



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,
MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN DEL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “8 DE OCTUBRE” DE LA PROVINCIA
TUMBES – 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

SAAVEDRA CORDOVA, PATTY MILLENY

ORCID: 0000-0001-7050-6363

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

TUMBES – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Saavedra Cordova, Patty Milleny

ORCID: 0000-0001-7050-6363

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Tumbes, Perú

ASESOR

Pérez Moran, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

3. Hoja y firma del Jurado y asesor

Mg. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Mg. Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

MIEMBRO

Mg. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

MIEMBRO

Dra. Pérez Moran, Graciela

ASESOR

4. Dedicatoria

Dedico mi investigación a Dios, mi Madre y hermanos que con su apoyo permanente y sobre todo a la adversidad que se mantuvo pendiente para llegar al término de mi carrera de gran importancia en el desarrollo profesional de mi vida.

Agradecimiento

A nuestro padre celestial, mi Dios por concederme la vida, y siendo mi guía, protegiéndome, direccionando al guiarme con sabiduría en sus conocimientos para cumplir con todo lo trazado en cada etapa de mi vida, a cada uno de mis tutores por su apoyo incondicional.

Patty Milleny Saavedra Cordova.

5. Resumen

Los juegos complementan el desarrollo en las actividades de matemáticas en los estudiantes. Interacción lúdica que en la edad temprana estimulan conocimientos a su recreación, mejorando habilidades e incrementando el aprendizaje; que desarrolló su objetivo, Determinar la influencia de los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020. La metodología fue tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, su muestra estuvo formada por 17 niños y niñas y para el análisis de resultados se utilizó el programa SPSS, en resultados del pre test se estableció que un 41%, de niños se encontró a un nivel alto y el 47% las priorizó en un nivel medio y 12% se encontró en un nivel bajo. Así mismo se Observó en el pos test el 82% la ejecutaron a un nivel alto y el 6%; logró un nivel medio de su desarrollo, concluyendo él logró del desarrollo de la competencia resuelven problemas de forma movimiento y localización con la aplicación de los juegos lúdicos, mejorando significativamente el desarrollo del área de matemática, con una significancia de $P=0.002 \leq 0.05$, evidenciada en la prueba de wilcoxon. Realización de la integración a la importancia del juegos en el desarrollando la integración a la creatividad.

Palabras claves: didácticas, expresión, juegos, niños.

Abstract

The games complement the development of math activities in students. Playful interaction that at an early age stimulate knowledge for recreation, improving skills and increasing learning; that developed its objective, to determine the influence of playful games to develop the competition solves problems of form, movement and location of the area of mathematics in students of the Educational Institution "October 8" of the Tumbes province - 2020. The methodology was type quantitative, explanatory level, pre-experimental design, the technique was observation and the instrument was the checklist, its sample consisted of 17 boys and girls and the SPSS program was used for the analysis of results, in pre-test results it was established that 41% of children were found at a high level and 47% prioritized them at a medium level and 12% were found at a low level. Likewise, it was observed in the post test that 82% executed it at a high level and 6%; achieved a medium level of its development, concluding he achieved the development of the competence solve problems of movement and location with the application of playful games, significantly improving the development of the area of mathematics, with a significance of $P=0.002 \leq 0.05$, evidenced in the Wilcoxon test. Realization of the integration to the importance of games in developing the integration to creativity.

Keywords: didactics, expression, games, children

6. contenido

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja y firma del Jurado y asesor.....	iii
4. Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
5. Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
6. contenido.....	viii
7. Índice de Gráficos.....	xi
Índice de Tablas.....	xii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional.....	7
2.1.3. Regional.....	10
2.1.4. Local.....	12
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	14
2.2.1. La Noción Espacial.....	14
2.2.2. Desarrollo de la Noción Espacial en el Niño.....	15
2.2.3. Importancia de las Nociones Espaciales.....	16
2.2.4 Orientación Espacial;.....	16

2.2.5. Organización Espacial:.....	17
2.2.5.1. Temporalidad:.....	17
2.2.5.2. Estructuración Espacia.....	17
2.2.5.2.1. Visión;.....	17
2.2.5.2.2. El Tacto:.....	17
2.2.5.2.3. La Visión:.....	17
2.2.5.3. Orientación Espacial:.....	18
2.2.5.4. Ordenación Espacial:.....	18
2.2.5.5. Recomendación al Desarrollo Nociones Espaciales.....	18
2.2. Juego.....	19
2.2.1. Importancia del Juego.....	20
2.2.2 Principales aspectos fundamentales en la personalidad del niño:.....	20
2.2.3. El Juego y su Clasificación:.....	22
2.2.4. Características que Debe Tener un Juego Didáctico.....	23
2.2.5. Características Secundarias del Juego.....	23
2.2.6. El juego en el desarrollo del niño.....	24
III. Hipótesis.....	25
IV. Metodología.....	26
4.1. Diseño de la investigación.....	26
4.2. Población y muestra:.....	27
4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores:.....	30
4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	32
4.5 Plan de análisis.....	34

4.6. Matriz de Consistencia.....	36
4.7 Principios Éticos:.....	38
V. Resultados.....	40
5.1 Resultados.....	40
5.2 Análisis de resultados.....	48
VI. Conclusiones.....	53
Referencia Bibliográfica:.....	56
Anexo 1: Instrumento De Recolección De Datos.....	66
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento.....	67
Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	74
Anexo 4: Formatos de consentimiento informado (Aplicado a los estudiantes).....	75
Anexo 5: Constancia de aceptación.....	76
Anexo 6: Base de datos.....	77

6. Índice de Gráficos

Gráfico 1 pre test y post de la dimensión modela -5 de mayo del 2021.....	41
Gráfico 2 del Pre test y Post Test de la Dimensión Comunica -5 de mayo del 2021.....	42
Gráfico 3 del Pre Test y Post Tés de la Dimensión Usa Estrategias - 5 de mayo del 2021.....	43
Gráfico 4 del pre Test y Post tés de la Dimensión Argumenta. 5 de mayo del 2021.....	45
Gráfico 5 del Pre Test y Post test de la Competencia Resuelve Problemas de Formas Movimiento y Localización - 5 de Mayo del 2021.....	46

Índice de Tablas

Tabla 1 Población.....	28
Tabla 2 Muestra	28
Tabla 3 Definición y Operacionalización de las Variables.....	30
Tabla 4 Estadísticos de Fiabilidad.....	33
Tabla 5 Matriz de Consistencia.....	36
Tabla 6 frecuencia de pre test y pos test "dimensión modela".....	40
Tabla 7 Frecuencia del Pre test y post Tés "Dimensión Comunica".....	42
Tabla 8 Frecuencia de Pre test y post tés "Dimensión Usa Estrategias".....	43
Tabla 9 frecuencia de pre test y post tés "dimensión argumenta"	44
Tabla 10 Frecuencia de la Variable Competencia Resuelve Problemas de Formas Movimiento y Localización.....	46
Tabla 11 prueba de normalidad.....	47

I. INTRODUCCIÓN

En esta Investigación desarrolló la influencia de los juegos en el área de las matemáticas de estudiantes, trabajo que influyó en una disección de actividades lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática, en inducción del desarrollo lúdico para la planificación de sus actividades, en base a juegos lúdicos y su influencia en los aprendizajes preescolares; enfocándonos a las competencias del dominio personal y equanimidad motriz.

Estableció la conexión de “juegos lúdicos en la utilidad académico, estrategia que mejora las actividades a favor de los estudiantes logrando una mejor comprensión a la lógica de las matemáticas. Abarcando lo lúdico en todo el nivel de la planificación escolar, métodos apropiados para el aprendizaje de toda etapa” (Tapia, 2020).

La adaptación lógica que induce el desarrollo de lo imprevisible para toda persona en base del desarrollo en su vida de la diaria, siendo un fundamento a un proceso cognitivo de todo estudiante, promoviendo y desarrollando la esencia del pensamiento matemático desde la primera infancia.

En el contexto actual constantemente se nos presentaba ocasiones para confrontar incertidumbres espaciales; que nos suceden a través de referencias de conjuntos que no nos permitieron una ubicación, asimismo su vez ubicar a otros cuerpos, y otros objetos físicos, descubriendo el desarrollo al descubrimiento de los procesos cotidianos de la ciencia de la edificación conformación de la complejidad geométrica.

Siempre desde hace décadas se ha implementado unas variedades de cambios en los aprendizajes del niño evolucionando la base de la escuela tradicional constructivista y diversificada.

MINEDU (2016) La diversidad de juegos permiten responder a una buena enseñanza para los estudiante; al modelar objetos de formas geométricas a sus transformaciones; Comunicando a la comprensión sobre las formas relacionar geométricamente al usar sus estrategias y procedimientos en la orientación de espacio, actuación que nos permitirá relación con el entorno a través del cuerpo. Permitted desarrollar movimientos experimentando una comunicación aprendiendo de una manera única con muestras de características que propician nuestras necesidades, dando relevancia a la dimensión motriz relacionando las emociones y los pensamientos en el actuar.

Medina (2018); Los resultados de un antes y después en lo lúdico agregan agregan diversidad de aspectos en sus resultados al organizar su movilidad en sus desplazamientos; desarrollando la existencia a las capacidades de exacción a la emociones, y el adecuación en los adultos o del grupo de apoyo del estudiante.

La Teoría de Piaget citada por Ochaíta (1983) nos demuestra que se afianza en todo procedimiento cognitivo la instauración de la motricidad del niño, iniciándose en la primera etapa en su expresividad de su vida, hasta los siete años, en base a su aprendizaje Psicomotriz. Competencia que es importante y fundamental, si nos enfocamos en los problemática actual y del existente déficit al empeño para ella; Actualmente se critica los bajos rendimientos académicos, por la ineficiencia en los sistemas educativos, y mejora a la calidad de una educación de la variable antes descripta. Enfoque integral a nuestra educación que nuestro país necesita urgente afianzar a una mejora para los aprendizajes en los estudiantes, asegurándoles a las instituciones educativas una calidad de enseñanza, actividad educativa que se debe involucrar a los padres también. Paradigma socio-cognitivo que se requiere una implementación en el empleo de métodos estratégicos del desarrollo cognitivo, cambio del comienzo en la buena práctica docente. Estudio que tuvo la base en el objetivo general: Determinar la Influencia en los juegos lúdicos para

desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020.

Especifiqué mis objetivos específicos que fueron: Identificar la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática en estudiantes de la Institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020 antes y después de aplicar los juegos; Valorar la comunicación sobre las formas y relaciones geométricas del área de matemática en estudiantes de la Institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos; Establecer el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en el área de matemática en estudiantes de la Institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos; Describir la argumentación de afirmaciones sobre relaciones geométricas en el área de matemática en estudiantes de la Institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juego. Investigación que determinó una metodología de tipo cuantitativo de nivel Explicativo, con un diseño pre- experimental, al realizada con una población muestra de 17 niños del aula de 4 años de la I.E. N. ° 010 “8 de octubre” Tumbes, durante el año 2020. Se justificó en motivó a la pregunta ¿Cómo influyen los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020?; Justifica en la muestra de los lazos del Juego en la enseñanza primordial de estudiantes de la edad preescolar, desarrollo cognitivo a la inducción de competencias apropiadas a su edad. El propósito que se basó esta investigación fue determinar la influencia de los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática y la atención de su

comportamiento en la práctica del juego como método didáctico, basado en resultados que favorezcan, a una propuesta que se estaría demostrando a una implementación al conocimiento en nuestra educación preescolar, los juegos inciden en su adecuación motora básica, a la atención y la conducta de los estudiantes de la I.E. N.º “8 de octubre” provincia de Tumbes, 2020. Utilización que se usó, basándose en estrategia didáctica, en la mejora del rendimiento a la competencia en la matemática, enfocada a un método que se justificó al trabajar con los estudiantes.

Se determinó en los resultados del Pre test que la mayoría de los estudiantes de ciclo II, ejecutaron las dimensiones de la competencia resuelve problemas de Forma movimiento y localización, las cuales les permitieron adquirir el desarrollo adecuado para su aprendizaje, estableciendo en el pre test, un 41%, obtuvieron un nivel alto y el 47% las prioriza a un nivel medio y 12% se encontraron en un nivel bajo en su logro. Así mismo se observó en el pos test que el 82% de los estudiantes las ejecutaron en sus aprendizajes a un nivel alto y el 6%. La desarrolló en un nivel medio en la determinación a la influencia de la competencia resuelve la competencia resuelve problemas de formas movimiento y localización. Permite verificar en la competencia una dirección a la atención al desarrollo lúdico de la práctica de su contexto, identificando en los juegos lúdicos los procedimientos, que permitieron relaciones de una comunicación de inducción a las actividades de aprendizaje – enseñanza, complemento y descubrimiento a lo cognitivo, mediante actividades prácticas, las cuales les permitirán adquirir el desarrollo adecuado de la competencia resuelven problemas de forma movimiento y localización con la aplicación de los juegos lúdicos, mejorando el desarrollo del área de matemática.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

González y Rodríguez (2018) Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial; El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula en el cual se incrementa el proceso evidenciando la importancia que tiene el juego en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral. Se abordó temas relacionados a la importancia que tiene el docente dentro del proceso de enseñanza, el mismo que debe ser observador y permitir que los infantes adquieran el conocimiento a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos. El enfoque que siguió la investigación fue documental, basada en la revisión bibliográfica de estudios previos sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en la educación inicial. Esta revisión permitió realizar un análisis e interpretación de la información relevante que proporcionaron los diferentes autores de los estudios anteriores, que contribuyeron a crear el marco teórico de la investigación. Además se fundamenta en la teoría de Piaget donde el juego es parte esencial de aprendizaje, en la Constitución de la República, en la LOEI, en el marco legal donde se establece el derecho a un desarrollo integral en todas sus dimensiones.

Los resultados obtenidos de la investigación documental evidencian que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno.

Shiguay A., Hu, G., & De La Cruz, R. (2022). El Pensamiento Matemático: los 5 pilares de la formación docente en ciencias. El pensamiento matemático en sus múltiples dimensiones y capacidades permite analizar, sistematizar, inferir, abstraer e interpretar información; incluso postular teorías para llegar a la solución de un problema del contexto real con alta demanda cognitiva. Sin embargo, todo ello aún no se desarrolla de forma efectiva en muchos de los programas educativos del nivel básico y superior de América Latina. El propósito de la investigación hace énfasis en la importancia del desarrollo del pensamiento matemático e identificar los componentes o pilares del pensamiento matemático que deben ser considerados en la formación universitaria del docente en ciencias. La metodología usada fue la revisión sistemática, se seleccionaron bajo los criterios de búsqueda 22 documentos entre tesis y artículos de revisión como original, de las bases de datos: Google Académico, Scielo, Latindex y Dialnet. Se concluyó que el desarrollo del pensamiento se enmarca en los cinco pilares: pensamiento numérico, pensamiento espacial y geométrico; pensamiento métrico, pensamiento aleatorio, pensamiento variacional y de sistemas algebraicos fundamental para una óptima formación docente en ciencias.

Celi, Sánchez. ., Quilca, M & Paladines (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. El presente artículo es un estudio bibliográfico que actualiza la literatura buscando determinar cuáles son esos factores socio afectivos y las estrategias didácticas impartidas por el docente que funciona en niños de educación inicial para el dominio del ámbito lógico matemático. El propósito de la investigación fue conocer las estrategias didácticas que utilizan los docentes para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial, para tal efecto se utilizó el método descriptivo y analítico- sintético que coadyuvó en la búsqueda y análisis de las variables estudiadas. Denotando que a lo largo del tiempo han prevalecido las actividades lúdicas como herramienta clave para motivar al niño al momento de desarrollar el pensamiento lógico matemático, por lo tanto, el reto de los docentes es cambiar aquellos esquemas rígidos y transformarlos en sistemas dinámicos de aprendizaje que permitirán estimular, orientar y apoyar el desarrollo cognitivo, apostando por el constructivismo como teoría base que guía la construcción del pensamiento lógico matemático.

2.1.2. Nacional

Velásquez (2018) Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P La casa del niño” La presente investigación de tipo cuasi-experimental, se realizó con el propósito de determinar la mejora en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P “LA CASA DEL NIÑO” Florencia de mora - 2016. El universo muestral estuvo constituido por 121 niños de ambos sexos. Para la recolección de datos, se aplicó dos instrumentos: Observación, Lista de cotejo. El análisis y

procesamiento de datos se realizaron en el Software SPSS versión 18.0, elaborándose tablas y gráficos simples y porcentuales llegándose a las siguientes conclusiones: en el pre- test, el 50 % de los niños presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la tabla N° 6 se observa que el 10% de los niños a obtenido una calificación de A y e l 40% de niños a obtenido una calificación B y el 50% obtuvo C, es decir los niños no tienen conocimiento de los juegos didácticos y su nivel de logro de aprendizaje es bajo, los resultados del diseño y programa de los juegos didácticos se observa en la tabla 22 que conforme aplicábamos el programa de juegos didácticos iban mejorando su logro de aprendizaje, después de aplicar los juegos didácticos, podemos comparar el logro de aprendizaje de los niños a través del pre test y pos test obteniendo los siguientes resultados, en la tabla N° 6 y en la tabla N° 22 se aprecia las calificaciones del nivel de logro de aprendizaje en los niños del cual es de un 10 % con la calificación de A, en la tabla N° 22 el 100 % obtuvieron la calificación de A.

Visconde (2018) La presente titulada los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarney, Ancash-2016. Esta investigación tuvo como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarney, Ancash-2016. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba $t = -5.6 < 1.771$, es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que los juegos lúdicos mejora

significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016.

