lúdicas psicomotrices , de laberintos , damas Los niños y niñas de 5 años” B” del aula “Los campeones” de la I.E.I. “15 de Agosto “manejan el espacio en relación con su cuerpo y los objetos, al estimular correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.	

Ciencia y ambiente.			2.3.- Relaciona las características físicas de los animales propios de su localidad y su relación entre sí: animales domésticos y salvajes, hábitat, forma de alimentación, forma de reproducción, proceso de crecimiento, cuidados y utilidad.	Los niños y niñas de 5 años” B” del aula “Los campeones” de la I.E.I. “15 de Agosto “relaciona las características de los animales, alimentos, plantas al realizar la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.	
Actitud	Disfruta al realizar actividades lógico matemáticas mediante el juego y otras actividades en general.				

Laberinto

TALLER LÚDICO Nº 17 ¿RECORRIENDO EL LABERINTO, ME DIVIERTO?

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DÍA	MES	AÑO
LABERINTO	Recorriendo el laberinto, me divierto entre 5 conjuntos	07	10	2010
	“Encontrando objetos en mi laberinto soy un súper genio ”entre 5 conjuntos	14	10	2010

I. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Presentación de títeres. “ Los bailarines Nº 1” Vamos a llevar cinco títeres llamados los bailarines número 5 que empezaran a bailar un baile sueco moviendo solamente sus pies , ellos empezaran a mover sus pies cinco veces a la derecha cinco veces a la izquierda ,serán cinco títeres vestidos exactamente iguales , pero cada uno de ellos se irá escondiendo poco a poco y cada uno y cuando el primer títere que se quede completamente solo el les contara que te tienen un secreto y que tiene algo diferente de sus hermanos y bueno ellos irán descubriendo sus diferencias y los niños se tendrán que dar cuenta que no se encuentra la correspondencia múltiple entre y también se podrá observar lo que no corresponde en su vestimenta .	Títeres Titiritero Cd Radio	15'
			EJECUCIÓN	Juguemos con los laberintos de la abuelita Micaela y sus nietas Cuento “ La abuelita Micaela y sus nietas” La profesora primeramente contara el cuento de la abuelita Micaela y sus nietas para jugar con los niños se contara partes del cuento y	Laberinto Cuento	25'

			EVALUACIÓN que e lo que ella quería y se empezara a contar la historia , Durante muchos años ella vivía e el bosque y conocía dicho bosque a la perfección entonces la abuelita les dijo a sus 5 nietas que estaban de visita que , tenían que encontrar cada una de ellas 5 flores pero cada conjunto tenía que ser exactamente iguales la primera las margaritas , la segunda los claveles , la tercera las rosas , la cuarta , los girasoles y la quinta las orquídeas y cada una de ellas tenía que buscar su camino correcto en el bosque por que dichos caminos eran unos laberintos entonces cada una empezó la búsqueda de dichas flores encontrándose con sus hermanas por el camino ya que cada una buscaba sus camino indicado una quería encontrar sus cinco flores que les correspondía a cada una ya ellas tenían que encontrar la correspondencia múltiple entre el conjunto de 5 flores iguales y sabiendo que no podían recoger la que no le correspondía. Se aplicara una ficha grafica para encontrar la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos en el sector de cuentos para evaluación del taller si ha sido deficiente o eficiente.	Flores Siluetas Ficha de evaluación.	15'
--	--	--	--	--	-------------------

TALLER LÚDICO N° 18 “ENCONTRANDO OBJETOS EN MI LABERINTO SOY UN SÚPER GENIO”

I. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Canción “Me gusta estar bien limpiecito “ Todas las mañanas me gusta bañarme , Limpio me gusta estar. Cinco cosa importantes son Para estar limpio siempre utilizo agua y jabón.... Peine, cepillo y toalla para sequito quedar Ahora tendré que encontrar todas estas cosas para que me pueda bañar. Contamos el cuento dentro de aula y saldremos al patio a jugar en el rompecabezas para encontrar la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. Cuento ” los instrumento musicales” Un día muy temprano se levantó muy tempranito la señora guitarra la señora trompeta el señor bajo, la señorita flauta y el señor tambor cada uno de ellos tenían que presentarse en un evento el cual ellos tenían que estar a las 5 de la tarde pero a cada uno de ellos les faltaba algo a uno le faltaba sus zapatos a el otro le faltaba su peluca , su pantalón , su camisa, y su casaca entonces se dieron cuenta que nadie tenían su vestimenta completa y pensaban que no podrían presentarse en su evento , entonces apareció Marquitos y les dijo a sus amigos los instrumento musicales ya están listos y ellos respondieron no no , no ... respondieron ellos y uno de los instrumento respondió a los cinco nos falta algo y por eso no podemos presentarnos por que ayer en la tarde nos pusimos a jugar en el laberinto y olvidamos nuestras vestimenta allí . entonces la alumna practicante abrirá la puerta de el laberinto y escogerá a	Canción de 5 objetos.	15’
			EJECUCIÓN		Guitarra Tambor Flauta Trompeta Bajo Rompecabezas Imágenes Objetos	25’

			EVALUACIÓN	cinco niños los cuales cada uno de ellos representara un instrumento musical , y ellos ayudaran a encontrar las prendas que le falta a cada uno de los instrumentos encontrando la correspondencia múltiple entre los cinco conjuntos , ingresaran los niños a encontrar lo que le falta a cada uno de ellos encontrándose dentro de el laberinto muchas cosas los niños irán sacando si le corresponde a algunos de los instrumentos hasta encontrar la correspondencia múltiple y la correspondencia de los objetos. Se les entregara una ficha grafica con la consigna: establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos , en tu rompecabezas ubicando lo que corresponde al cuento.	Ficha grafica	15'
--	--	--	------------	--	---------------	------------

TALLER LÚDICO N° 19 “EL DRAMA DE MIS ROMPECABEZAS”

CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DÍA	MES	AÑO
ROMPECABEZAS	El drama de mi rompecabezas entre 5 conjuntos	21	10	2010
	Armo y desarmo, al final lo armo entre 5 conjuntos	28	10	2010

I. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACIÓN	Cuento : El payaso Pepin Se encontraba muy triste el payasito Pepín porque el había perdido su traje de payasito con el cual el salía a trabajar y ese día no sabía con que trabajar ya que lo había perdido su traje entonces Pepín se puso muy triste y salió de su casa con la cabeza agachada caminando muy triste , se encontró una peluca de un payaso mucho más bonita de la que el tenía , siguió caminado cuando de repente se encontró un mameluco nuevo y muy colorido y el payasito Pepín ya sentía un poco feliz , y ya no caminaba con su cabeza agachada y de repente se encontró algo mas unos zapatos de payaso que el quedaban exacto como para el , juntamente una nariz de color rojo, y una señora le regalo un overol que le había cocido como para el quien creen que se puso todo el traje eso el payasito Pepín . Preguntaremos a los niños en donde e se encuentra la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.	Disfraz de payaso Cuento con imágenes	15'
			EJECUCIÓN	Luego saldremos con los niños a el patio Se llevaran cinco cajas en las cuales habrá distintas imágenes entonces		25'

			se armaran cinco grupos de niños en donde ellos tendrán que armar el rompecabezas que les corresponde , encontrando las cinco fichas que corresponde , una vez armados los cinco rompecabezas vamos a ver que el grupo lo armo más rápido y quien encontró la imagen del payasito Pepín, los cuales se ganaran un premio. Y luego los niños saltaran el par poder encontrar la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. Evaluación se les dará una hoja con la consigna: Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.	Ficha de evaluación	15'
--	--	--	--	---------------------	------------

