

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



EL CUENTO, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA
INTERDISCIPLINARIA PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE EN
NIÑOS DE PRIMER GRADO

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR NOHELIA THALIA AGUINAGA ACUÑA

ASESOR

OSMER AGUSTÍN CAMPOS UGAZ <https://orcid.org/0000-0002-3876-6605>

Chiclayo, 2019

ÍNDICE

Resumen.....	¡Error! Marcador no definido.
Abstract.....	4
Introducción.....	5
Justificación.....	7
Objetivos.....	8
Marco Teórico.....	9
Hipótesis, metodología y resultados esperados.....	12
Cronograma.....	15
Presupuesto.....	16
Colaboradores.....	16
Referencias bibliográficas.....	17
Anexos.....	17

Resumen

El aprendizaje se ha venido desarrollando en el ser humano desde su nacimiento, además está y seguirá estando en constante aprendizaje. Y no sólo se basa en adquirir habilidades o destrezas; sino que también es un proceso de cambios comportamentales. Fácilmente los niños pueden expresar este último punto, debido a su espontaneidad a diferencia de los adultos que ya está marcado y resulta complicado modificarlo. Algo relevante para el docente sería conocer una estrategia de aprendizaje que se adapte a las necesidades e intereses del estudiante, teniendo un lugar dentro del cerebro y corazón del niño. Siendo así, el presente proyecto responde a lo anteriormente mencionado; ya que el cuento despertará la imaginación, creatividad y curiosidad del niño, de manera que éste se divertirá aprendiendo. Dicho proyecto está inclinado en un paradigma positivista, de tipo cuantitativo con un diseño cuasi experimental, que se realizará con dos secciones de primer grado de primaria teniendo como grupo control a 31 estudiantes y grupo experimental a 28 estudiantes, quiénes pasarán por un pre y post test. Para lograrlo, primero se identificará el nivel de aprendizaje, luego se determinará las características del proyecto y por último, se medirá el nivel de aprendizaje de los niños de primer grado después de la aplicación del cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria. Finalmente, como resultados esperados de la propuesta, se tendrá que los estudiantes de primer grado del grupo experimental obtengan un aprendizaje enriquecido, se inclinen por el gusto a la lectura y logren identificar su inteligencia predominante.

Palabras claves: aprendizaje, cuento, estrategia didáctica interdisciplinaria

Abstract

Learning has been developing in the human being since his birth, and it is and will continue to be constantly learning. And it's not just about acquiring skills or skills; it's also a process of behavioral change. Children can easily express this last point, because of its spontaneity unlike adults, which is already marked and difficult to modify. Something relevant for the teacher would be to know a learning strategy that adapts to the needs and interests of the student, having a place within the brain and heart of the child. This being so, this project responds to the aforementioned; since the story will awaken the imagination, creativity and curiosity of the child, so that he will have fun learning. This project is inclined towards a positivist paradigm, quantitative type with a quasi-experimental design, which will be carried out with two primary first grade sections having as control group 31 students and experimental group 28 students, who will undergo a pre- and post-test. To achieve this, first the learning level will be identified, then the characteristics of the project will be determined and finally, the learning level of firstgrade children will be measured after the application of the story as an interdisciplinary didactic strategy. Finally, as expected results of the proposal, first-grade students in the experimental group will have to obtain an enriched learning, lean toward reading and be able to identify their predominant intelligence.

Keywords: learning, storytelling, interdisciplinary didactic strategy

Introducción

Esto del avance tecnológico y de nuestra sociedad millennials, ha hecho que los niños desde muy pequeños estén en contacto muy cercano con dispositivos tecnológicos (celulares o tablets), que en lamentables ocasiones les está haciendo dependiente de ello, porque en realidad es como entregarles drogas. Esto está provocando a que el hábito lector cada vez esté más ausente y su aprendizaje se vea afectado, ya que los niños suelen usarlo como juguete en un tiempo muy prolongado teniendo como consecuencia el cansancio.