Quito (2018) La influencia del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

Toledo, (2020) El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1609 –de la provincia de Ascope- 2019. De manera específica probar la diferencia de medias

aritméticas antes y después de la aplicación del programa, así como determinar la progresión en los niveles de logro de aprendizaje. Dada la naturaleza cuantitativa de esta investigación se optó por un estudio aplicado experimental mediante la aplicación de cuestionarios en el pretest y posttest y lista de cotejos a una muestra censal de 24 alumnos del grupo experimental. Para un nivel de significancia α de 0.05 se determinó la influencia del programa de juegos lúdicos en la mejora significativa del aprendizaje en los niños, con un estadístico t de -10,060 para un p valor de 0.00 entre el pretest y el posttest del grupo experimental. En este sentido se tiene una diferencia de medias significativo de 8.38 a 16 para el pretest y posttest respectivamente. Los resultados muestran un 13% de niños presentan un logro en proceso, es decir B, un 87 % alcanzaron el logro previsto A. Por tanto, la estrategia didáctica utilizada influye en el logro de aprendizaje de los niños permitiéndoles el desarrollo de sus habilidades y capacidades matemáticas. Esta diferencia significativa en los promedios evidencia la progresión de los aprendizajes en los alumnos del grupo experimental y por tanto manifiesta la mejora en los niveles de logro mediante la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento y localización, como efecto del aprendizaje a través del juego.

2.1.3. Regional

Medina (2018), El objetivo general fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018. El estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y pos test a un solo grupo, la técnica utilizada, observación y el instrumento lista de cotejo, la población muestral de 23 unidades, entre niños y niñas de 4 años, a quienes después de

haber aplicado un pre test donde los resultados fueron no aceptables, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje y luego se hizo la comparación del pre test y pos test, que se afirma según las tablas 20, 21, 22 y 23 respectivamente, donde los logros de las dimensiones viso manual es 61%, fonética 87%, facial 65% y gestual 65%, se encuentran en logro previsto "A" de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular. Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del pos test es de $P 0,000$ por lo tanto se rechaza el pre test y se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

Preciado (2018) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 004 "mi dulce hogar, del distrito de pampas de hospital, región Tumbes, año 2018; El objetivo general fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. "Angelitos de Jesús", Región Tumbes 2018. El estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y pos test a un solo grupo, la técnica utilizada, observación y el instrumento lista de cotejo, la población muestral de 23 unidades, entre niños y niñas de 4 años, a quienes después de haber aplicado un pre test donde los resultados fueron no aceptables, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje y luego se hizo la comparación del pre test y pos test, que se afirma según las tablas 20, 21, 22 y 23 respectivamente, donde los logros de las dimensiones viso manual es 61%, fonética 87%, facial 65%

y gestual 65%, se encuentran en logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular. Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del pos test es de $P 0,000$ por lo tanto se rechaza el pre test y se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

2.1.4. Local

Espinoza (2018) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 080 Erick Estéfano Silva Morán, del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018, La presente investigación tuvo como finalidad establecer si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 080 “Erick Stefano Silva Morán” del distrito de Tumbes, 2018. La metodología utilizada en el estudio de investigación es de tipo cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño no - experimental; con una población de 17 niños y niñas de 04 años de edad de Educación Inicial. En inicio se aplicó una lista de cotejo de 10 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas, posteriormente se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en los que primó los juegos lúdicos basados en enfoque significativos con la utilización de material concreto, se aplicó el post test el cual en promedio dio como resultado que: el 23.5 % de los niños y niñas obtuvo una calificación inferior B (en proceso), el 70.6% una calificación A (logro previsto) y solo el 5.9% obtuvo una calificación promedio de C (en inicio), con lo que se concluye un

cambio significativo en la mejora de los aprendizajes traducido en mejoras psicomotrices y mejoras socio-afectivas

Gallardo (2018), Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 203 Jesús el Carpintero, región Tumbes En la presente investigación, la población muestral estuvo constituida por 27 niños y niñas de 3 años, y como objetivo, aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes 2018; la investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, y diseño no experimental, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, por lo cual aplicamos 15 talleres de aprendizaje, se aplicó el pos test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 82 % de los estudiantes obtuvieron logro previsto “A”, para lo cual se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina en los niños y niñas de la I.E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes 2018; asimismo se ha llegado a las siguientes conclusiones, se aplicó el pre test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 67% de los niños están en nivel de proceso en su rendimiento sin desarrollar sus capacidades de desarrollo de la motricidad fina con las diferentes técnicas y en variedad de materiales. Al aplicar la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis, en la Tabla N° 22 se aprecia que valor de Z -4,596 y el valor p es 0,000, motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. La Noción Espacial

Rodríguez, (2009) Las Teorías piagetianas en las matemáticas escolares, “relacionan un sistema lógico que está constituida en un base de conjuntos de métodos definidos para operacionalizar en sí mismo. Estructurando un sistema a la necesidad de comunicar parte del desarrollo a las acciones lúdicas.

Adjetivo que se define a la evaluación en relaciona con todo juego, de la etimología del latín - Ludus cuya base es lo lúdico; practicas placenteras que inducen a normas expuestas por en sus culturas que el niño que necesita especialmente en la actividad de del juego, expresando su imaginación liberándose, desarrollando socialmente según su desenvolvimiento en su contexto.

La expresión psico – social; se desarrolla en lo lúdico al expresar su personalidad, demostrando valores, que inducen a la variedad de sus comunicaciones, sintiendo una diversidad de placeres en sensaciones; diversión que se realiza a la búsqueda a las satisfacciones de sus interrogantes, que promueven el desarrollo del pensamientos creativos.

Ochaíta, (1983), Los juegos estimulan a todo ser, basándose a sus capacidades cognitivas que le permitan desarrollar, afectivas a las emociones del funcionamiento a todos los sentidos, accediendo a las manifestaciones de felicidad, al crear las diferentes formas de expresión positivas. Estrategias que se inician en los métodos eficaces al fortaleciendo en los lazos a los valores de hermandad, paciencia a la formación a su persona.

Direccionando sus saberes, premeditado su carácter o no pues el aprende de lo que ve y a la realización de sus actividades diarias. “Teniendo un desarrollo en el juego con estructura

propicia en su sector como la escuela o contexto que se desarrolle; Permitiéndole realizar la estructura, simbolismo que origina la asociación de elementos, como operaciones”, (Alsina & Pastells, 2016).

Nociones Espaciales, Pitluk, Dente, & Weinstein, (2019) “La noción espacial nos direcciona a la sinopsis corporal del niño y su conexión en su contexto real de sus vivencia del mundo que los rodea y lo interactuado en su día a día al desplazamiento de un lugar a otro en relación a los objetos,”

2.2.2. Desarrollo de la Noción Espacial en el Niño

Piaget en 1948. Realizó la clasificación compleja en base a las nociones espaciales, estableciendo etapas:

Espacios Topológicos, “se expresan según Piaget, en las conexiones topológicas dentro de un objetivo, teniendo en cuenta al objeto de la figura a la comprensión de la aproximación a las relaciones, en el ordenamiento, acercamiento y proximidad, (Ochaíta, 1983, pág. 14).

Incluida de 0 hasta los 4 años época en el niño disminuyendo la posibilidad de egocentrismo, limitado al campo visual que lo rodea, expresando sólo con palabras sencillas:

Encima de – debajo de,

Arriba de – abajo de;

Delante de –detrás de,

Aduciendo la manipulación de estas nociones básicas en forma progresiva de los objetos a su curiosidad; expresando un pensar simbólico, efectuado en el campo visual de la distensión de objetos escondidos, al realizar un desplazamiento de su mismo cuerpo.

Proyecta, “aprende a ubicarse en los lugares que tengan entradas y salidas que limitan sus direcciones, comprendiendo así que los objetos tienen su estructura y formas específicas

diferentes”. Desplazándose y asimilando así mismo sus relaciones espaciales al explorando y observando su espacio

Eucliano, 3-7 años fortalece el esquema corporal al manifestar relaciones como:

Tamaños: Grande, mediano, pequeño.

Direccional: Hasta, aquí.

Situaciones: encima, dentro, afuera.

Orientaciones: Delante detrás, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda.

El niño respeta siempre las relaciones espaciales al comenzar las medidas en base a la distancia, distinguiendo, direcciones curvas, rectas y horizontalidad comenzando la consistencia de las figuras geométricas de formas cuadradas y redondas.

Ochaíta, (1983) Pág. 19 se caracteriza en sus dibujos proyectivos que se relacionan al empezar a surgir.

2.2.3. Importancia de las Nociones Espaciales

2.2.4 Orientación Espacial;

Cahuana nos hablan de la orientación y el espacio temporal donde el niño percibe sus capacidades a los conceptos nuevos en la exploración en a entorno, comprendiendo nuevos objetivos a través del movimiento del cuerpo en la diversidad de su coordinación. Consistiendo en el desarrollo a la habilidad básica, que le permitirá ubicarse en los espacio.

Estructura espacial; Base de la vivencia en la estructuración motriz a la receptividad en sus primeros años.

2.2.5. Organización Espacial:

Caguana, (2021) apoya a la orientación del infante al direccionarse en sus juegos y no le causándole accidentes, desarrollando un mapa que construye la mental en el contexto que lo rodea. Interés le permiten desarrollar noción, al prevenir las dificultades en el espacio y el tiempo.

2.2.5.1. Temporalidad:

Cahuana, (2020) Es perceptivo al espacio temporal, en que llega el niño a los acontecimientos en las experiencias vividas, diariamente o receptivas, definiéndose al orden y distribución cronológica, en definición al orden en los acontecimiento de la seriación a los estímulos.

2.2.5.2. Estructuración Espacial

2.2.5.2.1. Visión;

Ochaíta (1983) etapa motora, que se asociada al aprendizaje, denominada dirección sensorial, unida a la observación de la descripción de figuras a la manipulación de objetos de diferentes tamaños.

2.2.5.2.2. El Tacto:

Desarrollo de percepción, del incremento en la capacidad motriz al relacionar la manipulación de objetos al logra percibir las diferencias de texturas, superficies en la aceptación en las actividades motrices del desarrollo en el infante, procesos de percepción a la cognición de los canales sensoriales en al actuar de las relaciones espaciales a través, de las experiencias que se organiza y se desarrolla, (MINEDU, 2016, p. 187).

2.2.5.2.3. La Visión:

El tacto y la audición de una manera aislada, se manifiesta a la organización espacial complementándose en la visión en el infante, de manera íntegra manifestando, la guía en la organización espacial que se adecuada en el niño.

2.2.5.2.4. Nociones Espaciales:

Se consideran orientación, localización, ordenación espacial, espacios cerrados, tamaño y cantidad existiendo nociones de:

2.2.5.3. Orientación Espacial:

Encima – debajo; Bajo- Sobre; Atrás- detrás – atrás; Separado de –Junto a; a la espalda – enfrente; alrededor; Arriba. Abajo; Izquierda – Derecha.

Localización Espacial:

Lejos-cerca; centro; Entre; Aquí; Ahí; Lejano- Lejano -próximo; Aquí; Allá; Allí.

2.2.5.4. Ordenación Espacial:

Al final; al principio; último; Tercero; segundo; primero; en medio, (entre dos); posterior –anterior; espacios cerrados; Dentro (en el interior); fuera (en el exterior); Exterior-interior; destapar- tapar; sacar-meter; Abrir- cerrar; Entrar – Salir.

Tamaño:

Largo, corto, estrecho, ancho, bajo, alto, pequeño, grande; más largo que más corto que; grande- más pequeño; más grande; bajo-alto, Gordo (grosso) –delgado (fino); Largo – corto; enano- gigante; Ancho –estrecho; Igual – parecido – diferente (distinto).

Cantidad

Cuánto; vacío- lleno; igual menos, más; nada- algo; demasiado-poco-mucho; todo- alguno-ninguno.

2.2.5.5. Recomendación al Desarrollo Nociones Espaciales

- Fomentación al conocimiento en numerosas actividades de su cuerpo.
- Desplazar las direcciones de su cuerpo.
- Manipulación de objetos para percibirlos.
- Juegos de loterías

- Utilizar material didáctico, caminando por laberintos lo más variado posible.
- Establecer en la primera etapa la no variación de objetos en los puntos de referencias.
- Proporcionar a los niños el tamaño adecuado de los objetos con que trabajamos.
- Realizar en aula un espacio suficiente para la fomentación de actividades a realizar.
- Favorecer el acceso al infante en la utilización de los diferentes espacios facilitando lugares a su explotación en el reconocimiento espacial.
- Fomentar la organización de las actividades.

Implicar calcular distancia a los ejercicios en los movimientos, recorridos, ejercitando las relaciones de objetos y compañeros, actividad lúdica que expresan el logro al desarrollo de la noción, estimulando su inteligencia de su creatividad, como nos manifiesta Howard Garden en las teorías de las inteligencias múltiples.

2.2. Juego

Salvador (2019) Inducción representativa en toda la vida del ser humano, en el disfrute a la diversión de los que participan, utilizado también como un recurso en la educación, apreciado como actividad recreativa dirigido por reglas, siendo un concepto versátil y de amplitud ambivalente de un difícil estrato, etimológicamente, varios investigadores se refieren a la palabra juego tiene procedencia de dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” que hace referencia a diversión, chiste, broma usándose indistintamente de la mano con la expresión a las actividades lúdicos. Los niños comienzan el juego cuando lo relacionan con el mundo exterior, adquiriendo en sus sentidos y necesidades los deseos que favorecen su comunicación.

El infante en el juego interactúa experimentado situaciones a la realidad permitiéndole adquirir el conocimientos, a un ambiente lúdico que es el primordial para que un niño sea inducido al juego y así poder compartir con sus compañeros una integración social y de comunicación, basándose de afirmación al estado sano en la física, mental, y emocional. El niño de esta manera desarrolla diferentes capacidades, descubriendo el mundo que lo rodea: Habilidades físicas, que por medio a movimientos potenciará la psicomotricidad (fina- gruesa). El niño hace diferencias en formas colores, texturas.

Los párvulos, descubren una manera en el juego de la realidad que enlaza el vivir diario, entre los miembros de su familia o su medio social, entreteniéndose al imitar que ellos son mamá y papá, e incluso a sus maestros, aportes que encuentra el niño en la sociedad de manera positiva o negativa en la educación del infante. Capaz de resolver problemas sencillos al desarrollo de su personalidad.

2.2.1. Importancia del Juego

“Enseñar deleitando” es el principio básico en que los niños aprenden mejor, rápidamente y de forma divertida.

Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de “El juego infantil y su metodología”, contribuye a la actividad lúdica en su desarrollo.

2.2.2 Principales aspectos fundamentales en la personalidad del niño:

Físico motor: mejora la precisión de la sincronización en los movimientos conceptuales y su lenguaje.

Intelectual: Anticipación en la comprensión de los acontecimientos a la resolución de problemas elaborando estrategias.

Creativo: Desarrollando pensamientos simbólicos a sus habilidades.

Emocional: Superación y asimilación a situaciones vividas.

Social: Situaciones imaginarias, mantenidas colectivamente al participar aprendiendo reglas de convivencia.

Cultural: Vivencia del día a día, referidas al contexto social en que se desenvuelve.

Métodos en interés a la creación del ambiente armónico y positivo propiciando un aprendizaje significativo según algunos pedagogos

En la Asamblea General de la ONU, en la declaración los derechos del niño, tiene derecho a disfrutar plenamente del juego en orientación a los fines orientados por educación, la sociedad y autoridades que promuevan el goce de su derecho.

Salvador (2019) En su compilado nos habla de la teoría Piaget, "La función simbólica del juego que permite al niño enfrentar realidades de su imaginación, que tienen relación común a la realidad afectiva, adaptando y lo transforman a su realidad externa a su modo interno en función a su propia motivación."

Delgado (2011) confirma en su artículo "Lo primordial al derecho del hombre que se manifiesta en la contrariedad del estudio tradicional que por severo e inflexible del uso del castigo corporal, anula la personalidad en el niño (pág. 64)

Basándose que los hombres nacen con libertad, invalidando a la educación y su libertad pausadamente, el niño adquiere un contacto con la naturaleza que los rodea, así el podrá mostrarse con raíces de respeto, a la dirección con su naturaleza humana.

Digital (2003) Su compilado nos describe varias teorías sobre el juego que nos tratan de explicar porque los niños gozan de él, pasando gran tiempo al representar lo más significativo:

Lev Vygotsky: da razón a Piaget que se trata de una representación mental, al observar, como un proceso cognitivo que no es limitado, su presentación se puntualiza en las motivaciones a lo aspectos afectivos y las circunstancias.

“La etapa bebe, de un niño pequeño, afronta tensiones entre sus deseos a la inhabilidad de satisfacerlo, independizando en los juegos de las restricciones a cualquier situación, separando la acción del objeto” (Educared, 2018).

Por ejemplo, un caballo lo observan en un trozo de madera. Con su edad el niño logra inventar mediante sus palabras la imaginación a cualquier situación.

Neswpaper, (2016) El aporte de Montessori, ofrece a los niños, materiales que les permite realizar la independencia de actividades por sí solos respetando su espacio de aprendizaje, manifiesta que los niños aprenden a través del juego.

Otros investigadores, como Mead y Bateson se centran en la función del juego en la realidad interpersonal, mientras que Bruner ha examinado la potencialidad del juego en los procesos de aprendizaje.

2.2.3. El Juego y su Clasificación:

Henríquez (2019) Demuestra que nos podemos dar cuenta al observar a los niños y niñas cuando crecen, pasa por diferentes etapas en el juego según el crecimiento del infante. Piaget, analiza describiendo los principales tipos de juegos en la cronología de la infancia, estableciendo unos estadios de evolución determinando sus características. Establecida por lo siguiente:

- a) Estado sensorio motor, entre 0 y 2 años: Predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estado pre operacional, entre los 2 y 6 años: predomina el juego simbólico.
- c) Estado de las operaciones concretas, entre los 6 y 12 años: predomina la interacción con reglas.

Según Piaget, Ochaíta (1983) Las etapas del desarrollo cognitivo, menciona cuatro etapas importantes en el desarrollo del niño:

- Sensoria motora, hasta los 2 años de edad del infante, reconoce aprendiendo la manipulación de los objetos, habilidades en la utilización de los sentidos motrices

que le permiten desarrollarse en el medio que los rodea, mediante la manipulación con su cuerpo.