TALLER LÚDICO N° 20 ARMO Y DESARMO, AL FINAL LO ARMO

I. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
			PLANIFICACIÓN	ADIVINANZA Tiene dos patas Tiene pico Tiene plumas y cuando pone Huevos empieza a cacarear. ¿Qué será? ¿Qué será? LA GALLINA “Un día con la gallina Donata”	Siluetas par la adivinanza	15'
		2010	EJECUCIÓN	Saldrá la señora gallina y empezara a caminar por el patio , y dejara por todo el patio unas cartillas en donde se podrán observar que cada una de ellas tendrán partes de un cuerpo de ciertas aves ella seguirá caminado muy delicadamente y muy despacio y les dirá a los niños que encuentren las la vestimenta de sus amigas las aves de señor pato y de la señorita paloma , así como estaban en las imágenes tendrán que encontrar la correspondencia múltiple entre 5 de los objetos y de las imágenes y encontraran también la imagen y la vestimenta de sus 5 hijos los pollitos y si encuentran las imágenes que corresponden ellos saldrán a bailar una canción dramatizada.	Imágenes Vestimenta Canción Para la dramatización.	25'
			EVALUACIÓN	Evaluación se les dará una hoja con la consigna: Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. En los conjuntos armados por los rompecabezas.	Ficha de evaluación	15'

TALLER N°21 “ENCONTRANDO EN MI SOPA IMA, IMA IMÁGENES

I. CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DÍA	MES	AÑO
SOPA DE IMÁGENES	“Encontrando en mi sopa ima, ima imágenes ”entre 5 conjuntos	04	11	2010
	“Como me divierto en mi sopa de imágenes “ entre 5 conjuntos	11	11	2010

II. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACION	Dramatización: cinco alumnas practicanes se vestirán de flores del mismo color pero una de ellas tendrá una carita triste y no corresponde a el conjunto establecido. Bailaran y realizaran una coreografía y la profesora les pedirá que le digan cuál de ellas no corresponde cuando ellas se volteen por observándolas por atrás todas son iguales del mismos color y la misma forma . Juguemos en el patio con nuestra sopa de imágenes	Disfraz de flores CD.	15'
			EJECUCION	Saldremos a el patio en donde se encontrara nuestro tablero grande , entonces los niños encontraran las imágenes de las distinta flores pero cada uno de ellas tiene algo diferente ,y bueno se les pedirá a los niños que pinten caritas de las flores con lo que se les está indicando en cada uno de las imágenes una vez terminando de pintar las imágenes con lo que correspondía los niños tendrán que colocar las imágenes en nuestro tablero donde corresponde. Los niños tendrán que utilizar el material que corresponde al sector de arte para pintar su flor. Para que así ellos puedan hallar la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos.	Siluetas de distintas imágenes Tablero	25'
			EVALUACION	Evaluación se les dará una hoja con la consigna: Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. En la sopa de imágenes	Ficha de evaluación.	15'

TALLER N° 22 “COMO ME DIVIERTO EN MI SOPA DE IMÁGENES “

I. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACION	Se da una noticia: buscando las temperas mágicas Se les contara a los niños que ayer un ladrón se llevo las cinco temperas mágicas y que el pintor pablo necesitaba sus tempera mágicas por que el tenía que entregar unas pinturas a los niños de 5 años B , y que un pequeño ladrón se llevo sus temperas mágicas.	Noticia	15'
			EJECUCION	Todos saldremos a el patio a elaborar cinco afiches para encontrar las temperas mágicas encontrando en cada uno de los afiches se establezca la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos. Saldremos al patio y buscaremos sus temperas de pintor Juan y como que estas pinturas eran mágicas , ya que cuando pintaban sus dibujos empezaban a brillar y los dibujos quedaban hermosos. Entonces los niños la no encontraron y empezaran a fabricar sus temperas mágicas par que se las entreguen a el pintor Juan y luego ellos empezaron pintar los dibujos correspondientes y una vez terminados todas las imágenes de el tablero de sopa de imágenes las colocaremos en dicho tablero y los niños irán volteando y entre ellas tendrán que encontrar los afiches para encontrar las cinco temperas mágicas encontrando la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.	Temperas Brillantina Tablero Imágenes Pinceles	25'
			EVALUACION	Evaluación se les dará una hoja con la consigna: Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. En la sopa de imágenes.	Ficha de evaluación.	15'

Acertijos comunes

TALLER LÚDICO N° 23 ¿ACERTIJO QUE TE DIJO ESE ACERTIJO?