Por otro lado, un informe de estudio publicada por la UNESCO, demostró que el 36% de niños y jóvenes en Latinoamérica no llegan a los niveles de lectura apropiadas, y se deben a diversos factores como el poco tiempo de los padres hacia a los hijos, los recursos económicos, entre otros. (Semana, 2017)

También, si analizamos el nivel educativo peruano se evidencia que a pesar de haber tenido mejores resultados que otros años aún se sigue manteniendo entre los últimos. Además, en una encuesta recogida por Pulso Perú elaboradas por Datum acerca de los 14 principales problemas de los peruanos, se encontraron que ellos consideraban: “mi nivel educativo es bajo, insuficiente” ello confirma lo anterior mencionado, por eso quiero presentarles una propuesta que contribuirá con la educación de nuestro país en el aprendizaje de nuestros estudiantes. (Gestión, 2017)

Más aún, después de haber observado en las prácticas pre profesionales dentro de una Institución Educativa de Chiclayo, mediante entrevistas personales acerca de cuánto sabían de cuentos, que cuentos conocían, que es lo que les gustaba hacer; y las respuestas obtenidas fueron jugar videojuegos en el computador, estar viendo videos en la Tablet o celulares por mucho tiempo, lo que provoca cansancio de ojos puesto que no están aptos a esa edad para pasar más de una hora con eso aparatos tecnológicos asimismo se evidenciará un bajo rendimiento académico. En vista de que esta problemática en realidad no es ajena a otra Institución Educativa, se ha formulado la siguiente pregunta: ¿cómo potenciar el aprendizaje en niños de primer grado?

De esta manera se hizo pensando en realizar este trabajo con el objetivo de aplicar el cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de primer grado. En primer lugar se identificará el nivel de aprendizaje, antes de la aplicación del cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria. Seguidamente, se determinará las características del cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el

aprendizaje, y como último punto se medirá el nivel de aprendizaje después de la aplicación del cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria.

Esta investigación servirá no sólo para mejorar el aprendizaje en los niños mediante los cuentos interdisciplinarios, sino que también promoverá el hábito lector ya que si en casa no habían sido motivados desde pequeños a leer, en la escuela lo pudieron encontrar. Y como decía Gandhi

“leer incrementa, multiplica, amplía, engrosa, enriquece y eleva su vocabulario”; esto hace que seamos una sociedad educada y con mayor diversidad cultural.

Para finalizar, recordemos que el país de Finlandia desde años anteriores viene siendo la envidia de cualquier sistema educativo, y no sólo por la formación académica que brindan sus escuelas sino también por el nivel en que se posiciona a diferencia de otros países en cuanto a ser el país más educado.

Justificación

En realidad este proyecto, lo hice pensando en la ventaja de no trabajar los cuentos de forma aislada, que a su vez; trabajarlos con niños y sumergirlos en aventuras tiene grandes beneficios. Una de ellas es que tiene un impacto social, debido a que la realidad educativa no sólo en nuestro país sino a nivel mundial se ve tristemente reflejada, como el informe de la UNESCO que demostraba acerca de 121 millones de niños y adolescentes nunca han ido a la escuela o la han abandonado, a pesar de la promesa de la comunidad internacional de alcanzar una Educación para Todos en 2015, y todo porque son obligados a quedarse en casa por discapacidad, por vivir en campos o por dedicarse a trabajar. (UNESCO, 2017)

Es relevante decir que el proyecto es práctico, porque hasta el hombre más trabajador del campo, sin estudios superiores puede reunir a toda una comunidad y poner en acción cada cuento que será programado con mira interdisciplinaria para que al niño no sólo le sea entretenido, sino también le permita enriquecer su aprendizaje. Finalmente, es teórico metodológico, puesto que docentes, expertos en la materia, y/o estudiantes pueden hacer uso de ello y hacer modificaciones con miras de mejora.

Por otro lado, tras la búsqueda de fuentes, se rescató la frase de Irina Bokova- directora general de la UNESCO: “Las estrategias que se han seguido hasta ahora, basadas en más profesores, más clases y más libros de texto, no son suficientes para llegar a los niños más desfavorecidos”. Ante esta llamada de atención al mundo, dicho proyecto se suma como una estrategia didáctica innovadora que apoya y agilizará los recursos necesarios para garantizar una educación básica para cada niño, de una vez por todas.

Objetivos

3.1. Objetivo General

Aplicar el cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de primer grado.

3.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de aprendizaje, antes de la aplicación del cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria.

Determinar las características del proyecto el cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje.

Medir el nivel de aprendizaje después de la aplicación del cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria.

Marco Teórico

4.1. Antecedentes

Según el MINEDU, desde años atrás cada área curricular comprende de competencias, capacidades y desempeños; por la cual se ha centrado a de esas áreas o disciplinas como diría he aquí las siguientes competencias de las cuatro áreas centrales que aportarían en el proyecto.