- Pre operante, 2 a 7 años, los niños comienzan a utilizar, los juegos y dibujos para entender los espacios de su alrededor, expresando un desarrollo espacial objetos garabatos representados en sus dibujos. Juego Simbólico, situaciones imitadas de la vida cotidiana.
- Operaciones concretas (7-12), Organización, familiarización con las formas que pueden ser manipuladas y clasificadas.
- Operacional, 12 – edad adulta desarrollando operaciones formales en los conocimientos en comprensión de los elementos de su entorno.

2.2.4. Características que Debe Tener un Juego Didáctico

Según Linares (2011) las describe:

- Propósito didáctico
- Logro del objetivo del aprendizaje.
- Condiciones, reglas y limitaciones.
- Variedad en número de jugadores.
- Clasificado por edades.
- Presión, entretenimiento.
- Coordinación de grupo.
- Capacidad de realización.

2.2.5. Características Secundarias del Juego

- Satisfacción y alegría, comprensión constante en el sentimiento del juego,
- Pasatiempo, interacción en grupo a modo propio y específico para divertirse y aprender.

- Ficción, objetividad es simbólica permitiéndole que asuma distintos roles (reconoce la realidad).
- Permite esfuerzos al infante evolucionando según su edad, que juegan en desarrollo caracterizando su cultura que estudia.
- Es favorable a los procesos de interculturación teniendo una realización de manera natural.

Recreación en el disfrute al producir un placer inmediato, organizando un material que no sea concreto, inventando recursos de acuerdo al medio que se presente.

2.2.6. El juego en el desarrollo del niño

López, (2021) Pensadores como Platón y Aristóteles dieron gran importancia al aprender jugando animando que los padres otorgan juguetes a sus hijos, apoyaron en la formación de la mente en sus actividades futuras como adultos.

Afectiva - Emocional, Miller (2019) La influencia emocional es vital porque ayuda a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo; mediante el juego el niño logra expresar la necesidad de protección por parte de sus seres queridos.

Gracias a los resultados de muchos estudios, ahora sabemos que la emoción y la cognición no solo son compatibles, sino que también son inseparables y se benefician mutuamente a través de las relaciones circulares que existen entre ellos, finalmente.

Social, el niño se relaciona con los demás favoreciendo la comunicación e intercambio de relaciones en la integración social.

Cultural, es transmisor de costumbres estando presente en todas las acciones de los seres humanos. Actividades del contexto cultural a través de sus vivencias.

Creativo, permite que el niño exprese, dando dotes creativas a sus fantasías, los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a utilizar variedades de destrezas que le proporciona oportunidad en ser creativos en la producción de su intervención.

Cognitivo, descubrimiento intelectual que realiza el niño a través del juego en la manipulación de los materiales en la afición de juegos simbólicos, en la operación al realizar el análisis en desarrollo de la inteligencia práctica dando inducción a la inteligencia abstracta.

III. Hipótesis

Hipótesis General:

Los juegos lúdicos mejoran significativamente el desarrollo de la competencia resuelve problemas de formas, movimiento y localización en el área de matemática en los estudiantes de la Institución Educativa N. ° 010 “8 de octubre”-Tumbes, 2020.

Hipótesis Específicas:

Los juegos lúdicos mejoran significativamente, identificando la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020 antes y después de aplicar los juegos.

Los juegos lúdicos, mejorando significativamente, valorando la comunicación sobre las formas y relaciones geométricas del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020. Antes y después de aplicar los juegos

Los juegos lúdicos se establecen mejorando significativamente el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en el área de matemática en

estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos,

Los juegos lúdicos describen, significativamente la argumentación de afirmaciones sobre relaciones geométricas en el área de matemática en estudiantes de la Institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos.

IV. METODOLOGÍA

La presente investigación fue de tipo Cuantitativo, (Recolección de información que se analizó al describir el aspecto a la socialización en los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” – Tumbes.

Domínguez (2019), pág. 14. Expone que el estudio cuantitativo que se caracteriza en el enfoque a sus resultados, al análisis de la numeración numérica (información cuantitativa sobre las variables, con apoyo de herramientas estadísticas).

Domínguez (2019) Nivel Explicativo, porque “fueron las determinaciones de conceptos, inducidas a la descripción de la característica del objeto de estudio, estableciendo las propiedades sustanciales” Promueve investigaciones multidisciplinarias relacionadas a evaluar el rendimiento académico y su relación con otros factores; cuyos resultados contribuirán al mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje. pág. 49

4.1. Diseño de la investigación

Hernández, Ramos y Placencia (2018)” Pre experimental; Proporcionó un estímulo al analizar unidades de análisis, con finalidad de medir un grado en que se manifiesta, teniendo un manejo mínimo datos” en un nivel explicativo” (p. 80).

$$G = O_1 \times O_2$$

Dónde:

O: representó la muestra

G= Grupo de Estudio

O_1 =Medición del Pres-test

O_2 =Medición del Pos-test

X = Aplicación y magnitudes de la independencia.

Tipo de diseño que se utilizó cuando comparamos la relación que tiene la diferente variable que se puede obtener de una misma muestra.

¿Cómo influyeron los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de formas, movimiento y localización en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 010 “8 de octubre”- Tumbes, 2020?

4.2. Población y muestra:

Se conformaron de acuerdo con el objetivo de investigación conformada por todos los docentes y estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de Octubre “- Tumbes.

Población

La población la conformó 43 niños de 3, 4, 5 años de la Institución Educativa N. ° 010” 8 de octubre

Moreno (2017) Pregunta de referencia de estudio del cual pretendemos concluir algo del grupo de individuos.

Tabla 1
Población

Aula	Niños	Niñas	total
3	6	7	13
4	9	8	17
5	6	7	13
TOTAL	21	22	43

Fuente: estadística escolar 2020

Muestra

Fue integrada por 17 niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 010 “8 de Octubre” Tumbes.

Técnica de muestreo: No probabilístico de 17 niños

Tabla 2
Muestra

Aula Amarilla	Niños	Niñas	Total
4 años	9	8	17
TOTAL	9	8	17

Fuente: estadística escolar 2020

Los criterios de inclusión y exclusión

Cuestiones de exclusión e inclusión

a) Exclusión: No pudieron de ser partícipe de la investigación aquellos niños que no cumplieron el consentimiento informado autorización para el trabajo, asimismo, alguna discapacidad o mal que los puedan incapacitar de manera directa o indirecta en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de formas movimiento y localización.

b) Inclusión para la investigación se necesitó la autorización para la participación de niños de la edad de 4 años, los cuales se encuentren parte de la instrucción de educación inicial.

Definición de Variables:

Variable Independiente:

Juegos Lúdicos

Rivas (2018) estrategias enfocadas a un eje primordial en los procesos en el desarrollo integral de los niños, desarrollando metodologías de creatividad agradable, y significativo que generen aprendizajes por medio de actividades lúdicas, estructurando y regularizando un objetivo en el desarrollo a su creatividad del contexto.

Variable Dependiente:

Resuelve problemas de formas, movimiento y localización

MINEDU (2016), Permite una respuesta al aprendizaje de niño en la combinación a sus capacidades; al modelar objetos de formas geométricas a sus transformaciones; Comunicando la comprensión sobre las formas al relacionar geométricamente al usar sus estrategias en los procedimientos a la orientación en el espacio, actuación que permitió una relación con su entorno a través del cuerpo. Desarrollando movimientos experimentando, una comunicación de lo aprendido de manera única, características que propician nuestras necesidades, dando relevancia a la dimensión motriz relacionando las emociones y los pensamientos en el actuar (pág. 177).

4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores:

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de medición
JUEGOS LÚDICOS	Variable Independiente Juegos lúdicos	Juegos Lúdicos Rivas (2018) estrategias enfocadas a un eje primordial en los procesos en el desarrollo integral de los niños, desarrollando metodologías de creatividad agradable, y significativo que generen aprendizajes por medio de actividades lúdicas, estructurando y regularizando un objetivo en el desarrollo a su creatividad del contexto.	Afectiva – emocional	Muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Alto
			Social	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	Medio
			cultural	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto elige una para lograr su propósito.	Bajo
			creativa		
			cognitiva	Se desplazarse sorteando varios obstáculos que encuentra en su camino	
			sensorial	Se desplaza de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.	
			motora		

Variable Dependiente	Resuelve Problemas de Formas, movimiento y Localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre las formas de los objetos.	Alto
	Permite una respuesta al aprendizaje de niño en la combinación a sus capacidades; al modelar objetos de formas geométricas a sus transformaciones; Comunicando la comprensión sobre las formas al relacionar geométricamente al usar sus estrategias en los procedimientos a la orientación en el espacio, actuación que permitió una relación con su entorno a través del cuerpo.	Comunica su comprensión sobre las formas y las relaciones geométricas.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.	Medio
	Desarrollando movimientos experimentando, una comunicación de lo aprendido de manera única, características que propician nuestras necesidades, dando relevancia a la dimensión motriz relacionando las emociones y los pensamientos en el actuar (MINEDU, 2016, pág. 177).	Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.	Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	Bajo
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	
		Argumenta, afirmaciones sobre relaciones geométricas	Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”.	

4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos:

Domínguez, Medina & Martínez (2018). Técnicas fueron “una percepción intencionada e ilustrada a un conjunto de datos, que se realizó con objetivo a una ilustración que fue guiada en base a conocimientos”,

La técnica que se utilizó en el desarrollo de la recolección de datos fue la observación, en relación con el rendimiento académico en sus actividades.

Observación: Pulido, (2016) nos permitió un procedimiento para la recolección de datos que se basó en la contemplación sistemática desarrollando paulatinamente la vida social de un objeto. Por lo tanto, alude a la agrupación de Ítem observados y establecidos por sucesos directos que surgen de una manera natural, definición que involucra 2 principales consideraciones

Instrumento, está relacionado en la escala de estimación a los diecisiete Ítems de las dimensiones referidas que fueron validadas mediante un juicio de 4 expertos, conformadas por docentes de la especialidad, evaluarán el contenido del instrumento de evaluación de la variable dependiente (La competencia resuelve problemas de formas movimiento y localización). Pre test post test.

Expertos de la validación del Instrumento:

1 Castillo Bermeo. María J.

-Magister en Educación Educativa - (UGEL- Zarumilla)

2. Rodríguez González, Annie.

- Magister en Administración Educativa – Institución Educativa N° 10 “8 de octubre”.

3. Campaña Paico, Nery.

- Magister en Administración en la Educación – I.E. Rigoberto Mea Chunga.

4. Armas Ribera Laura.

- Magister en Administración en la Educación – (UGEL – Tumbes)

Lista de cotejo para el Pre test y post test.

Pérez, Pérez, y Seca, (2020). “Instrumento de observación se obtuvo información básica sobre conocimiento de habilidades, conductas o desempeños como apoyo en proceso de enseñanza del aprendizaje”

Validez y Confiabilidad, Se utilizó el método de consistencia interna, con el coeficiente alfa de Cron Bach el cual basa en la correlación media de cada ítem de una escala con el total de la misma y en el número de ítems que ésta contiene, siendo considerados los valores mayores de 0.83 como confiable para el instrumento.

Validez: Frías-Navarro (2020), La muestra estaba conformada por 17 niños y niñas de 4 años. Se consideró un muestreo probabilístico por criterio en una institución educativa, luego se realizó la selección por muestreo simple.

Utilizando la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{N\bar{r}}{1+(N-1)\bar{r}} \alpha = \frac{N\bar{r}}{1+(N-1)\bar{r}}$$

Donde N es igual al número de ítems y \bar{r} es la correlación media entre los ítems

Tabla 4
Estadísticos de Fiabilidad

Alfa de Cron	Nº de elementos
0.83	17

Fuente: Mayo del 2021

Coficiente alfa >.9 a .95 es excelente

Coficiente alfa >.8 es bueno

Coficiente alfa >.7 es aceptable

Coficiente alfa >.6 es cuestionable

Coficiente alfa >.5 es pobre

Confiabilidades

El objetivo principal del instrumento fue recoger información para los constructos que demostraran su puntuaciones de la muestra que se trabajó desarrolló propiedades de validez psicométrica y fiabilidad.

Que indicó la valoración de los desempeños como (alto, mediano y bajo) evaluando la capacidad de acuerdo al desempeño de cada niño sobre los Juegos lúdicos, al aplicar como estrategias en las actividades de su contexto, actuaron como un instrumento a la evaluación en el recojo de la información en relación a la escala de estimación a las dimensiones. Referencias que fueron validadas, evaluación del contenido del instrumento al evaluar la variable dependiente (la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización).

4.5 Plan de análisis

La información Obtenida se codificó siendo ingresadas en una hoja de cálculo del programa, para el análisis de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Sociencies) versión 1.5, logrando obtener la frecuencia de las dos variables al estudiar sus respectivas gráficas, logrando establecer las diversas categorías se utilizará puntajes de su totalidad en las dimensiones obtenidas:

a) Elaboración de base datos: Se recolectó los resultados del nivel en los juegos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización en el área de matemática (pre test y post test) basándose en el instrumento utilizado en la investigación, posteriormente se registrará la información que se obtenga durante el procedimiento de observación a los estudiantes.

b). Tabulación: las tablas de frecuencia se diseñaron representando la influencia de los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de formas, movimiento y localización en el área de matemática antes y después de un taller.

c). Traficación: se Elaboró de gráficos de columnas para representar las frecuencias relativas de la obtención de las evaluaciones de ingreso y salida, de acuerdo a los objetos de investigación.

d). Análisis estadísticos: se realizó la aplicación de los respectivos cálculos estadísticos descriptivos en acuerdo a lo que la investigación exigió, como la prueba de hipótesis de entrada.

e). Interpretación: desarrolló los significados de cada uno de los valores estadísticos presentados en el gráfico de tablas.

4.6. Matriz de Consistencia

TÍTULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “8 DE OCTUBRE” DE LA PROVINCIA TUMBES - 2020	¿Cómo Influyen los Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia en los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>Identificar la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020 antes y después de aplicar los juegos.</p> <p>Valorar la comunicación sobre las formas y relaciones geométricas del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos</p>	<p>Los juegos lúdicos mejoran significativamente el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de La Provincia Tumbes – 2020.</p> <p>Los juegos lúdicos mejoran significativamente, identificando la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020 antes y después de aplicar los juegos.</p> <p>Los Juegos Lúdicos, mejorando significativamente, valorando la comunicación sobre las formas y relaciones geométricas del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos</p>	<p>TIPO</p> <p>Cuantitativo</p> <p>NIVEL</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO</p> <p>Pre- experimental</p> <p>La población muestral la fueron 17 estudiantes de la Institución Educativa N! 10 “8 de Octubre” – Tumbes.</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO.</p> <p>Pre test y post test.</p> <p>. Lista de Cotejo</p>

Establecer el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos

Describir la argumentación de afirmaciones sobre relaciones geométricas en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos.

Los Juegos Lúdicos se establecen mejorando significativamente el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos,

Los Juegos Lúdicos Describen, significativamente la argumentación de afirmaciones sobre relaciones geométricas en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos.

4.7 Principios Éticos:

ULADECH (2019) Se consideró los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Aprobado en Consejo Universitario con Resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH Católica de fecha 16 de Agosto del 2019 Chimbote).

Montgomery (2020) Él nos dice en su artículo, que lo ético es una ciencia o teoría moral; Actos humanos, de la educación moral del ser humano en la sociedad caracterizado por los problemas morales.

Se tomó en cuenta los siguientes principios éticos:

Protección de las personas, se tomó en cuenta, a la protección segura a la identidad de los estudiantes, por lo tanto, se generó un código para el procesamiento de la información que se asignó al no considerar los nombres de los sujetos.

Hizo referencia a lo confidencialidad de los datos, al respecto de lo privado de la información al suministrar en la aplicación del instrumento de la investigación. Los datos obtenidos de esta investigación no deben ser comercializados.

Libre participación y derecho a estar informada, consideración que nos permitió en este principio es la información procesada fue una referencia para el planteamiento a las programaciones pedagógicas y acompañamiento tutorial.

Beneficencia no maleficencia, Se tomó precauciones en la realización a nuestro juicio razonable, comprendiendo el trato justo al desarrollo a su participación, siendo parcial y justa a la selección de los participantes, sin perjuicios.

Justicia, se ejerció un razonable juicio, ponderado a la toma de decisiones a las precauciones en necesidad al asegurar las limitaciones a los riesgos de las capacidades no den un lugar a las actividades a las prácticas injustas; es decir

tratando equitativamente a nuestros participantes en los procedimientos a los procesos que se relacionan a la investigación.

Integridad científica, se hizo relevancia en función a lo deontológico de la profesión evaluando y declarando los riesgos y qué beneficios podrían afectar a los que participaron en la investigación. Manteniendo la integridad científica declarando los resultados de intereses que afecten al transcurso del estudio a la comunicación de los resultados.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1. Identificar la modelación de formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020 antes y después de aplicar los juegos.

Tabla 6

Frecuencia de pre test y pos test "Dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones"

Categoría	Pre - Test (dimensión Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones)		Post -test (dimensión Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones)	
	Porcentaje	Frecuencia Absoluta(f)	Porcentaje	Frecuencia Absoluta (f)
Alto	71%	12	100%	17
Medio	29%	5	0%	0
Bajo	0%	0	0%	0
Total	100%	17	100%	17

Fuente: Pre -tés y Post tés de dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones - 5 de Mayo de 2021

Grafico 1

Pre - test y pos test "Dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones"

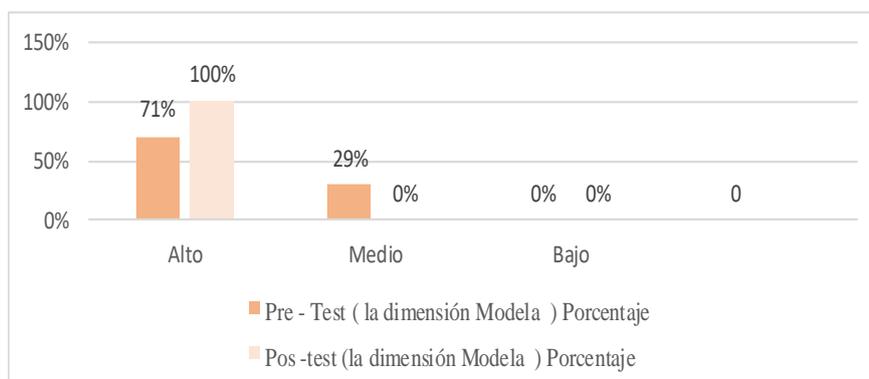


Gráfico 1 Pre test y Post de la Dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones -5 de Mayo del 2021.