I. CRONOGRAMA

TEMA	TEMAS ESPECÍFICOS	FECHA		
		DÍA	MES	AÑO
ACERTIJOS COMUNES	¿Acertijo que te dijo ese acertijo? entre 5 conjuntos	18	11	2010
	Adivinando mi acertijo entre 5 conjuntos	25	11	2010

II. EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACION	Poesía	Poesía	15'
			EJECUCION	Soy tan bella que en la primavera me pongo hermosa Es que simplemente tengo lo que nadie puede tener mis lindas hojas verdes Mis lindo tallo que hace que no me caiga Mi lindas flores que adornan la primavera y bueno ni que decir de mi frutos que cuando estoy madurito come me comen, y como olvidarme de mi raíz por sin ella jamás podría vivir. Encontrando las partes de las plantas	Imágenes	
			EVALUACION	Saldrán todos los niños a fuera a el patio y se les colocara un baúl mágico y s ellos tendrán que encontrar y en el piso s e colocar la imagen la cual ellos tendrán que encontrar todas serán partes de ciertas plantas en donde los niños tendrán que encontrar la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos su flor , su tallo , sus hojas su raíz y su fruto , donde se tomara tiempo .La profesora escogerá a los niños que tenga que empezar a buscar mientras ella va indicando como es la parte de esta planta que sus frutos , etc. Los niños de manera que van encontrando la partes que le corresponde a cada una de las plantas encontraran la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. Evaluación se les dará una hoja con la consigna: Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. Encontrando la respuesta correcta en tu acertijo.	Imágenes Baúl mágico Ficha de evaluación.	25' 15'

TALLER LÚDICO N° 24 ADIVINANDO MI ACERTIJO.

I .EJECUCIÓN

Fecha			Momentos pedagógicos	Estrategias	Recursos	Tempo
D	M	A				
		2010	PLANIFICACION	Sesión de pantomima Yo Tengo mi carita bien redondita Ella tiene dos ojos Dos cejas que hacen ver mis ojos mas bonitos Tengo unos labios bien rosados Que hace ver mi sonrisa más hermosa. La granja de Don Jaimito	Poesía imágenes para la poesía	15'
			EJECUCION	Todos los niños saldrán al patio y se sentaran en círculo en donde ellos estarán escuchando los acertijos que va haciendo la profesora con animales domésticos de la granja de don Jaimito ella contara y los niño tendrán que adivinar la correspondencia múltiple que existe entre los 5 conjuntos . la profesora comenzara a contar primero de la gallina, sus plumas, su pico , sus patas , sus alas y sus huevos, entonces el niño que primero levante la mano y haya encontrado la correspondencia múltiple entre los cinco conjuntos correrá y traerá los cinco objetos que corresponde a la gallina y si no lo logra ira otro niño, de la vaca lola la profesora empezara a contar el acertijo los niños primero tienen que escuchar el acertijo tiene sus manchas negras y una cola,etc. de modo que el niño encuentre la correspondencia múltiple en los conjuntos, en cada uno de los conjuntos que se encontraran en la caja habrá otros objetos los cuales servirán de distractores. Logrando en los niños la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos. Luego los niños realizaran una sesión se pantomima con los personajes de la granja donde ellos se darán cuenta que animales son domésticos estableciendo la correspondencia múltiple entre cinco conjuntos.	Cajas Objetos Imágenes Acertijos	25'
			EVALUACION	Evaluación se les dará una hoja con la consigna: Establece correspondencia múltiple en cuanto la correspondencia múltiple entre 5 conjuntos. Encontrando la respuesta correcta en tu acertijo	Ficha de evaluación.	15'