ÁREAS CURRICULARES COMPETENCIAS

Comunicación

- Se comunica oralmente en lengua materna
- Lee diversos tipos de textos
- Escribe diversos tipos de textos

Matemática -Resuelve problemas de cantidad

- Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio
- Resuelve problemas de movimiento, forma y localización
- Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Ciencia y Tecnología

- Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos
- Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y Universo
- Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno

Arte y Cultura

- Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales
- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Por otro lado, en un reportaje se evidenció que 2 de cada 10 peruanos tienen el hábito de leer. En el Perú hay 887 bibliotecas, 1 biblioteca por cada 34289 habitantes. Además somos el país después de España y Portugal que más diarios lee. (ATV Noticias, 2017)

4.2. Bases teóricas-científicas

Según un estudio realizado por la UNESCO, las inteligencias múltiples de Gardner es una de las teorías más influyentes en el aprendizaje y la que también se usará como soporte del proyecto. Precisamente porque en cada desarrollo del cuento se van a ver reflejadas e integradas en los niños cualesquiera de ellas, ya sea la Inteligencia lógico-matemática, lingüística, espacial, musical, cinético-corporal, interpersonal o intrapersonal.

Por otro lado, se ha considerado algunos puntos relevantes de la teoría de Richard Gerver, quién es uno de los líderes educativos más inspiradores de la actualidad y ha expresado lo siguiente: “la enseñanza debe estar a la altura digital, con la creatividad como criterio máximo”, y efectivamente estar acorde con la realidad de los niños “smartphone” sin obviar los pequeños genios que pueden llegar a ser si no cortamos las alas de su imaginación. Es por ello, que Gerver en uno de los puntos claves menciona orientada al docente sobre la pasión por enseñar y la pasión por aprender. Seguidamente, fomentar el dinamismo dentro del aula, apostar por la creatividad, desarrollar el pensamiento crítico, aprender a enseñar en ambientes cambiantes, y por último desarrollar en los niños la empatía, formación del carácter y escucha activa.

4.3. Bases epistemológicas

4.3.1. El valor del cuento como herramienta de aprendizaje

A casi todos de los que están leyendo este documento les contaron alguna vez un cuento, muchas veces para hacernos dormir, otras para entretenernos, o quizás nuestros abuelos nos lo contaron porque quisieron transmitir lo que a ellos les transmitieron. Pero en realidad, ¿por qué no darle un mejor valor y provechoso a todo lo que el cuento nos puede proporcionar?

No hay que ver al cuento como una simple herramienta que sirve para entretener la mente de los niños sino como una estrategia didáctica para el aprendizaje de ellos. Porque es una mejor forma de captar su atención para explicarles algo, más aún si éste se encuentra a un estilo y lenguaje apropiado de su contexto y etapa escolar.

Es relevante mencionar que, debe haber un trabajo en equipo padres e hijos, docente estudiante; compartiendo y entrando en ese mundo mágico que son para los niños, asimismo fomentando un hábito lector respectivamente. Esto va a fortalecer los vínculos afectivos, permitiéndonos estar más cerca de ellos y pudiendo ver el mundo desde como lo ven ellos. (Rodríguez Ruiz, 2018)

4.3.2. Los medios digitales afecta al desarrollo del niño

Kaiser en 2009 realizó un estudio donde se evidenciaba que, los comprometidos con los medios digitales entre 5 a 7 horas por día eran niños de 8 a 18 años. Todo ello supondría un problema, ya que lo recomendable está entre 1-2 horas al día, no más. Y en esto también coincide la Dra Elizabeth Zuluaga de Chicago, que en realidad es problema de los padres, por ser irresponsables con sus hijos ya que si el niño está haciendo algún berrinche y el padre necesita trabajar, éste comete el error de darle como medio de distracción o reemplazo de nana electrónica para poder lidiar con ellos. Sin percatarse que ello afecta mucho al desarrollo cognitivo y rendimiento

académico debido a que suelen cansarse por tanto mirar el teléfono celular, y para esta edad de 6 – 8 años sus ojitos no tiene mucha capacidad para resistir tantas horas a dicho dispositivo.