Interpretación de Tabla y Gráfico 1:

Se Identificó los resultados en el pre test, pudiendo afirmando que la mayoría de los estudiantes, ejecutaron la dimensión, modelando objetos según sus transformaciones geométricas adecuadamente, Así mismo del 71%, la desarrolló en a nivel alto, el 29% las priorizaron a su realización en un nivel medio de sus actividades. Sin embargo en el pos test 100% de niños la identificaron a un nivel alto en las prácticas de su contexto al modelar de objetos de formas geométricas logrando sus transformaciones en el área de las matemáticas.

5.1.2. Valorar la comunicación sobre las formas y relaciones geométricas del área de matemática en estudiantes de la institución educativa n° 10 "8 de octubre" de la provincia Tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos.

Tabla 7

frecuencia del pre test y post test "dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométricas"

Categoría	Pre - Tés (dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométricas)		ost -tés (Dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométricas)	
	Porcentaje	Frecuencia Absoluta(f)	Porcentaje	frecuencia Absoluta (f)
Alto	88%	15	88%	15
Medio	12%	2	12%	2
Bajo	0%	0	0%	0
Total	100%	17	100%	17

Fuente: Pre -test y Pos test de dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométricas - 5 de Mayo de 2021.

Grafico 2:

Pre – test y pos test “dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométricas”

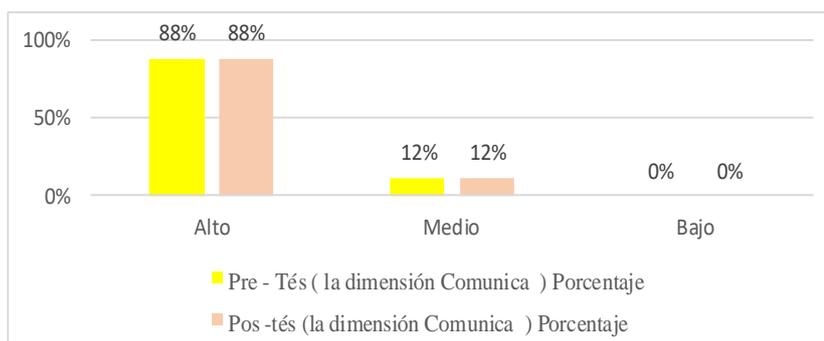


Gráfico 2 del Pre test y Post Test de la Dimensión Comunica sobre las formas y relaciones geométricas -5 de mayo del 2021.

Interpretación de tabla y gráfico 2:

Se valoró los resultados del Pre test en los estudiantes, que realizaron una adecuada comunicación sobre las relaciones en las formas geométricas. Así mismo del 88% de estudiantes la en un nivel alto a su observación y el 12% la priorizaron en la realización de su contexto en un nivel medio. Aunque en el pos test existió una misma relación de 88% de niños la valoraron a un alto nivel y el 12% se encontraron en un nivel medio de la asimilación en las formas de relación geométrica para las matemáticas.

5.1.3. Establecer el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos.

Tabla 8
Frecuencia de pre test y post tés "Dimensión uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio"

Categorías	Pre - Test (dimensión uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio,)		Post -test (dimensión uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio,)	
	Porcentaje	Frecuencia Absoluta(f)	Porcentaje	Frecuencia Absoluta (f)
Alto	82%	14	100%	17
Medio	18%	3	0%	0
Bajo	0%	0	0%	0
Total	100%	17	100%	17

Fuente: Pre -test y Póst test de dimensión uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, - 5 de Mayo de 2021

Grafico 3:

Pre - test y Pos test " Dimensión Uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio,"

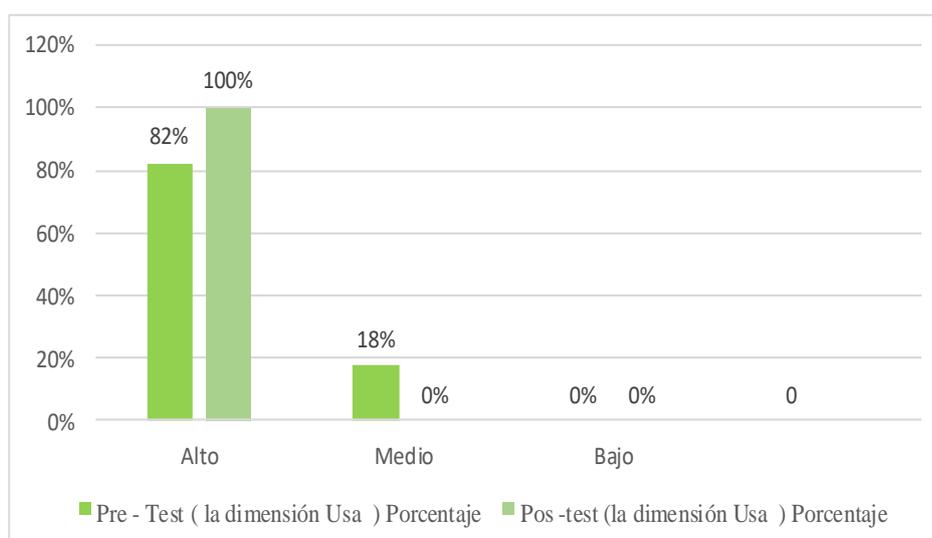


Gráfico 3 del Pre Test y Post Tés de la Dimensión uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, - 5 de mayo del 2021.

Interpretación de tabla y gráfico 3:

Se observó los resultados del Pre test que la mayoría de los estudiantes establecieron el uso de estrategias para orientarse en los espacios de su contexto; Así mismo el 82% se estableció a un nivel alto de su observación el 18% la priorizaron a la realización en sus prácticas a un nivel medio. Aunque en el pos test el 100% las establecieron en un nivel alto de sus prácticas a ubicarse en los actividades lúdicas a la comprensión sobre las formas y relaciones geométricas en las matemáticas.

5.1.4. Describir la argumentación de afirmaciones sobre relaciones geométricas en el área de matemática en estudiantes de la institución educativa n° 10 “8 de octubre” de la provincia tumbes – 2020, antes y después de aplicar los juegos

Tabla 9

Frecuencia de pre test y post tés "Dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas"

Categoría	Pre - test (Dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas)		Post -test (dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas)	
	Porcentaje	Frecuencia Absoluta(f)	Porcentaje	Frecuencia Absoluta (f)
Alto	88%	15	100%	17
Medio	12%	2	0%	0
Bajo	0%	0	0%	0
Total	100%	17	100%	17

Fuente: Pre - test y Pos test “dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas “- 5 de Mayo de 2021

Grafico 4:

Pre - test y Pos test “Dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas”

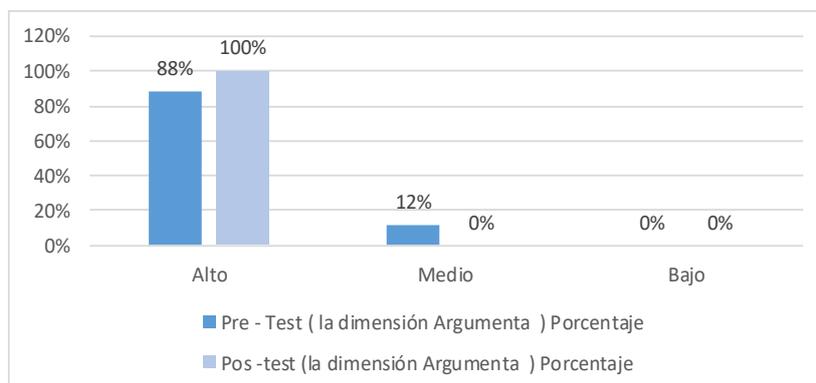


Gráfico 4 del pre Test y Post tés de la Dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 5 de mayo del 2021.

Interpretación de tabla y Gráfico 4:

Se describió en la observación de los resultados del Pre test, en el desarrollo de la dimensión argumenta sobre las relaciones geométricas en un 88% en los estudiantes a un alto nivel, el 12% las prioriza en un nivel medio. Aunque para post test el 100% argumentaron, describiéndola en un nivel alto en las prácticas de su contexto, afirmaciones de la descripción de las relaciones geométricas del área de matemática.

Se observó en los resultados la evaluación de la influencia determinada entre el pre test y post test de la variable “La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N ° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020.

5.1.5. Determinar la influencia en los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020.

Tabla 10

Frecuencia de la variable competencia resuelve problemas de formas movimiento y localización

Categoría	Pre - test (Resuelve problemas de Forma Movimiento y Localización)		Post -test (Resuelve problemas de Forma Movimiento y Localización)	
	Porcentaje	Frecuencia Absoluta(f)	Porcentaje	Frecuencia Absoluta (f)
Alto	41%	7	82%	14
Medio	47%	8	18%	3
Bajo	12%	2	0%	0
Total	100%	17	100%	17

Fuente: pre test y pos test “competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - 5 de Mayo de 2021.

Gráfico 5

Pre test y Pos test “Competencia resuelve competencia de forma movimiento y localización ”

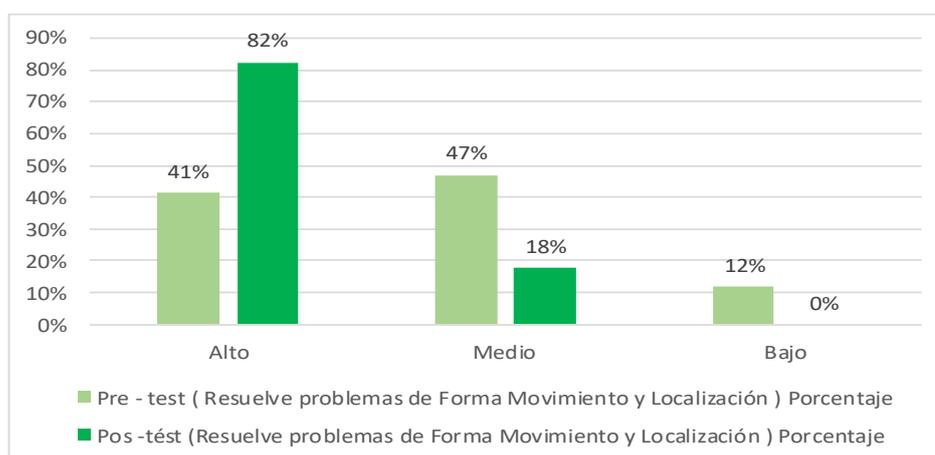


Gráfico 5 del Pre Test y Post test de la Competencia Resuelve Problemas de Formas Movimiento y Localización - 5 de Mayo del 2021

Interpretación de tabla y gráfico 5:

Se estableció en los resultados del Pre –test que la mayoría de los estudiantes de ciclo II, de cuatro años de edad en la Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre” –Tumbes; ejecutaron las dimensiones de la competencia resuelve problemas de Forma movimiento y localización, las cuales les permitieron adquirir el desarrollo adecuado para su aprendizaje.

Estableciendo en el pre test, un 41%, de niños obtuvieron un nivel alto y el 47% las prioriza en la realización de su contexto en un nivel medio y 12% se encontraron en un nivel bajo en su logro. Así mismo se observó en el pos test que el 82% de estudiantes la ejecutaron en sus aprendizajes en un nivel alto y el 6%. La desarrolló en un nivel medio en la determinación a la influencia de la competencia resuelve la competencia resuelve problemas de formas movimiento y localización.

Con relación a la hipótesis de la investigación:

CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 11:

Estadístico de Prueba: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_Test	Rangos negativos	1 ^a	3,50	3,50
- Pre_Test	Rangos positivos	13 ^b	7,81	101,50
	Empates	3 ^c		
	Total	17		

a. Post_Test < Pre_Test

b. Post_Test > Pre_Test

c. Post_Test = Pre_Test

Tabla 8:

Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba	Post Test – Pre Test
Z	-3,130 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Valor W calculado= -3.130

Valor p=0.002

Conclusión e interpretación:

Como Valor $P=0.002 \leq 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) a un nivel de significancia del 5%, por lo tanto las medianas son diferentes.

Existe evidencia suficiente para concluir que, los juegos lúdicos si influyen para desarrollar la competencia resuelven problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática.

5.2 Análisis de resultados

El presente estudio determinó la influencia de los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la institución educativa N° 10 “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020.

Respecto a la dimensión Modela objetos de formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática, antes y después de aplicar los juegos se encontró a 71% de estudiantes en el pre test, identificaron su desarrollo en un nivel alto y 29% obtuvieron un nivel medio, Sin embargo para el pos test el 100% de estudiantes obtuvieron un desarrollo a alto nivel en sus actividades prácticas.

El resultado permite contrastar positivamente con la tesis del autor Cahuana (2020). “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución educativa Nuestra Señora del Carmen Trujillo”. Desarrolló una didáctica en la aplicación de los juegos para la mejora en los aprendizajes de los niños en el área de la matemática.

Trigueros (2009) El aporte respecto a la dimensión modela, se demostró que los recursos didácticos y espacios debemos tenerlos en cuenta como mediadores y guía en los aprendizaje para contribución al promover el estudio en la competencia resuelve problemas de formas movimiento y localización, y así lograr un nivel en la contribución de las posibilidades a ser creadores de su propio aprendizaje.

(Álvarez; Alonso. & Gorina, 2019); Modelar es la dinámica de los proceso a enseñanza-aprendizaje para el argumento deductivo e inductivo a la determinación de un problema en las matemáticas demostrándose, que constituyen a un sustento de adecuaciones en la elaboración de materiales didácticos orientados a la integración de la competencia resolutoria de problemas matemáticos, desarrollo que lo podemos

mostrar en las carreras de las ciencias exactas en las universitarias, razonamiento en las matemáticas que demanda un nivel avanzado en la demostración de la temática para la solución de la gran variación a los problemas profesionales.

Respecto a la dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométrica del área de matemática, encontramos que un 88% de estudiantes, valoran la comprensión de la comunicación en sus actividades en sus práctica en un nivel alto y el 12% lo expresaron a un nivel intermedio, que se obtuvo en la aplicación del pre test, en cambio en la aplicación del pos test existió una misma relación de 88% de niños la reconocen a nivel alto, el 12% desarrollaron un nivel medio, en la comprensión de la relación de las formas geométricas.

El resultado nos permite comparar positivamente con la investigación de Cerna (2020) valoró que las actividades lúdicas influyen positivamente en el desarrollo para las expresiones orales en los estudiantes de cinco años de edad de la I. E. I. N° 413 de San Antonio de Arco, 2018.

El aporte de esta dimensión fue un reflejó a un panorama motivador a incentivar la planificación en la contribución de la mejora de los aprendizajes; haciendo referencia a la competencia comunicativa de las actividades matemáticas, que demuestran gran relevancia para el desarrollo de una buena profesionalización de la docencia y del estímulo en un diseño de control específico. Vargas. & Apablaza (2019)

Según Jiménez (2019) Se debe interactuar en un salón de clase desarrollando un ambiente de inducción para la formación a una presentación de las matemáticas multidireccionales y en sus comunicaciones sociológicas, que son propias para el pensamiento matemático.

Respecto a la dimensión uso de estrategias para orientarse en el espacio se estableció en los estudiantes los siguientes resultados en el pre test, 82% la priorizaron a un alto

nivel, en el desarrollo de sus actividad práctica y 18% lograron priorizarlas a un nivel medio, aunque en post test, el 100% las establecieron en un nivel alto en el desarrollo de las estrategias planificadas en sus actividades prácticas.

El resultado permite contrastar con la tesis del autor Cordova (2020) “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de Matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal –Chulucanas”; donde se evidenció que al aplicar estrategias se orientan al desarrollo de la competencia del área de matemática, permitiendo a la vez una observación significativa que incrementa las habilidades a la traducción a cantidades de expresiones numéricas y la comunicación en la inducción de números a un adecuado uso de las estrategias para los procedimientos de cálculo y estimación.

La dimensión uso de estrategias para orientarse en el espacio permite al estudiante un desarrollo a una intencionalidad de experiencias en la identificación a los procedimientos para regir un aprendizaje, desde las edades tempranas que experimentan la exploración y planteamiento de hipótesis al potenciar el pensamiento lógico que induce a la creatividad que construye y experimenta a través de sus experiencia vividas

Para Henríquez (2019) La aplicando en el uso de recursos se dispone a un logro con una finalidad, que nos permite detallar un punto a lograr en las acciones del contexto. Respecto a la dimensión argumenta las afirmaciones sobre las relaciones geométricas, se encontró que 88% la desarrollaron en un nivel alto, y el 12% realizó un desarrollo a un nivel medio, pero en el post test, los niños la describieron en un nivel alto en un 100% de sus actividades de su contexto al desarrollar la dimensión argumenta en las afirmaciones sobre las relaciones geométricas en el área de las matemáticas.

Dimensión que, aportó a los procedimientos que permite al estudiante una exposición a un razonamiento en el fundamento al justificar los procedimientos, que parten del desarrollo a las identificaciones de las situaciones que permiten llegar a juicios de análisis a un razonamiento de su aprendizaje.

Similitud del trabajo que puede contrastar con tesis de Enríquez (2017), que describió a la didáctica de los juegos en mejora del nivel del logro en los aprendizajes en el área de matemática de estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573- Quillo.

Gómez (2019.) argumentar nos permite explicar la igualdad en las formas y bases de una afirmación que desarrolla un dato, garantizado una conexión a la resolución de pensamientos que permiten comparar la veracidad de los resultados.