EVIDENCIAS

FOTOGRAFICAS

SECTOR DE CUENTOS



ANTES



PRUEBA DE ENTRADA



PRUEBA DE SALIDA

SECTOR DE ARTE



ANTES



PRUEBA DE ENTRADA



PRUEBA DE SALIDA

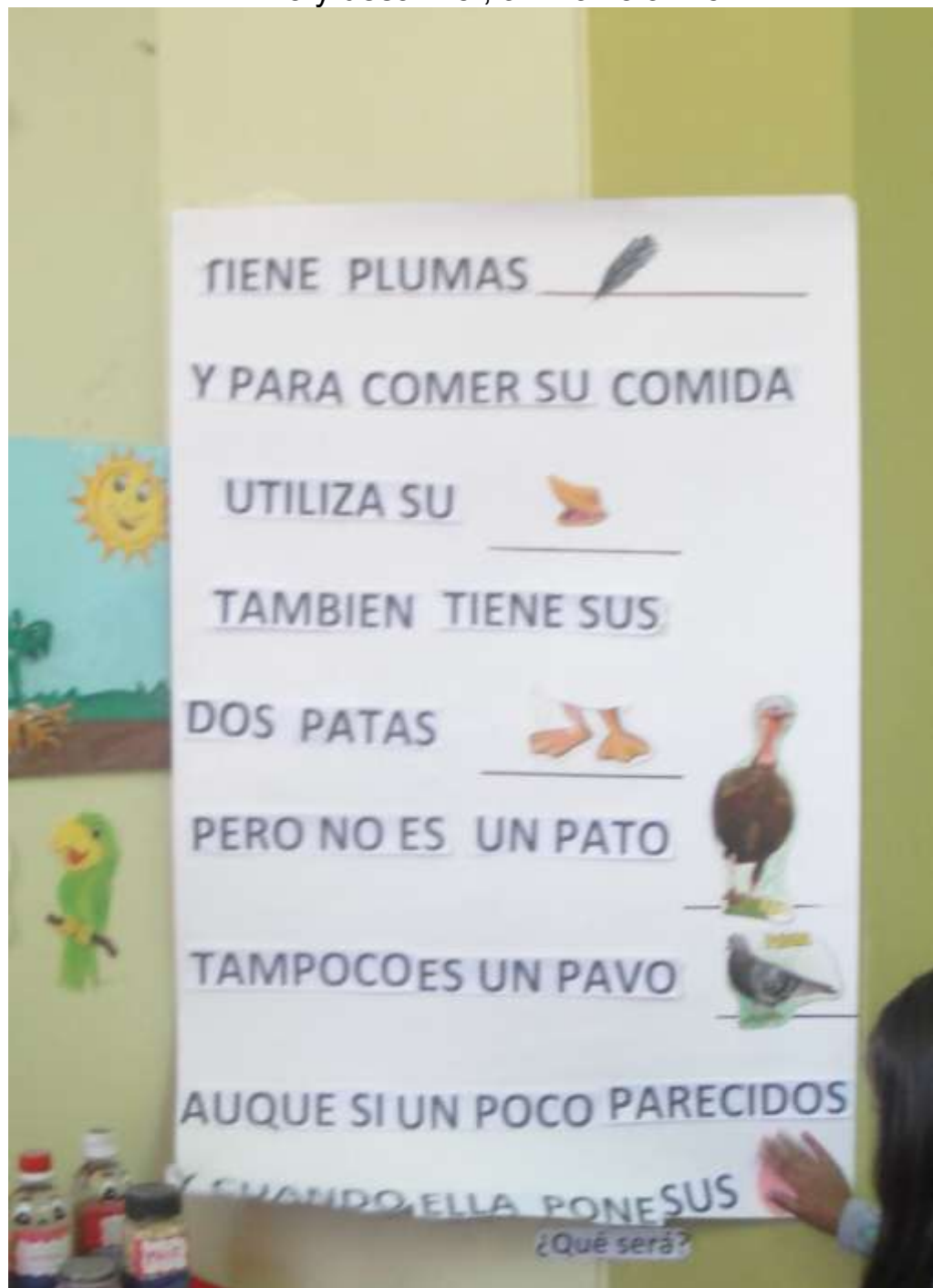
APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA.



APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE SALIDA



MATERIAL USADO EN EL TALLER N° 20
"Armo y desarmo , al final lo armo "



MATERIAL USADO EN LA APLICACIÓN DEL TALLER N° 3
"Ubicándome correctamente en le damero "



Material usado en la aplicación del taller N° 14” Como salgo del laberinto?



CORRESPONDENCIA ENTRE 3 CONJUNTOS

Sector de ciencia y ambiente material usado en la aplicación del taller N° 7



CORRESPONDENCIA ENTRE 3 CONJUNTOS

Sector de dramatización material usado en la aplicación del taller N° 3



CORRESPONDENCIA ENTRE 4 CONJUNTOS

Sector de arte material usado en la aplicación del taller N° 10



CORRESPONDENCIA ENTRE 5 CONJUNTOS

Sector de ciencia y ambiente material usado en la aplicación del taller N° 20