(Fernandez Muñoz, 2013)

4.3.3. Currículo por disciplinas o currículo por áreas

El término de disciplinariedad fue creado por Louis Whists quien había sido un sociólogo y también fue oficializado en 1937. Dicho término surgió ante la necesidad de contar con saberes científicos para la comprensión y solución de los problemas. Ésta interdisciplinariedad no es más que la habilidad para combinar entre dos o más disciplinas, y así poder interconectarse, potenciar las ventajas de cada una evitando que se desarrollen acciones de forma aislada, dispersa o fraccionada. Dicho proyecto, estará resaltada en cuatro disciplinas: Comunicación, Matemática, Arte y, Ciencia y Ambiente. (Grisolia, 2016)

Y, ¿por qué puedo afirmar que éstas áreas curriculares serán trabajadas interdisciplinariamente para potenciar el aprendizaje? Respondiendo a esta pregunta, se dice que trabajar el aprendizaje mediante áreas es sólo trabajar agrupando más de una, asimismo hace referencia que un aprendizaje integrado es por ejemplo: En matemática se integran los números, álgebra, geometría, etc. Sin embargo Cerna nos dice, trabajar por disciplinas tiene un mayor peso.

4.4. Bases conceptuales

4.4.1. El cuento

(Vidal Ortuño, 2004) afirma que el cuento es un relato breve y artístico de hechos imaginarios. Son esenciales en el cuento: el carácter narrativo, la brevedad del relato, la sencillez de la exposición y del lenguaje y la intensidad emotiva.

4.4.2. Estrategia didáctica

Es un procedimiento estructurado, formalizado e inclinado a obtener la meta establecida, asimismo implica que esta estrategia no sea cuadriculada o aburrida, sino pedagógica.

Hipótesis, metodología y resultados esperados

Si se aplica el cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria, entonces se logrará potenciar el aprendizaje en los de primer grado de Educación Primaria.

El trabajo está inclinado en un paradigma positivista, de tipo cuantitativo con un diseño cuasi experimental, que se realizará con niños de primer grado de Educación Primaria de una Institución Educativa de la provincia de Chiclayo, aplicando el cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria.

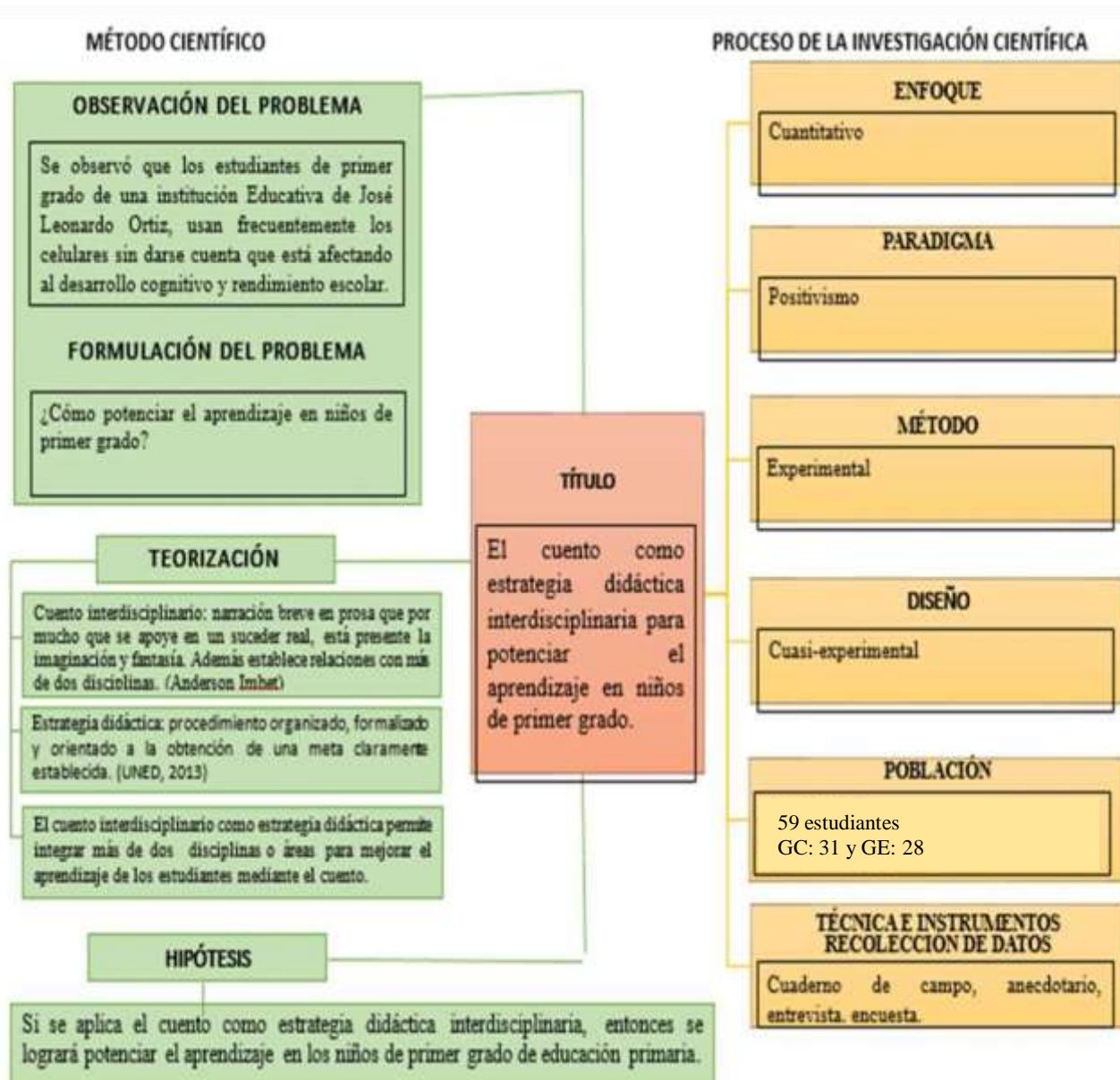
Participaron 59 niños, 28 del grupo experimental y 31 del grupo control, de una población de 104 estudiantes, siendo la muestra determinada a criterio del investigador, se aplicó un pre test y post test a ambos grupos, el mismo que comprende las competencias de las áreas de Matemática, Ciencia y Ambiente, Comunicación y Arte. Este instrumento fue validado por jueces expertos y por métodos estadísticos con el coeficiente KMO, y la fiabilidad con el ALFA DE CRONBACH.