Se determinó la identificación de resultados, de la aplicación en pre test a un 41% de estudiantes que presentaron un nivel alto y 47% se encuentra en un nivel medio y el 12% no las desarrolló encontrándose a un nivel bajo en sus actividades, así mismo se observó en el pos test que el 82% de niños si determinaron, esta competencia en las prácticas del su aprendizaje en un nivel alto, y el 18% de niños la utilizaron en un nivel medio al desarrollo en el área de la matemática.

Resultado que guarda relación con la variable de tesis de Enríquez, (2017) en su proyecto” Juegos didácticos para mejorar el logro en el aprendizaje del área de Matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay,-que concluyó que los juegos didácticos si mejoran el nivel en logro de los aprendizaje en el área de matemática.

Como aporte arribado se da a conocer que los juegos lúdicos para desarrollar esta variable; La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización; dan origen al desarrollo tradicional de resultados, representados a un apoyo al

aprendizaje con desarrollo a conocimientos, para mejora del ejercicio en la práctica, reflexión al análisis en la construcción de la guía en la educación del estudiante.

Según el (MINEDU, 2016, pág. 99); “Se establece en esta competencia la visualización a las relaciones de objetos y espacios de su entorno, desarrollando en los niños una interacción a su desplazamiento en la manipulan de objetos que le interesen o las interacciones con personas de su contexto, a la construcción de acciones que le permitirán un desarrollo en sus primeras nociones a las formas, espacios y medidas”.

Con la hipótesis

Al constatar la hipótesis “Juegos para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes” se trabajó en función de la aplicación de sesiones de aprendizaje a la utilización de diversas estrategias lúdicas, así mismo se utilizó la prueba estadístico no paramétrico, concluyendo que la prueba si $P > 0.05$, la normalidad fue una una distribución normal y si es $P < 0.05$ no existe una distribución normal, se concluye que en la tabla 6 existe un Sig. 0,038. encontrando que los datos siguen una distribución no normal de los juegos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática.

Existe evidencia suficiente para concluir que, los juegos lúdicos si influyen para el desarrollo de la competencia resuelven problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática. Los juegos son estrategias lúdicas permiten relacionar y establecer comunicación en desarrollo a la actividad lúdica, permitiendo complementar al descubrimiento un aprendizaje que se alcanza mediante el estudio.

Claverías, Huamani. (2020) hacen referencia a un programa de juegos “PENSA-MATS” afirmando que el grupo experimental de la I.E. Cayma desarrolló un logro en sus procesos al pensamiento matemático referente a su edad.

VI. Conclusiones

6.1. Conclusiones

Se identificó el desarrollo de la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones en el área de matemática esta en un nivel alto en los estudiantes, surge de las ideas principales permita identificar una representación simplificada de la realidad de su contexto.

Se valoró la dimensión comunica sobre las formas y relaciones geométricas del área de matemática esta en un nivel alto, de los estudiantes al desarrollan en su contexto, gran relevancia para la lógica que integra la comunicación, socialización e interacción que posibilita al estudiante socializar los procesos a la diversidad simbólica.

El uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en el área de matemática, en los estudiantes está en un nivel alto, en el que desarrolla un proceder al accionar en los procedimientos a la identificación.

La argumentación de afirmaciones sobre relaciones geométricas en el área de matemática, en un nivel alto, desarrollando un conjunto de acciones en el razonamiento de los resultados, que surgen ante las necesidades que se centran en la estructura espacial y coordinación a los movimientos, que fomentan las competencias.

La identificación de los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización esta en un nivel alto en el niños, la integración a la creatividad del recurso. que plasme el primer lenguajes en el ser humano que es indispensable en su desarrollo cognitivo.

Los juegos son estrategias para desarrollar las relaciones que establecen la comunicación a un desarrollo a las actividades de aprendizaje – enseñanza que les permitiendo un complemento al descubrimiento cognitivo, que se alcanzan mediante ciertas actividades que realice el estudiante.

Recomendaciones

Para el desarrollo normal de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización en el área de matemática de nuestros niños se recomienda en el nivel inicial adaptar metodologías educativas junto a las estrategias lúdicas desarrollando didácticas que busquen inspirar a movimientos en los niños de tal manera que puedan despertar en ellos su instinto en el proceso de enseñanza del contexto fortalecimiento el beneficio para el estudiante.

Se sugiere el trabajo y la colaboración dinámica lúdica, vital para poder que se estimule mediante juego, bailes, cuentos, escenificaciones en la mejora del desarrollo a la práctica de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización y de tal manera poder contribuir al desarrollo normal de su aprendizaje.

Sugerir al personal de administración y directivo de los centros educativos, en particular el Área de Gestión Pedagógica, para que programe, ejecute y evalúe talleres lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización del área de matemática, para mejorar de logros del aprendizaje de los estudiantes.

Mediante el Juego se les permite la realización a los niños a la expresión de sus deseos que les permite expresar la imaginación que desarrollan sus ideas a la interacción con entre niños en la socialización a sus habilidades sociales de su contexto.

Referencia Bibliográfica:

Alsina & Pastells, À. (2016). Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos para niños y niñas de 6 a 12 años.. Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/46045?page=143>

Álvarez j; Alonso Berenguer & Gorina Sánchez, a. (2019) Enseñanza-aprendizaje del razonamiento inductivo-deductivo en la resolución de problemas matemáticos de demostración. Conrado, Cienfuegos, v. 15, n. 68, p. 249-258, sept. 2019. > .accedido en 14 jun. 2021. Epub 02-Sep-2019.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442019000300249&lng=es&nrm=iso

Cahuana N. (2020). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen Trujillo 2020.(Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000053710>

Caguana, Elizabeth (2021) Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial. *La estimulación visomotriz y el desarrollo de la orientación espacial en niños y niñas de inicial*- Universidad técnica de Ambato facultad de ciencias humanas y de la educación carrera de educación inicial (Ambato-Ecuador)
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32735>

Claverías Chura, L. V., & Huamani Bolívar, S. M. (2020). Aplicación del programa lúdico “Pensa-Mats” para desarrollar el pensamiento matemático en los

niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cayma, Arequipa-2019.

<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9922>

Celi Rojas , S. Z., Catherine Sánchez, V. ., Quilca Terán , M. S., & Paladines Benítez , M. del C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 5(19), 826–842.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

Cerna Goñe, D. (2020). *Juegos como estrategia para el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 05 años en la institución educativa inicial N° 413 “San Antonio” de Aco, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2018.*
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17922>

Cernas Ortiz, Daniel Arturo, Mercado Salgado, Patricia, & León Cázares, Filadelfo. (2018). Satisfacción laboral y compromiso organizacional: prueba de equivalencia de medición entre México y Estados Unidos. Contaduría y administración, 63(2)
<https://doi.org/10.22201/fca.24488410e.2018.986>

Shiguay Guizado, G. A., Maney Hu Rivas, G., & De La Cruz Rioja, R. (2022). El Pensamiento Matemático: los 5 pilares de la formación docente en ciencias. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 6(23), 713–724.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.371>

Cordova (2020). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas e))n niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal-Chulucanas, año 2018.(Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Piura.

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000053792>

Delgado, M. L.(coord.) (2011). Organización y gestión de centros y contextos educativos. Madrid: Universitas, 592 páginas. Bordón. Revista De Pedagogía, 64(1), 159-160.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/29028>

Digital, L. R. (2003). *Cambio conceptual: análisis crítico y propuestas a la luz de la teoría del aprendizaje significativo*, págs. Ciência & Educação. Bauru. Vol. 9, n. 2 (2003) p. 301-315.

Domínguez Garrido, M. C. (Coord.), Medina Domínguez, M. D. C. (Coord.) & Martínez Sánchez, M. I. (Coord.). (2018). Metodología de investigación para la educación y la diversidad.. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/106003?page=232>

Domínguez, J. (2019.). Manual de metodología de la investigación científica (MIMI). Chimbote: Tercera de la Universidad Los Ángeles de Chimbote; Noviembre 2019, Trujillo, Perú

https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2018/manual_de_metodologia_de_investigaci%C3%B3n_cient%C3%ADfica_MIMI.pdf

Eduared (2018). Conocimientos con todos y para todos- *Matemáticas*.

<https://www.ecured.cu/Matem%C3%A1ticas>

Espinoza, D (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 080 Erick Estéfano Silva Morán, del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018(Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tumbes

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048027>

Escobar, F. (2006) Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral Laurus, vol. 12, núm. 21, 2006, pp. 169-194 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela.

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf>

Espinoza, D (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 080 Erick Estéfano Silva Morán, del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018(Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tumbes

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048027>

Frías-Navarro, D. (2020). *Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida. Universidad de Valencia. España.*

<https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>

Gallardo, R (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la IE. N°203 Jesús el Carpintero, región Tumbes, 2018.(Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tumbes
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048033>

Granados Roldán, O. (2018). *Reforma educativa.. FCE* - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/37811?page=125>

Gómez D. (2019) *Caracterización del rol del docente de educación especial en conducencia, en el desarrollo de la argumentación dentro del aula de matemática, en un contexto de inclusión*. Pontificia Universidad Católica de Chile (Chile). ProQuest Dissertations Publishing. 28181840.
<https://repositorio.uc.cl/handle/11534/26915>

González, María y Rodríguez Mónica (2018) Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial, Trabajo de titulación de grado previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación mención educación inicial. Universidad estatal de milagro facultad ciencias de la educación, Milagro, mayo 2018 Ecuador.

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA>

Henríquez, Jenny (2019) Estrategias que favorecen la actitud científica en niños y niñas de Educación Inicial; tesis para optar al Título Segunda Especialidad

Profesional Especialidad: Educación Inicial, Examen de Suficiencia
Profesional Res. 0534-2019-D-FEI.

<https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3273>

Hernández, R. G. (2018). *Psicología de la educación: una mirada conceptual*.
Editorial El Manual Moderno.

Hernández, A., Ramos, P., Placencia, B., Indacochea, B., Quimis, A., y Moreno,
L. (2018). *Metodología de la investigación científica*. (Vol.15).
3ciencias. <https://books.google.com.pe/books?id=y3NKDwAAQBAJ>

Jiménez-Espinosa, A. (2019). La dinámica de la clase de matemáticas mediada
por la comunicación. *Revista de Investigación, Desarrollo e
Innovación*, pág. 121–134.

<https://doi.org/10.19053/20278306.v10.n1.2019.10016>

Linares, I. D. (2011). *Juego Infantil y su Metodología*. Editorial Paraninfo,

López ch. Irene (2021). *El juego en la educación Infantil y Primaria*.
AUTODIDACTA, 29. Profesora del CP NTRA. SRA. DE LOS SANTOS
(Táliga, Badajoz)

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Medina, Bety (2018) *"Juegos Lúdicos, Basados en un enfoque significativo
utilizando material concreto, mejorando el desarrollo de la motricidad fina
en los niños y niñas de la I. E, "Angelitos de Jesús"- Tumbes*. Tumbes,
Tumbes, Perú: Tesis para aptar título de bachiller en educación inicial.
Universidad Católica los ángeles de Chimbote.

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048028>

MINEDU. (2016). El Currículo Nacional de la Educación Básica orientado a los
aprendizaje que se deben garantizar como Estado y sociedad. *Programa*

curricular de Educación Inicial. Lima, Perú, Perú: Impreso en el Perú /
Printed in Peru.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Miller, S. A. (2019). *Desarrollo de las habilidades emocionales en los más pequeños.* Narcea Ediciones.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/123543?page=103>

Montgomery Urday, William. (2020). La ética profesional del docente universitario de psicología ante un panorama multiparadigmático. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14 (1), e1033.

<https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1033>.

Moreno, A (2017) Dificultades en la comprensión del concepto de muestra aleatoria simple en estudiantes universitarios. En: J.M. Contreras, et al. (eds.). Segundo Congreso Internacional Virtual sobre el Enfoque Ontosemiótico del Conocimiento y la Instrucción Matemáticos: Actas. Granada: Universidad de Granada, 2017.

<http://hdl.handle.net/10481/45279>

Neswaper, P. I. (25 de 08 de 2016). Cultura. *El Aporte de María Montessori a la Educación Mundial*, pág. Emaillevirubalcava@gmail.com.

Ochaíta, (1983) *Teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento espacial* *Studies in Psychology = Estudios de Psicología* Núm. 14 Pág. 93-108

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65886>

Pérez, L. Pérez, R. y Seca, M. V. (2020). Metodología de la investigación científica. Editorial Maipue.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/138497?page=401>

Preciado, E (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.IN° 004 “mi dulce hogar, del distrito de pampas de hospital, región Tumbes, año 2018.(Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tumbes

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048031>

Pitluk, L. (Coord.), Dente, L. & Weinstein, E. (2019). <i>La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas.</i>. Homo Sapiens Ediciones.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/129659?page=201>

Pulido, M. (2016). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. Undefined-undefined. , 1149.

Quito, M (2018). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la institución educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017(Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045627>

Rivas, L. E. (2018). Tesis para Optar el Títulode licenciada en Educaciòn Inicial. *"Juegos Lúdicos Basados en el enfoque Significativo Utilizando Material*

Concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°204 "Carrusel de la Alegría". Aguas Verdes, Tumbes, Tumbes: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Rodríguez, M. E. (2009). *El pensamiento lógico matemático desde la perspectiva de Piaget.* <https://ebookcentral.proquest.com>.

Salvador, A. A. (2019). Texto Compilado de: asignatura de juegos y canciones. *Juegos y canciones.* Universidad católica los ángeles de Chimbote.

Tapia Valdez, M. T. (2020) Actividades lúdico – creativas para el desarrollo de habilidades espaciales de los niños/as de primero de básica de la unidad educativa “Daniel Pasquel” de la parroquia de Natabuela, en el año lectivo 2017-2018. Ibarra. Ecuador.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9754>

Trigueros María (2009) *El uso de la modelación en la enseñanza de las matemáticas. Innovación Educativa [en línea].* 2009, 9(46), 75-87[fecha de Consulta 5 de Junio de 2021]. ISSN: 1665-2673.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179414894008>

Toledo Marleny (2020). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1609 de La Provincia de Ascope -2019(Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo.
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000053732>

ULADECH (2019) Código de ética para la investigación aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° N° 0973-2019-CU-ULADECH Católica de fecha 16 de Agosto del 2019 Chimbote).

<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>

Vargas -Díaz, Claudia y Apaplaza,(2019) Hank. Competencia Comunicativa en la Formación Inicial Actual del Profesor de Matemática en Chile. Form. Univ. [Online]. 2019, vol. 12, n.3 [citado 2021-06-12], pp. 81-90.

<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000300081>

Velásquez, J (2018). Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P La casa del niño” (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial).

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046079>

Visconde R. A (2018). Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de Matemática de la I.E Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey - Ancash -2016(Informe de investigación para optar el título de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046666>

Anexo 1: Instrumento De Recolección De Datos

LISTA DE COTEJO:

“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

Institución educativa: ...

DATOS:	Evaluación		ÍTEMS:
	SI	NO	
Nombre y apellidos: Estudiante	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		
01	X		Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
	X		Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.
1. Edad:	Comunica su comprensión sobre las formas y las relaciones geométricas.		
2. Aula:	X		Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.
.....	X		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.
3. Docente:	Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.		
.....	X		Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”.
4. Fecha: 5 de mayo del 2020	X		Muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
5. Desempeño o Logro:		X	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.
	Argumentación, afirmaciones sobre relaciones geométricas		
	X		Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto elige una para lograr su propósito.
	X		Se desplaza sorteando varios obstáculos que encuentra en su camino
		X	Se desplaza de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Castillo Buena, María
 1.2. Grado Académico: Magister (Administración Educativa)
 1.3. Profesión: Docente
 1.4. Institución donde labora: VERE - ZANUILLA
 1.5. Cargo que desempeña: Especialista BAK - Nivel Primaria
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo
 1.7. Autor del instrumento: Saavedra Cordova, Patty Mileny.
 1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento I

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones							
Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	/		/		/		
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas	/		/		/		
Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y las relaciones geométricas.							
Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	/		/		/		
Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentre; a partir de ello.	/		/		/		

organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	/		/		/		
Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	/		/		/		
Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	/		/		/		
Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	/		/		/		

Otras observaciones generales:

.....

.....



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°.....



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Rodríguez, González, A.
 1.2. Grado Académico: Magister Administración Educativa
 1.3. Profesión: Docente de Inicial - Primaria
 1.4. Institución donde labora: Institución Educativa N.º 10 "8 de Octubre"
 1.5. Cargo que desempeña: Directora
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo.
 1.7. Autor del instrumento: Saavedra Córdova, Patty Milleny.
 1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones							
Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	X		X		X		
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas	X		X		X		
Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y las relaciones geométricas.							
Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	X		X		X		
Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello,	X		X		X		

organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	X		X		X		
Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	X		X		X		
Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	X		X		X		
Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	X		X		X		

Otras observaciones generales:

.....


 I.E. N° 010 "05 DE OCTUBRE"

 Ana J. Rodríguez González
 DIRECTORA

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 00238510



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Sampaña Paico, Nery
 1.2. Grado Académico: Magister Administración en la Educación
 1.3. Profesión: Docente
 1.4. Institución donde labora: J.E. Rigoberto Meza Churiga
 1.5. Cargo que desempeña: Directora
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo.
 1.7. Autor del instrumento: Saavedra Cordova, Patty Milleny.
 1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones							
Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	✓		✓		✓		
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y las relaciones geométricas.							
Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	✓		✓		✓		
Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello,	✓		✓		✓		

organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	✓		✓		✓		
Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	✓		✓		✓		
Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 INSTITUTO VICE-RECTORAL DE
 EDUCACIÓN SUPERIOR
 Mg. Mary Rosalinda Córdova Pizarro
 DIRECTORA

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 00238222

Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.							
Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	✓		✓		✓		
Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	✓		✓		✓		
Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:


 Firma
 ARIANA ROSALES GARCIA
 Apellidos y Nombres del experto
 DNI N° 38034422

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos


Recibido
T-23-03-2020


**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a)
Mgtr. Rodríguez González, Annie.
Directora de la I.E. N° 10°8 de Octubre" - Tumbes.

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Saavedra Cordova, Patty Milleny con código de matrícula N° 2107172015 , de la Carrera Profesional de Educación, ciclo VIII, quien solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "8 DE OCTUBRE", DE LA PROVINCIA TUMBES Y REGIÓN TUMBES -2020, durante los meses de marzo, abril, mayo, junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Saavedra Cordova, Patty Milleny
DNI. N° 00253916

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado (Aplicado a los estudiantes)



UNIVERSIDAD CATORCENA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo, Determinar la influencia de los juegos lúdicos para el desarrollar en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa "8 de octubre" de la provincia Tumbes – 2020 en el distrito de Tumbes por ellos la presente Lista de Cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "8 DE OCTUBRE" DE LA PROVINCIA TUMBES – 2020" el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Saavedra Cordova, Patty Milleny al celular: 972907741 o al correo Pattysaavedra@gmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

<hr/> <p>Nombre del participante (Padre o Madre)</p>	<hr/> <p>Firma del participante</p>
<p><i>Patty Milleny, Saavedra Cordova</i> Nombre y apellidos del investigador</p>	 <hr/> <p>Firma del investigador</p>

Fecha:
Mayo, Abril, Junio



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula *"JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "8 DE OCTUBRE" DE LA PROVINCIA TUMBES - 2020"* y es dirigido por Saavedra Cordova, Patty Millesy, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la influencia de los juegos lúdicos para el desarrollar en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa "8 de octubre" de la provincia Tumbes - 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 30 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

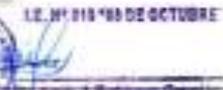
Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 972907741, también podrá escribir al correo pattysaavedra426@gmail.com, para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Annie Jenisse Rodriguez Gonzalez

Fecha: 7/23/03/2021

Correo electrónico: angie_5414@hotmail.com

Firma del participante: 
  LE. N° 118 *88 DE OCTUBRE
DIRECTORA

Firma del investigador (o encargado de recoger información): _____

Anexo 6.1: Sesiones

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar: Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Imágenes de Tiendas y Mercado Video de mercados Hacer visitas a las tiendas de su localidad	- • Hojas • Lápices • Colores, plumones o crayolas • Revistas usadas • Tijeras, goma

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Intercultural	Respeto a toda forma de vida	Planifican y desarrollan acciones Pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	Las niñas y los niños conocen, respetan y valoran la diversidad de contextos socioculturales que existen en el contexto.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. <ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales.</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas tridimensionales de su contexto.</p>	<p>Las niñas y los niños tendrán la oportunidad de representar, a través de un dibujo, la ubicación de la tienda y de los productos que tendrán.</p> <p>Escribirán, según sus niveles de escritura, el nombre de los productos que colocarán en la tienda.</p>	Lista de Cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

- Motivación, interés e incentivo

Para iniciar, invite a los estudiantes a sentarse cómodamente en algún lugar de su hogar y mostré un sobre con y mostrarles unas imágenes para que pueda recoger sus saberes previos sobre lo que saben de los mercados, y tiendas de su localidad.

¡Qué será, que será lo que tengo acá yo no sé, yo no sé pronto lo sabré!





- Saberes previos

Dialogar con los niños sobre el mercados, y tiendas que hay alrededor de sus casas haciendo algunas preguntas como:

Para ustedes, “¿Qué crees que es esto? ¿Para qué crees que sirve? ¿Qué es lo que ven?”.

Debemos dejar que los niños expliquen sus ideas al respecto. Y las anotamos.

- Problematicación o conflicto cognitivo

¿Por qué se crean las tiendas? ¿Qué venden? ¿Qué tipos de tiendas hay?

Propósito y organización

Seleccionen aquello que más les llama la atención o les gustaría conocer.

Comentamos con niña o niño: “Vamos a mirar con detenimiento cómo es la tienda y el mercado, ¡observemos!”

Problematicación

¿Cómo están organizados los productos?, ¿por qué algunos productos van en un lado y los otros en otro lado?, ¿quiénes trabajan allí?,

¿Qué productos se venden?, ¿qué productos conoces?,

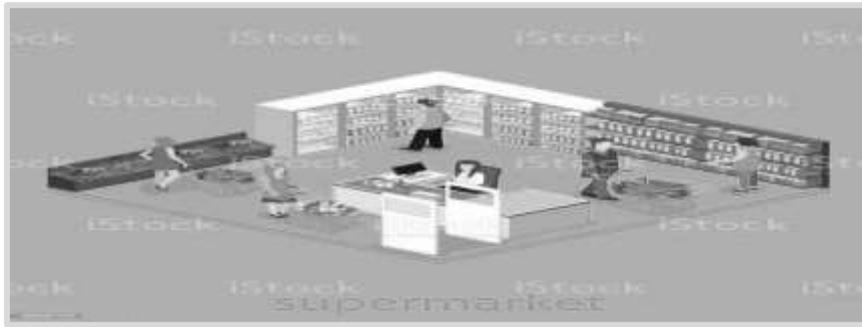
Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

Familiarización del problema:

A continuación les presentamos un dibujo de una tienda que representa un lugar visto desde arriba. Ese lugar puede ser una habitación, una casa, una tienda, una localidad. Se utiliza para situarnos y orientarnos correctamente.



O le mostramos algunas imágenes de cómo es una tienda y que se venden en ellas y sobre las ubicaciones de sus productos.



Problematización o conflicto cognitivo

Una vez que terminen de observar, proponemos a la niña o niño conversar sobre lo observado, tomando en cuenta las preguntas iniciales.

¿Qué productos has visto? ¿Qué venden? ¿Qué suelen comprar en tu familia? ¿Cómo son los puestos? ¿Qué más has visto en ellos?"

Búsqueda y Orientación de estrategias:

A partir de la observación, sugiere también que con ayuda de la familia se le pida a la niña o al niño dibujar la tienda que se implementará en casa.

Que le diga: "Ahora nosotros vamos a diseñar cómo estará organizada nuestra tienda.

¿Qué partes o sectores tendrá la tienda?



Para esta actividad, la familia le pide que usen las siluetas que recortaron en la actividad con el propósito de que una vez diseñado el plano y colocadas las partes de la tienda, peguen las siluetas en el lugar que corresponda.

Indicarles que ayuden a decidir y ubicar un punto de referencia como la sala, cocina, patio o aquel lugar en el que se pueda establecer la tienda. Ubicado un punto de referencia, iniciamos con el diseño.

Socialización de Representaciones:

Por ejemplo, si la tienda será en la sala, solicite a la niña o al niño que dibuje un rectángulo, o alguna forma similar, y sobre esa forma haga la distribución de los espacios en donde se colocarán los productos que van a vender, usando las siluetas y pegándolas en cada espacio determinado.

Luego, usando un lápiz, sugiera a la niña o al niño (de acuerdo con la edad) escribir como ellos saben escribir el nombre debajo de cada producto: por ejemplo, plátanos, melocotón, manzana...

Al costado o debajo de cada palabra escrita por la niña o el niño sugiere que tú vas a escribir como tú sabes escribir y para que él lo realice.

Una vez que termine el plano, guárdalo para tenerlo como referencia a la hora de construir la tienda y colocar los productos.

Reflexión y formalización:

Asimismo, menciona el nombre de las personas que venden sus propios productos para que los conozcan y aprendan a valorar lo que se produce en el lugar en el que viven: ¿Qué podemos vender? ¿Qué productos quisieras poner en la tienda? ¿Qué producto propio de nuestra comunidad te gustaría vender? ¿Cuáles te gustan más? ¿Por qué?"

- Recuerde a los niños el recorrido realizado y lo observado.

Podrían preguntar a la niña o el niño:

. Brindamos un tiempo a la niña o el niño para que ordene sus ideas y pueda comunicarlas oralmente o por escrito.

Planteamiento de los otros problemas:

Estas ideas se retomarán en la siguiente actividad.
 Recordar con la niña o el niño el recorrido realizado.
 Pueden dibujar lo que vieron en la tienda que visitaron.
 Luego de terminar su dibujo, comparando con el dibujo que hicieron sobre lo que creían que había en la tienda. Propongamos a su niña o niño que dibuje lo que cree que hay en una tienda, mercado, y que luego le cuente lo que ha dibujado.

CIERRE

- Reflexión de la actividad

- Validar el cumplimiento del propósito

"¿Cómo ves tu dibujo anterior con el de ahora?, ¿En qué se parecen o diferencian?"

- Validar los acuerdos de convivencia

Brindar un tiempo a la niña o el niño para que ordene sus ideas y pueda comunicarse oralmente o por escrito.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>Las niñas y los niños tendrán la oportunidad de expresar sus conocimientos previos sobre lo que hay en una tienda de la información que observarán en las diferentes imágenes tiendas y los productos que en ellas se venden, reconocerá; A partir de esta situación, desarrollaran planificación y el diseño a la propuesta de una tienda, mercado o feria en su propia casa. En ella podrás jugar a comprar, vender e intercambiar diferentes productos.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO							
N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		<i>Desempeño</i>					
		Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales			Resuelve problemas al relacionar objetos del entorno con formas tridimensionales,		
		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
Total							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

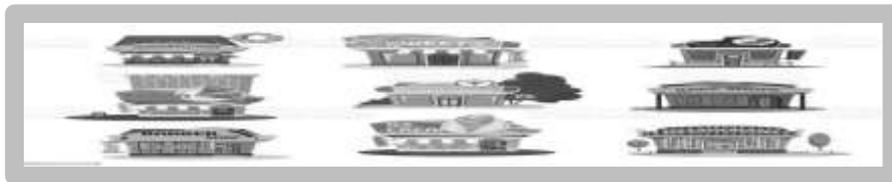
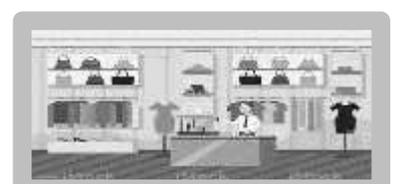
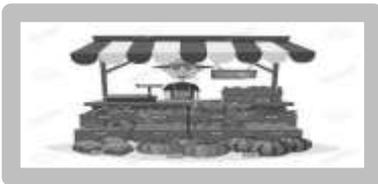
Anexos:

1.



¡Qué será, que será lo que tengo acá yo no sé, yo no sé pronto lo sabré!

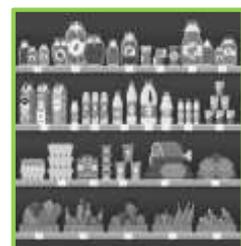
Tipos de Tiendas



Ubicación de los productos



Lamina de implementación



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar : Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Córdova Patty Milleny.



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema jardín - Preparar el material didáctico “” 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia y usa modelos basados en cuerpos geométricos Usa formas geométricas, sus medidas y sus propiedades al explicar 	<p>Representa con material concreto y gráfico la posición de objetos y de sí mismo utilizando las expresiones “arriba” “abajo” después de su visita de su jardín.</p>	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a salir por 10 minutos en orden hacer un recorrido a su jardín si lo tuvieran o al centro de su sala.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el jardín o centro de su sala exploran y observan todo el espacio haciendo uso de su autonomía. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al reingresar al aula virtual de forma ordenada, responden a las siguientes preguntas: <p>¿A dónde fueron? ¿Qué hicieron? ¿Qué observaron en el jardín o sala? ¿Qué observaron?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribimos todas sus respuestas y subrayamos las palabras arriba y abajo. <p>Problematización o conflicto cognitivo</p> <p>Que observaron en su jardín o el espacio que recorrieron.</p> <p>¿Qué observaron a lo que salieron?</p> <p>Propósito de la actividad</p> <p>Hoy nos orientamos en el espacio expresando las palabras ARRIBA y ABAJO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acuerdos de convivencia <p>Levantamos la mano para opinar</p>



Respetamos a nuestros compañeros y no nos empujamos
 Pedimos permiso
 Esperamos nuestro turno.

- Problematización o conflicto cognitivo

¿Qué podemos hacer para ubicar los objetos en el hogar?

DESARROLLO

Familiarización del problema:

- PROBLEMATIZACIÓN

Planteamos el siguiente Casuística :



Julio y Pamela salieron al huerto de su jardín, les había provocado unas ricas manzanas que podía hacer Julio para alcanzarlas, subió en una escalera para alcanzar las manzanas y pensó que sería bueno subir más alto para alcanzar más manzanas, Pamela decidió no subir y quedarse abajo recibir las manzanas de Julio para llevarlas a casa.

¿Qué hizo Julio para llegar hasta las manzanas?

¿En qué ubicación se encuentra Julio después de subir la escalera?

¿En qué ubicación se encuentra Pamela al no subir a coger las manzanas?

Problematización o conflicto cognitivo:

- Guiamos la **COMPRESIÓN DEL PROBLEMA** al observar dos imágenes que representan las acciones que tomaron Julio y Pamela en la huerta del Jardín se responden a las siguientes preguntas

¿Qué hizo Julio al ver las manzanas tan altas? ¿Por qué crees que Julio tomó esa decisión? ¿Qué hizo Pamela para ayudar a Julio?

Búsqueda y Orientación de estrategias:

- Ayudamos a los niños y niñas a buscar **ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN** al responder las siguientes preguntas:

¿Cómo podemos saber qué ubicación tenían Julio y Pamela porque no pudieron coger manzanas?

¿Qué hacemos para solucionar el problema? Anotamos sus propuestas en la pizarra.

Socialización de Representaciones:

- Realizamos una **representación vivencial** a problema e invitamos a los niños y niñas a salir al patio del jardín para observar objetos que haya a su alrededor de su casa y responden a las preguntas:

¿Qué objetos se encuentran más altos? ¿Qué objetos encontramos cerca de nosotros?

Después de recordar el problema los niños y observan el siguiente video:

, después responden en forma individual.

<https://www.youtube.com/watch?v=G20IjRjDBd4>

¿En dónde está la familia en el súper mercado? ¿Qué hicieron para llegar a la tienda de arriba? ¿Qué hicieron para salir de la tienda que visitaron?

Reflexión y formalización:

- Al ingresar al aula representamos el problema mediante la **manipulación de material concreto**, los niños y niñas seleccionan una cantidad de cubos y responden: en los escalones que hemos hecho con nuestros cubos.



¿Qué ubicación tenía Julio cuándo subió a coger sus manzanas? ¿Qué ubicación tenía Pamela mientras esperaba las manzanas?

Entonces ¿En qué ubicación se encontraban Julio y Pamela en el problema?

Acompañamos a los niños y niñas en sus respuestas.

Planteamiento de los otros problemas:

- Después de guardar los cubos, realizan una **representación gráfica y simbólica** e interpretamos el problema mediante dibujos respondiendo a la pregunta

¿En qué ubicación está Julio? ¿En qué ubicación se quedó Pamela?



CIERRE

- Reflexión de la actividad

Llegamos a la Formalización y reflexión de la resolución del problema respondiendo:

Validar el cumplimiento del propósito

¿Cuál fue nuestro propósito de hoy? ¿Qué hicimos para lograr orientarnos en el espacio estando ARRIBA y ABAJO? ¿Qué significa estar arriba? ¿Qué significa estar abajo?

Entonces ¿Qué aprendimos hoy?

-Transferencia

En casa ordenamos nuestras cosas utilizando las nociones arriba y abajo.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Representa con material concreto y gráfico la posición de objetos y de sí mismo utilizando las expresiones “arriba” “abajo” después de observar en su contexto.	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		Desempeño			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		
		Diferencia y usa modelos basados en cuerpos geométricos.			Usa formas geométricas, sus medidas y sus propiedades al explicar		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
		LEYENDA					
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

ANEXOS:



Casuística:

Julio y Pamela salieron al huerto de su jardín, les había provocado unas ricas manzanas que podía hacer Julio para alcanzarlas, subió en una escalera para alcanzar las manzanas y pensó que sería bueno subir más alto para alcanzar más manzanas, Pamela decidió no subir y quedarse abajo recibir las manzanas de Julio para llevarlas a casa.

Hoja de aplicación



Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=G20IjRjDBd4>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar : Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico “imágenes como mariposa, nubes, sol, Luna, estrellas, piedras y árboles” 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Equidad en la enseñanza	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	Articulan situaciones significativas que se vinculan a su contexto y realidad.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
MATEMÁTICA	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	<p>. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio: “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”</p> <p>Expresa la ubicación de los desplazamientos : “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promover situaciones de exploración, observación y experimentación en un clima de seguridad que permita a los niños y niñas sientan confianza para probar situaciones nuevas y ampliar sus experiencias. 	Lista de Cotejo

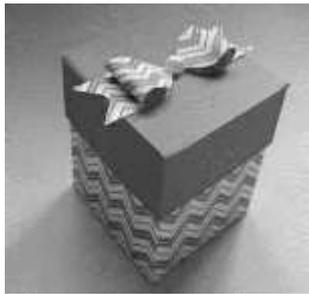
V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo: Saludamos y presentamos una canción: La docente canta la canción: Las manos para arriba, las manos para abajo, somos los gorilas huhuhu (bis)</p>  <p>- Saberes previos ¿Qué hicimos?, ¿Qué bailamos? ¿A dónde pusimos las manos?, ¿Dónde está el cielo?, ¿Dónde está el suelo?, ¿Qué otras cosas podemos ubicar arriba? ¿Qué encontramos abajo?</p> <p>- Problematización o conflicto cognitivo ¿Cómo podemos ubicar las cosas que hay arriba y que hay abajo?</p> <p>Propósito y organización - Ubicamos las cosas en el espacio</p> <p>Normas de convivencia. Levantamos la mano para opinar Respetamos a nuestros compañeros y no nos empujamos Pedimos permiso Esperamos nuestro turno</p>
DESARROLLO

Gestión y Acompañamiento

Comprensión del problema:

La docente presenta una cajita sorpresa con imágenes a los estudiantes de una mariposa, nubes, sol, Luna, estrellas, piedras y árboles en seguida los niños descubren y hacen uso del objeto que les gusta; la docente pregunta:



- ¿Por dónde vuela la mariposa?
- ¿Dónde encontramos las nubes?
- ¿Dónde está el sol?
- ¿Dónde vemos a la luna?
- ¿Dónde están las estrellas?
- ¿Dónde ubicamos las piedras?
- ¿Dónde ubicamos a los árboles?