Estudiantes de primer grado

SECTOR	GRUPO	SEXO		SUBTOTAL
		H	M	
A	Experimental	15	13	28
B	Control	12	19	31
TOTAL				59

Fuente: Nómina de Primer grado de Primaria de una I.E. de Chiclayo – 2019 (tentativa)

Dado el presente documento y por ser un estudio de investigación, cuyo nombre de la Institución Educativa, plana estudiantil se van a mantener en anonimato. Sin olvidar la redacción elaborada solicitando el permiso correspondiente a la directora de dicha escuela para poder proceder con la ejecución del proyecto. Y en caso de tomar evidencias se realizará una reunión previa y firmarán un documento los padres de familia brindando su consentimiento para realizar el momento de las tomas.



Matriz de consistencia

F. PROBLEMA	OBJETIVOS	HÍPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
¿Cómo potenciar el aprendizaje de los niños de primer grado?	Aplicar el cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria, aprendizaje en primer grado	Si se aplica el Variable 1 como El cuento como estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje entonces se Variable 2 niños de primer grado logrará potenciar el aprendizaje en los niños de primer grado de educación primaria.	
TIPO DE INVESTIGACIÓN-DISEÑO	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
Es una investigación de tipo cuantitativa con un diseño I. Grupo experimental: 28	Una población total de 62 estudiantes pre experimental II. Grupo Control: 31	-Cuaderno anecdótico -Ficha de satisfacción -Pre test y Post test	

5.3. Resultados esperados

Se espera que los niños y niñas del grupo experimental obtengan un aprendizaje enriquecido, se inclinen por el gusto a la lectura y logren identificar su inteligencia predominante.

Presupuesto

Colaboradores

- Docentes a cargo de las dos aulas específicas
- Especialista en producciones literarias
- Estudiantes de ambas sesiones
- Asesores de la asignatura