Búsqueda y ejecución de estrategias

Se les invita a los niños a caminar por el patio o parte de la casa, mientras la docente les pide que imiten el vuelo de una mariposa, la mariposa vuela rápido y lento por todo el patio o sala y después se coloca en una flor para tomar su miel (debes decir ARRIBA y motivar a cada niño a colocarse sobre la flor de cartulina colocada en el piso previamente, una flor para cada niño).



La mariposa toma la miel de la flor (cada niño se expresa como desee) y vuelve a volar, entonces la maestra dice: “Comienza la lluvia y se deben esconder debajo de

la flor para no mojarse” (el niño debe recoger del piso la flor de cartulina y se debe tapar el cuerpo como ellos deseen)



Socialización de representaciones

La docente invita a los niños, para luego recorrer y observar todo lo que encontramos en esta; ventanas, el techo de aula, o de su casa el foco, el reloj de pared, el cuadro de dios, las sillas, mesas, los estantes, los cuadernos, temperas, los colores; para que ellos manifiesten si están arriba o abajo.

¿Qué está arriba, el techo o las sillas?

¿Qué está arriba, el foco o las mesas?

¿Que estará arriba el cuadro de dios o los estantes?

¿Qué está abajo de los cuadernos o las ventanas?

¿Qué está abajo las témperas o el reloj de pared?

Formalización

En asamblea los niños expresarán con sus propias palabras, haciendo uso de los objetos que están arriba y que están abajo

Transferencia

Se les entregará por grupos, un papelote con un paisaje y diferentes objetos para que ellos ubiquen:

¿Qué objetos podemos encontrar arriba? Encierren con rojo

¿Qué objetos podemos encontrar abajo? Encierren con azul



CIERRE
- Reflexión de la actividad ¿Qué fue lo que les gustó más?, ¿Cómo se sintieron?, - Validar el cumplimiento del propósito ¿Qué hemos aprendido hoy?, - Validar los acuerdos de convivencia ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none">• Que los niños y niñas promuevan situaciones de exploración, observación y experimentación en un clima de seguridad que permita a los niños y niñas sientan confianza para probar situaciones nuevas y ampliar sus experiencias.	

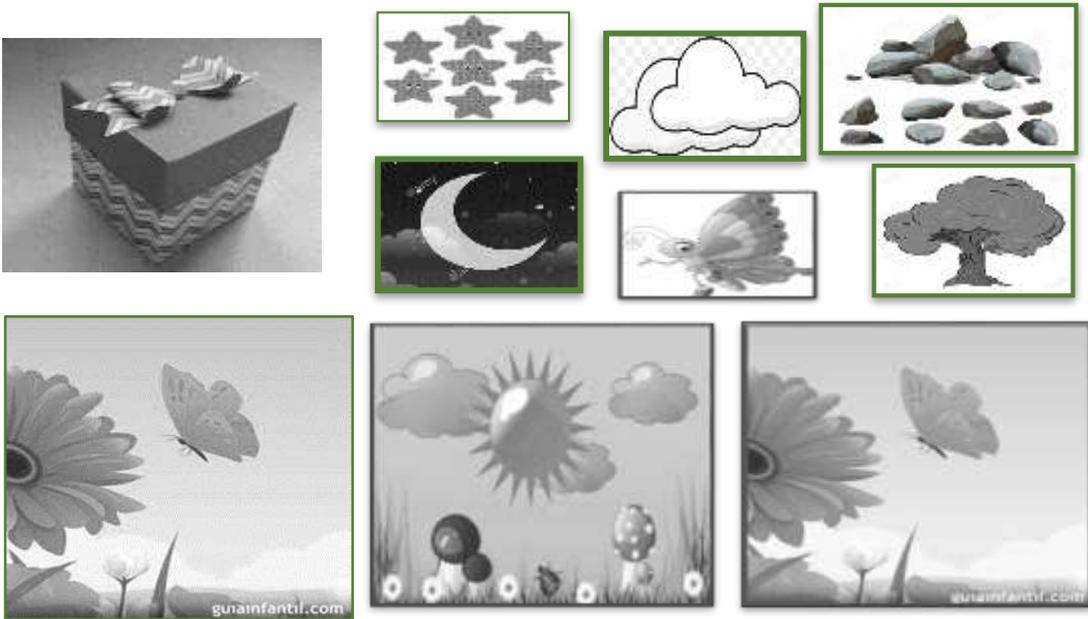
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO							
N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		<i>Desempeño</i>			• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		
		. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio: “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”			Expresa la ubicación de los desplazamientos: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”.		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

Anexos:



Hoja de aplicación:

¿Qué objetos podemos encontrar arriba? Encierren con rojo
¿Qué objetos podemos encontrar abajo? Encierren con azul



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar : Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico “cuento Caperucita Roja ” - Leemos el texto seleccionado 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Cartones. O ula ulas

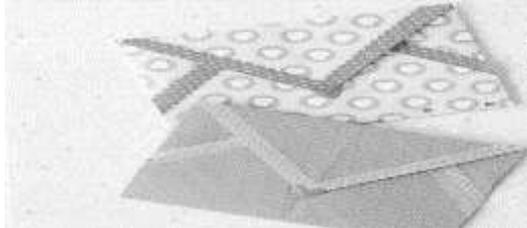
ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de género	Igualdad y Dignidad	La Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	<p>Expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”.</p> <p>Representa la ubicación de los objetos usando las experiencias.</p>	<p>Muestran las relaciones que establece entre su Cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones.</p>	Lista de Cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Nos sentamos en un semicírculo en un lugar cómodo de la casa o en nuestra aula si fuera presencial.</p> <p>La maestra les presenta un sobre y les presenta un cuento de la caperucita roja. Escuchamos con atención el cuento.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>¿Conocen este texto? ¿Lo han visto antes? ¿Qué será? ¿En dónde han escuchado el cuento?</p> <p>Escuchamos con atención el cuento.</p> <p>- Saberes previos</p>

¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué color es la ropa de la niña? ¿Cómo se llama la niña? ¿Por cuál camino se fue la caperucita y el lobo? ¿Quién llegó primero? ¿Por qué? ¿Ustedes creen que es bueno mentir?

- Problematización o conflicto cognitivo

¿Por qué llegó primero el lobo y luego la caperucita roja?

Propósito y organización

-Hoy nos ubicamos cerca - lejos de nuestros amigos y de objetos en relación a un punto fijo de nuestro contexto.

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

Familiarización del problema:

Si fuera presencial Jugamos con ula ula, pero en casa les decimos a las mamitas que les consigan un cartoncito a los niños,(as) donde los niños jugaran que ocupan que es una casita



Problematización o conflicto cognitivo:

Les proponemos ir de paseo por la ciudad, que queda muy lejos de nuestras casas.

Les proponemos ir de paseo a cada niño agarra y hace un recorrido por el centro de su casa, simulando su paseo, mientras caminamos preguntamos :

¿La ciudad queda lejos o cerca de tu casa?

Seguimos preguntándonos ¿Ahora dónde están?

Paseamos por la ciudad y debemos regresar; mientras vamos regresando preguntamos: ¿Dónde está la ciudad cerca o lejos?

Búsqueda y ejecución de estrategias

- Con los niños(as) les proponemos jugar, a mencionar ¿Quién está cerca de ti?, y ¿Quién está más lejos de ti en su casa?
- Les preguntamos a todos los niños.
- Luego les invito a observar ¿Qué niño(a) está más cerca de mí en la pantalla y ¿Cuál niño estará más lejos?
- Si fuese presencial los juntó cerca de mí y luego se fueron lejos de mí.

Socialización de representaciones:

Luego nombramos la ubicación de los objetos de la casa en relación a un punto fijo como el comedor está cerca de la cocina o la sala está lejos del patio.

Ejemplo:

Ubicamos un imán cerca de algo de metal.

Colocamos jarra lejos de los vasos sobre una mesa.

Reflexión y formalización:

Explicamos a los niños y niñas lo que realizamos hoy haciéndoles saber que hemos aprendido a ubicarnos en el espacio y ubicar también los objetos de nuestro contexto.

Reflexión: Dialogamos sobre lo que ellos hicieron para ubicarnos: ¿Qué hicieron?

¿Cómo lo hicieron? ¿Qué realizaron?

Planteamiento de los otros problemas:

En una ficha colocamos bolitas rojas cerca a las niñas y bolitas amarillas lejos de los niños.



CIERRE

- Reflexión de la actividad

¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendieron el día de Hoy

- Validar el cumplimiento del propósito

¿Para qué os sirvieron estos materiales?

- Validar los acuerdos de convivencia

Conclusión: Estos materiales nos sirvieron para ubicarnos cerca- lejos desde un punto fijo.

¿Qué parte de su trabajo le gustó más?

¿Qué nos ha gustado? ¿Por qué?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>Que los niños y niñas expresen la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Y representan la ubicación de los objetos usando las experiencias.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO							
N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		Desempeño			• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		
		Expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”.			Representa la ubicación de los objetos usando las experiencias		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar : Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Buscar la canción el arca de Noé -	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de género	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	<p>Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”.</p>	<p>Observando los diversos elementos de su entorno y manipulando objetos, va identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño.</p> <p>Mostrando las relaciones que establece entre su cuerpo y el espacio.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>LECCIÓN 1: NOÉ OBEDECE A DIOS</p> <p>Lecciones en esta serie: 1 2 3 4 5 Observen</p> <p>En esta lección, los niños aprenden acerca de Noé y del arca que construyó según las instrucciones de Dios. Los niños también aprenden que es muy importante obedecer a Dios en todas las cosas.</p> <p>Explique a los niños que Noé amaba y obedecía a Dios aun cuando ninguna otra persona lo hacía. Junte a los niños a su alrededor mientras se prepara para el tiempo de la historia. Después de la introducción, lea la versión de niños que es provista. Como opción, puede leer la historia directamente de la Biblia.</p> <p>Introducción:</p> <p>Escuchen muy bien mientras les leo ésta historia. Es sobre Noé, su familia y el Arca. Cuando termine, les voy a preguntar unas preguntas muy interesantes</p> <p>Noé y todos los animales (Historia)</p> <p>(Opción) Lea Génesis 6:9-14</p> <p>Saberes previos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En nuestra historia de hoy, ¿quién estaba siguiendo a Dios? (Noé.) 2. ¿Qué le dijo Dios a Noé que debía construir? (Un Arca.) 3. ¿Qué es un Arca? (Un barco muy grande)

4. ¿Por qué le dijo Dios a Noé que debía construir el Arca? (Dios iba a causar un diluvio que iba a cubrir toda la tierra.)
5. ¿Hizo Noé lo que le pidió Dios? (Sí.)
6. ¿Por qué creen que es importante obedecer a Dios? (Permita que contesten.)

Problematización o conflicto cognitivo

Motivamos presentándoles una canción “El arca de Noé”

<https://www.youtube.com/watch?v=wgSGZwaU3TI>

¿Qué dice la canción?

¿Qué animalitos tenía el arca de Noé?

-¿Conocen la canción? ¿La han escuchado antes? ¿? ¿En dónde nos hablan de la historia del arca de Noé?

¿Qué tenía Noé en su Arca?, ¿Cuántos animalitos entraron en el Arca de Noé?

¿Cómo los agrupo?

¿En la biblia se podrá conocer más historias de Dios, como guardo a los animalitos en el arca Noé?

Propósito y organización

-Aprendemos a ser secuencias

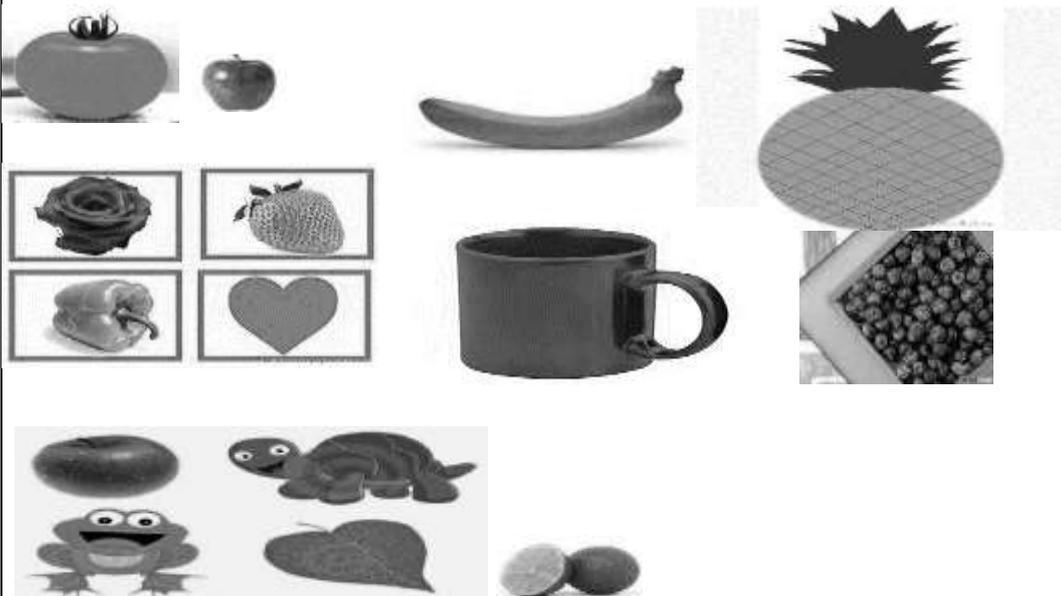
Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

Familiarización del problema:

Si fuera presencial Jugamos con colores: que ubique en aula o casa las frutas tienen en color que les ha indicado: clasificándolos por tamaños y colores



Color	Objeto	Tamaño		
		Grande	Mediano	pequeño

¿Cómo podemos agrupar nuestros objetos? ¿Qué color de fruta ubicaron primero? ¿Qué objeto ubicaron después?

Seguimos preguntándonos ¿Ahora están ordenadas?

Búsqueda y ejecución de estrategias

- Con los niños(as) les proponemos jugar, a mencionar ¿Qué objeto de color rojo esta primero? ¿Qué objeto se ubica segundo en el cuadro?, y ¿Dónde ubicamos la taza?
- Les preguntamos a todos los niños.
- Luego les invito a observar ¿Qué niño(a) está más cerca de mí en la pantalla y ¿Cuál niño estará más lejos?

Socialización de representaciones:

Luego nombramos la ubicación de los objetos en relación a un punto fijo de nuestro cuadro. Ejemplo:

Donde está ubicada la fruta más grande.

Donde colocaron el animalito mediano en el cuadro.

Donde colocamos los objetos más pequeños en nuestro cuadro.

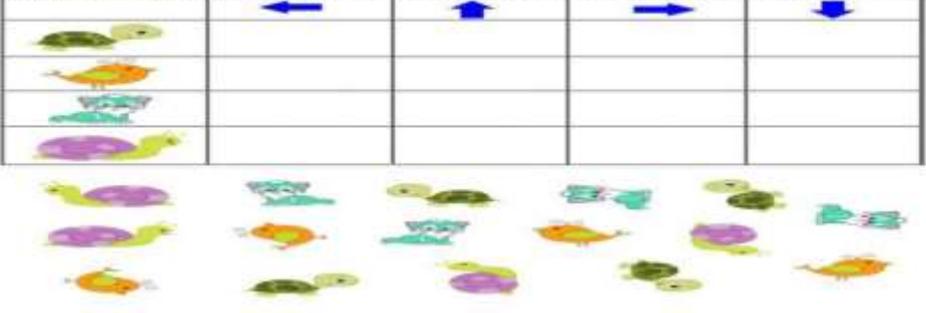
Reflexión y formalización:

Explicamos a los niños y niñas lo que realizamos hoy haciéndoles saber que hemos aprendido a expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro.

Planteamiento de los otros problemas:

Dialogamos sobre lo que ellos hicieron para ubicarnos: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué realizaron?

Hoja de aplicación direccionamos los animalitos


CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendieron el día de Hoy - Validar el cumplimiento del propósito ¿Para qué os sirvieron estos materiales? - Validar los acuerdos de convivencia <p>Conclusión: Los objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño.</p> <p>Mostrando las relaciones que establece entre su cuerpo y el espacio.</p> <p>¿Qué parte de su trabajo le gustó más?</p> <p>¿Qué nos ha gustado? ¿Por qué?</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>Que los niños y niñas observen los diversos elementos de su entorno y manipulen objetos, va identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño.</p> <p>Mostrando las relaciones que establece entre su cuerpo y el espacio.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO							
Institución Educativa: I.E. N° 10 "8 de Octubre"							
N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		Desempeño			• Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.		
		Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de",			Realiza desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro".		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar : Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico La canción de la serpiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Lámina de mariposas.

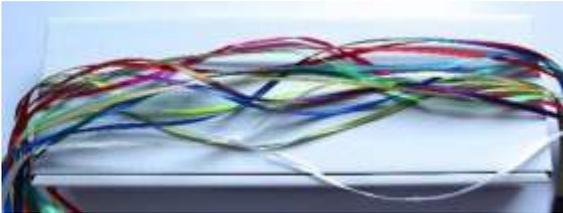
ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de género	Igualdad y Dignidad	El Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. <ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	<p>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.</p>	<p>Reconocer la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno. comparar el tamaño y la forma de los objetos, o realizar Desplaza en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje y con diversas representaciones</p>	<p>Guía de observación</p>

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo.</p> <p>Se les motivará con la presentación de una lámina de maestras disfrazadas de mariposas, mostrándoles una caja sorpresa conteniendo tiras de colores que se repiten.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>- Saberes previos</p> <p>¿Quién creen los niños que son? ¿Qué hay dentro de la caja? ¿Para qué nos sirve? ¿Y qué colores tiene la mariposa del lado derecho? ¿Y qué colores tiene la mariposa del lado izquierdo?</p> <p>- Problematicación o conflicto cognitivo</p> 

Tengo un problema niños no sé ¿cuántos colores habrá?