Referencias bibliográficas

- ATV Noticias. (27 de Abril de 2017). Informe especial: ¿Cuánto leemos los peruanos? Lima, Centro de Lima, Perú. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=U_m1ZdFvZs8
- Fernandez Muñoz, R. (2013). ¿Cómo afectan las tecnologías al desarrollo del niño? *Revista Magisterial El recreo*. Obtenido de <https://revistamagisterioelrecreo.blogspot.com/2013/04/como-afectan-las-nuevatecnologiasal.html>
- Gestión. (11 de Diciembre de 2017). ¿Cuáles son los 14 problemas principales de los peruanos? *Pulso Perú*. Obtenido de <https://gestion.pe/peru/politica/pulso-peru-son-14principales-problemasperuanos-222453-noticia/?foto=9>
- Grisolia, J. (2016). Interdisciplinariedad. *IDEIDES*, <http://revistaideides.com/interdisciplinariedad/>. Obtenido de IDEIDES.
- Grisolia, J. (2016). Interdisciplinariedad. *IDEIDES*. Obtenido de <http://revistaideides.com/interdisciplinariedad/>
- Rodríguez Ruiz, C. (2018). *El valor de los cuentos como herramienta de aprendizaje*. Obtenido de Portal Educativo Educapeques: <https://www.educapeques.com/escuela-depadres/el-valor-de-loscuentos.html>
- Semana. (29 de Setiembre de 2017). La mayoría de Latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer. *Semana*. Obtenido de <https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-lectura-en-americalatina/541971>
- Vidal Ortuño, J. M. (21 de Julio de 2004). *Tradición y modernidad en la cuentística de José Martínez Ruíz*. Obtenido de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10951/03.Tesis.pdf?sequence=1>.

Anexos

Anexo 01

EPRIMARIA-AGUINAGA ACUÑA NOHELIA THALÍA

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

4%

2

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

www.unicef.es

Fuente de Internet

2%



**CARTA DE ACEPTACIÓN 2019 – I.E. N°11151 “MONSEÑOR
AUGUSTO VARGAS ALZAMORA”**

DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Dra. Lydia M. Morante Becerra
Directora de la Escuela de Educación
UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
Chiclayo

Asunto: Aceptación de Aplicación de Proyecto de Investigación

Referencia: Carta de Aceptación 2019 - I.E. N°11151 “MONSEÑOR AUGUSTO
VARGAS ALZAMORA”

De mi consideración:

Por medio del presente, expreso mi saludo cordial y a la vez en relación con el documento de la referencia, comunico a usted la aceptación de la estudiante **AGUINAGA ACUÑA NOHELIA THALÍA**, con código N°161BV65145 del VIII ciclo de la carrera profesional de Educación Primaria, para que aplique su Proyecto de Investigación, denominado: El cuento, una estrategia didáctica interdisciplinaria para potenciar el aprendizaje en niños de primer grado, en mi representada.

Finalmente he de expresarle que la dirección de la Institución Educativa donde aplicará su proyecto de tesis de la estudiante aceptada es en la I.E. N°11151 “MONSEÑOR AUGUSTO VARGAS ALZAMORA”, ubicada en la calle Sinaí 356 – Chiclayo.

Sin otro particular quedo de usted.

Atentamente:



R. Katherine Aguinaga Orrego
Dra. René Katherine Aguinaga Orrego
Directora de la I.E. N°11151 “Monseñor
Augusto Vargas Alzamora”.

Anexo 03

LA ORUGA GLOTONA (Adaptado de Eik Carle)

Una noche, sobre una hoja iluminada por la luna, había un pequeño huevo. A la mañana de un domingo, cuando se levantó el sol muy alegre, cálido y resplandeciente, salió del huevo una oruga con mucha, mucha, muchísima hambre. Y se puso a buscar qué comer. Atravesó por todos los días de la semana en busca de comida. El día lunes se comió una manzana a mordiscos, pero todavía no quedó lo suficientemente satisfecha. El martes ya no fue una manzana sino dos peras que también lo acabó a mordiscos y aun así no quedó satisfecha. El miércoles fueron tres ciruelas a mordiscos, pero seguía teniendo mucha hambre. El jueves se comió cuatro fresas a mordiscos, sin embargo seguía quedando insatisfecha. El viernes se comió cinco naranjas a mordiscos pero la oruga no quedaba satisfecha. El día sábado se comió a mordiscos un pedazo de torta de chocolate, un poco de queso, un helado, una paleta de dulce, una salchicha, un queque, y una sandía. ¡Aquella noche tuvo un dolor fuerte en el estómago! Al día siguiente fue domingo otra vez, la oruga atravesó a mordiscos una hoja verde. Después de eso, se sintió mucho mejor. Ya no tenía hambre, estaba totalmente satisfecha. Ya no era pequeña, se había vuelto grande y gorda. Se construyó una casita, que se llama capullo, y permaneció allí dentro más de dos semanas. Entonces, le abrió un agujero al capullo, empujó hacia afuera y, entonces se había transformado en una hermosa mariposa.

COMUNICACIÓN: Reescribimos cuentos

MATEMÁTICA: Comparamos números hasta el 9

ARTE: Elaboramos una oruga con material reciclado

CIENCIA Y AMBIENTE: Estudiamos la metamorfosis de una mariposa

LAS MONEDAS DEL ABUELO

Adaptado de Pedro Pablo Sacristán (aún falta)

Julia y sus primos iban cada mes a la gran comida familiar en casa de los abuelos, y esperaban con ilusión el momento en que su abuelo les daba unas cuantas monedas para que se compraran cualquier cosa, entre chicles, chizitos, frugos, y otros. En realidad, el abuelo y los tíos se dieron cuenta que los niños nunca aprenderían a manejar el dinero, así que les propusieron una prueba especial, que en el plazo de un año cuánto eran capaces de ahorrar con aquellas monedas. Algunos se propusieron ahorrar, pero Rubén y Nico, los más pequeños, no hicieron ni caso, y en cada visita siguieron gastando todo en golosinas. Cada semana presumían de sus dulces ante el resto de sus primos, riéndose y chinchándoles. Tanto les hicieron rabiarse, que Clara y José dejaron su espíritu ahorrador por no aguantarles, y se unieron al grupo de los golosos que gastaban todo al momento. Moncho era un chico muy listo, y decidió empezar a manejar su

dinero con cambios, comprando y vendiendo cosas, o apostando con otros chicos a los cromos. En poco tiempo sorprendió a toda la familia, porque consiguió mucho dinero con poco esfuerzo, y al ritmo que llevaba terminaría siendo casi rico. Pero Moncho apenas tenía cuidado, cada vez se metía en cosas más arriesgadas, y unos meses después se quedó sin un céntimo, tras una mala apuesta en las carreras de caballos.

Alejandro demostró tener una voluntad de hierro. Ahorró y ahorró todo el dinero que le daban, deseoso de ganar el concurso, y al cabo del año pudo juntar más dinero que nadie, y con tanto dinero consiguió las golosinas mucho más baratas, así que el día de la prueba se presentó con dulces para mucho más de un año, y aun así le sobró dinero para comprarse algún juguete. Fue el ganador claro, y el resto de sus primos aprendieron de él las ventajas de saber ahorrar y esperar.

Aún quedaba Julia. La pobre Julia lo pasó mal el día del concurso, porque aunque tenía un plan muy secreto y estupendo, se había gastado sus monedas sin darle tiempo a terminarlo en un año. Pero estaba tan segura de lo bueno que era su plan, que decidió seguir con él y aguantó ver cómo Alejandro resultaba ganador, y la cara de sus tíos y abuelos, que parecían decirle "qué desastre de niña, no ha sido capaz de ahorrar nada".

Cuando estaba a punto de finalizar el segundo año, Julia dio una gran sorpresa a todos al aparecer en casa de los abuelos con un violín y mucho dinero. Aún más impresionante fue oírla tocar, porque lo hacía realmente bien, pero lo que terminó por entusiasmar a todos fue la historia de la pequeña violinista.

Todos sabían que la niña adoraba el violín, aunque en la familia no podían pagarle el instrumento ni las clases. Así que Julia, cuando conoció a un simpático y pobre violinista que tocaba en el parque, le ofreció todas las monedas que le diese su abuelo si le enseñaba a tocar. Aunque era poco dinero, el violinista aceptó encantado al ver la ilusión de la niña, y durante meses le enseñó con alegría. Julia puso tantas ganas e interés, que en poco más de un año el artista le prestó un violín para que pudieran tocar a dúo en el parque. Y tuvieron tanto éxito, que en poco tiempo Julia pudo comprar su propio violín, y aún le sobró bastante dinero. Toda la familia la ayudó desde entonces a convertirse en una famosísima violinista, y contaban a cuantos conocían la historia de cómo unas monedillas bien gastadas fueron suficientes para hacer realidad los más grandes sueños de una niña.

COMUNICACIÓN: Comprensión lectora

MATEMÁTICA: Sumas, estadísticas

CIENCIA Y AMBIENTE: Cuidado e higiene bucal

ARTE: Elaborar materiales didácticos para trabajar en matemática con materiales reciclados.