¿Me pueden ayudar?

Propósito y organización

Hoy día vamos a clasificar los colores

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

Familiarización con el

problema

Se les invita a un juego para lo cual se les hace recordar los acuerdos de juego, luego se les da las indicaciones saldrán al patio o simularemos en forma ordenada, nos sentamos haciendo un círculo, se les da las indicaciones del juego: nos vamos a mover hacia el lado derecho y al lado izquierdo, lentamente, en seguida se les dice que vamos a cantar una canción de juego que los niños repitieran

¿Cómo se juega “Soy una serpiente”?

¡Es muy fácil y divertido! Uno de los niños es la serpiente y tiene que ir en busca de más niños que formen parte de “su cola”. El niño camina mientras todos están cantando y luego tiene que dirigirse a uno de los niños y preguntarle “¿Quiere ser usted una parte de mi cola?”.

Al niño que se le pregunta responde “sí” y se pone de pie para unirse y formar parte de la serpiente colocándose detrás del otro niño y tomándole de los hombros (como haciendo un trencito).

Ahora ambos tienen que ir en busca de un nuevo niño que se les una.

Recuperado de: <https://cancioncitas.com/canciones-infantiles-animales/%F0%9F%90%8Dsoy-una-serpiente%F0%9F%8C%B3/>

“Soy una serpiente que baja por el bosque, en busca de su cola, quieres ser Ud. parte de mi cola”.

Búsqueda y ejecución de estrategias:

Así sucesivamente los niños se mueven a la derecha e izquierda hasta que salgan todos los niños formando una serpiente muy grande.

Retornan al salón virtual en forma ordenada.

Rescate de sus **saberes previos:** ¿Les gustó el juego? ¿A qué hemos jugado? ¿De qué se trató el juego? ¿Para qué lados nos hemos movido? ¿Ustedes saben más juegos? ¿En casa sus hermanos juegan? ¿Conocen cuál es su derecha e izquierda?

Socialización de representaciones:

Hoy jugando aprenderemos a conocer nuestra derecha e izquierda, se les presenta una lámina ¿Qué dibujo hay en esta lámina?

Problematización:

les presentamos una lámina



¿Qué ven? ¿Para qué lado está mirando el perrito? ¿Para cuál lado está mirando el gatito? ¿Por qué queremos aprender? ¿Conocen su derecha izquierda?

Reflexión y Formalización: Dialogamos sobre lo que ellos hicieron para ubicarnos: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué realizaron?

CIERRE

- Reflexión de la actividad

Respondiendo a interrogantes como:

- **Validar el cumplimiento del propósito**

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cómo lo hemos aprendido?

¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo lo superaron?

- Validar los acuerdos de convivencia

¿Para qué me servirá lo que aprendí hoy?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Al finalizar la sesión, los estudiantes de 4 Años de edad estarán en condiciones de expresar con su propio lenguaje cuales son elementos que se ubican, mediante la dinámica “juego de la serpiente”. Demuestra participación activa con sus compañeros a su ubicación.	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
Institución Educativa: I.E. N° 10 "8 de Octubre"

N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		Desempeño			• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
		Reconocer la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno. comparar el tamaño y la forma de los objetos, o realizar,			Desplaza en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje y con diversas representaciones		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
		LEYENDA					
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

Anexos Sesión 6:



Anexo: Juego soy una serpiente

¿Cómo se juega “Soy una serpiente”?

¡Es muy fácil y divertido! Uno de los niños es la serpiente y tiene que ir en busca de más niños que formen parte de “su cola”. El niño camina mientras todos están cantando y luego tiene que dirigirse a uno de los niños y preguntarle “¿Quiere ser usted una parte de mi cola?”.

Al niño que se le pregunta responde “sí” y se pone de pie para unirse y formar parte de la serpiente colocándose detrás del otro niño y tomándole de los hombros (como haciendo un trencito).

Ahora ambos tienen que ir en busca de un nuevo niño que se les una.

Se repite nuevamente la letra de la canción y así sucesivamente hasta que todos los niños formen parte de la “serpiente” y vayan todos juntos en fila tomados de los hombros imitando la forma de este animal y haciendo más y más grande la cola.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”

1.2. Lugar : Tumbes

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarilla

1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Investigar sobre tema - Buscar el significado de nuevas palabras.	- Cartulina - Plumones - Cinta

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	El Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	<p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones</p> <p>Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p>	<p>Clasifica Formas de los palos u otros objetos de ancho a angosto</p>	<p>Lista de cotejo</p>

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>-La docente comunica que hoy vamos a jugar reconocer los objetos ancho y angosto.</p> <p>Entregamos a los niños palitos, toallas, plumones de diferentes dimensiones.</p> <p>Los niños podrán observar el material y clasificarlos como Niños.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cuántos palitos anchos hemos podido identificar? ¿Cuántos palitos angostos hemos podido agrupar?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;">  </div> <p>- Saberes previos</p>

Realizamos las siguientes preguntas

¿Cuántos palitos anchos hemos podido identificar?

¿Cuántos palitos angostos hemos podido agrupar?

¿Conocen los colores de las toallas? ¿Han visto antes los tamaños de estos plumones? ¿Cuáles son angostos? ¿En dónde encontramos objetos más anchos?

- **Problematización o conflicto cognitivo**

¿En dónde encontramos objetos más anchos y delgados?

Propósito y organización

- Hoy vamos a conocer los objetos anchos y delgados.

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

Familiarización con el problema

Presentamos material de dos títeres: (Conejo y una rana) por grupos los niños recibirán el material descrito para su observación libre.



Búsqueda y ejecución de estrategias:

Les planteamos la siguiente interrogante:

¿Qué observamos?

Solicita que propicien sus observaciones con los títeres de animalitos.

¿Cómo se llaman? ¿Han visto algunos animalitos estos? ¿Cómo son? ¿en que se parecen?

¿Qué comerán?

Socialización de representaciones:

¿Cómo se denomina la contextura de los animalitos y de otros objetos?

Grueso y delgado

Luego nombramos los objetos de la casa en relaciones según sus formas.

Reflexión y formalización:



Explicamos a los niños y niñas lo que realizamos hoy haciéndoles saber que hemos

aprendido las relaciones espaciales entre personas y objetos, ubicarnos en el espacio y ubicar también los objetos de nuestro contexto.

Planteamiento de los otros problemas:

Mostramos una lámina donde muestra las imágenes de dos árboles y les indica que un tronco es grueso y el otro delgado y que así se denomina a estas dimensiones de personas y objetos, luego se proporciona diverso material para que manipulen rotativamente por grupos ejm:

Plumones, crayolas, pinceles, pilas, tubos, canutos de hilo, libros, etc.

- Identificando grueso y delgado, finalmente se muestran siluetas para observen y comparen mencionando sus dimensiones (grueso, delgado)

Lámina Siluetas Objetos de diferente grosor Siluetas

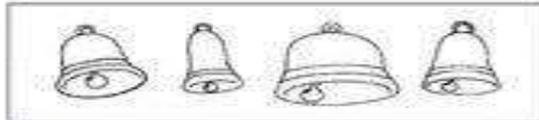


Transferencia

En una ficha identifica dimensiones grueso y delgado y colorean usando plumón grueso y delgado.

Grueso - Delgado

* Observa en cada fila, encierra en un círculo el objeto más grueso y márcalo con una (X) el más delgado.



CIERRE

- Reflexión de la actividad : Dialogamos sobre lo que ellos hicieron para ubicar los objetos gruesos y delgados:
- Validar el cumplimiento del propósito: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué realizaron
- Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas usan estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Identifica semejanzas y diferencias de grosor entre objetos, manipulándolos.	

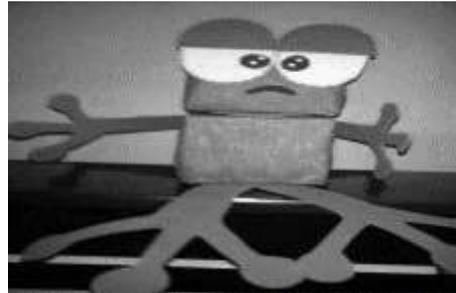
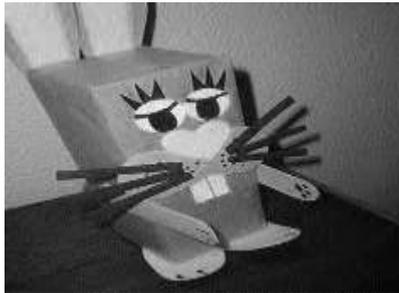
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO							
Institución Educativa: I.E. N° 10 "8 de Octubre"							
N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		Desempeño			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Identifica semejanzas y diferencias de grosor entre objetos, manipulándolos.		
		Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones			Señala objetos con formas geométricas y sus transformaciones		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

Anexos:



Grueso - Delgado

* Observa en cada fila, encierra en un círculo el objeto más grueso y marca con una X el más delgado.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”
- 1.2. Lugar : Tumbes
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Aula : Amarilla
- 1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
cuento	- Caja. Botellas, Cintas Silicona Objetos y recipientes

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Orientación al bien común	Solidaridad	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, Materiales, responsabilidades en las tareas.	Asumen diversidades de responsabilidades aprovechándose en bienestar del grupo.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica los objetos en su espacio, en el que se encuentra, organizando sus movimientos y acciones para desplazarse, utilizando las expresiones como (dentro y fuera) que muestra las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Cumple la consigna de ubicarse dentro o fuera del cuadrado de la caja. Resuelve la ficha gráfica con situaciones para ubicar objetos dentro y fuera. Responde a la preguntas Utilizando expresiones como dentro. Fuera.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>Motivación:</p> <p>Se despertará el interés de los niños a través del cuento “RICITOS DE ORO” https://www.youtube.com/watch?v=Ejh0gqh0Rec</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo eran los platos de los ositos? ¿Las sillas de los ositos eran todas iguales? ¿Niños y en sus casas todas las cosas son del mismo tamaño?</p> <p>Propósito y organización:</p> <p>Hoy aprenderemos a ordenar diferentes objetos de acuerdo a su tamaño.</p> <p>Problematización:</p>



Patricia tiene diferentes objetos de distintos tamaños y desea ordenarlos por tamaños ¿Cómo creen que Patricia podría hacerlo?

DESARROLLO

Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias. (Procesos didácticos)

1. Familiarización con el problema.

Guiamos a los niños en la búsqueda de solución mediante estas preguntas ¿Qué debe hacer primero?

¿Cómo los debe colocar?

2. Búsqueda y ejecución de estrategias.

Se les pide a los niños que se ordenan por tamaño en una fila de 5 niños y otra fila de 5 niñas.

Se pregunta a los niños ¿Cómo están ordenados los niños y las niñas?

¿Podremos ordenarlos de otra forma?

Luego invitamos a los niños a sentarse en un semicírculo y se les presenta la cajita mágica y se les pregunta

¿Cómo es la cajita?

¿Qué creen que hay dentro de la cajita?

Se les presenta las colecciones de objetos que hay lo que hay dentro de la cajita mágica y se invita a los niños a ordenar por tamaños del más grande al más pequeño y del más pequeño al más grande



3. SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.

Los niños comentan que es lo que han hecho. ¿Cómo ordenan los objetos?.

¿Qué pasos siguieron para ordenar por tamaño, ¿qué hicieron primero, que hicieron luego?

4. REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN.

Dialogamos sobre la actividad realizada y se les pregunta

¿Cómo lo realizaron?

¿Qué dificultad tuvieron?

¿Les gustó la actividad?

Y después los niños y niñas socializan sus respuestas.

Seriar es ordenar los objetos del más grande al más pequeño, y del más pequeño al más grande.

5 PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS

Los niños dan opiniones de qué otra manera pueden ordenar las colecciones.

Se les propone buscar objetos que hay en el salón que se pueden ordenar por tamaño.

Y comentan que objetos que hay en su hogar pueden ordenarse por tamaño.

Ejemplo. Platos, vasos.



CIERRE

- Metacognición – Para comprobar si los niños aprendieron se realiza las siguientes preguntas:

¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Que los niños y niñas realicen estrategias en procedimiento traduce cantidades a expresiones numéricas, estableciéndose entre las relaciones los objetos de su entorno según sus características. 	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Recuperado de. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>

ANEXO:

Ricitos de Oro



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”
- 1.2. Lugar : Tumbes
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Aula: Amarilla
- 1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: •Argumenta, afirmaciones sobre relaciones geométricas

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Elaborar en un papelote el problema. Preparar todos los materiales necesarios y Adecuar el aula de acuerdo con las actividades que se realizarán.	- Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de Evaluación
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN” <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio •Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Hay en el entorno.	Plantea opiniones en relación al tema. Comparte a través del diálogo, el niño explica con diferentes ejemplos cómo agrupar y comparar objetos	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

- Motivación, interés e incentivo

Al visitar el aula la profesora Mirian, Caro observó que en la pared del aula había un cartel de zona de Seguridad. Se dio cuenta también de que el cartel estaba de cabeza y decidió ayudar para que esté bien colocado.

Caro indicó a un estudiante del aula que girara el cartel de acuerdo con las manecillas del reloj.

¿Qué movimientos deben hacerse para volver el cartel a su posición original?, ¿qué otras maneras hay de hacerlo?, ¿de qué otras maneras puedes hacer estos giros?



- Saberes previos

Pide voluntarios para que expliquen con sus propias palabras lo que entendieron sobre el problema.

Planteles que podemos hacer

Problematización o conflicto cognitivo

Estas preguntas: ¿de qué trata el problema planteado para regresar el cartel a que se entienda?, ¿qué datos tenemos?, ¿qué objeto debemos girar y para qué?, ¿puedes describir cómo lo harías?, ¿qué condición debe cumplirse?, ¿qué nos pide el problema? Escucha las respuestas y escribe algunas de las ideas en la pizarra.

Problematización o conflicto cognitivo

A partir de la socialización de sus respuestas, comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a usar estrategias y procedimientos para realizar giros a objetos usando el plano cartesiano.

Propósito y organización

- Hoy vamos a conocer la correcta ubicación de los objetos

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

En grupos pequeños

Familiarización del problema

Pide que vuelvan a leer el problema en sus equipos y que respondan lo siguiente: ¿qué datos tenemos?, ¿cómo podemos hacer para dar solución al problema planteado?

Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en las actividades Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón

Me identifico mediante el WhatsApp para participar

Respetar el horario de clase o actividades virtuales

Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Búsqueda y ejecución de estrategias

Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas

APRENDO EN CASA. Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp

Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día.

Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o

videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:

Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.

ACTIVIDAD: Me divierto comparando y agrupando

•Inicio: La docente hace el ingreso al aula virtual: los niños y niñas escuchan el video propuesto en la sección “uso de TIC”, los niños observan el video detenidamente “cerca- lejos”.

https://www.youtube.com/watch?v=GkZJ6PUJzw4&ab_channel=juanc138413

Los niños y niñas responden

¿En dónde le gustaba dormir a RochiPochi?

¿Por qué se veía pequeña la estrella?

¿Qué tuvo que hacer para tenerla cerca?

¿El pulpo estaba lejos o cerca?

La docente les dice que el propósito y es que las niñas y los niños aprendan a ubicarse y a ubicar objetos.

Los niños y niñas realizarán un juego junto con la maestra, “frío y caliente”, para esto deberán buscar y encontrar diversos artículos siguiendo las indicaciones de la maestra, quien dice “caliente” si están próximos en encontrar los objetos y “frío” si están distantes en sus respectivos hogares.

Los niños y niñas caminan y se ubican en diferentes lugares del ambiente según las indicaciones de la maestra (cerca de la puerta, lejos de la mesa, cerca de su mamá, etc.)

• Proceso: A continuación, los niños y las niñas observan una ficha. Los niños y niñas responden:

¿Qué observan? ¿Por qué estarán los perros ahí? ¿Cómo creen que deben trabajar la ficha?

Los niños y niñas responden las siguientes preguntas planteadas:

¿Cómo trabajan las nociones cerca y lejos?

¿De qué trató el juego “frio y caliente”?

Los niños y niñas observan la figura en el papelote y reciben diversos dibujos y por turnos ubican según las indicaciones de su maestra.

<ul style="list-style-type: none"> • Cierre: Los niños y la maestra llegaron a la conclusión que para aprender las nociones se debe utilizar el juego, para que a los niños les sea fácil aprender “cerca y lejos”. La docente les hace las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado durante la clase? ¿Cómo lo hemos realizado? ¿Alguien desea contarme que hemos realizado primero? ¿Quién me podría decir que hemos realizado después? ¿Alguien más me podría decir que hicimos al final? • Al término de la jornada del día, procedo abrir los trabajos y evidencias enviados por los padres vía WhatsApp (Videos o fotos, fichas desarrolladas) de los cuales permite hacer la retroalimentación de los aprendizajes de manera individual por medio del Celular y mensajes de texto. • Me comunico con los padres para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos. • De igual forma me comunicó por celular con los estudiantes para valorar el trabajo realizado durante esta temporada de emergencia sanitaria “Muy papitos por su esfuerzo y constancia en la educación de sus hijos” Realizar preguntas que lo lleve a la reflexión y a la valoración del trabajo realizado: ¿Qué hiciste para comparar y agrupar objetos en tu casa? • ¿Qué objetos utilizaste para agrupar y comparar en tu casa? • ¿Te sirvieron los ejemplos de comparar y agrupar objetos? ¿Qué otros ejemplos de comparación y agrupación puedes dar dentro de tu hogar? <p>Seguimiento de la actividad del día mediante llamadas, video-llamadas, WhatsApp, para realizar la retroalimentación de las evidencias enviadas, de acuerdo a los grupos establecidos.</p>
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión de la actividad - Validar el cumplimiento del propósito - Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás” “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de los dos objetos “es más largo que” “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Recuperado de. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		Desempeño			Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Hay en el entorno		
		Plantea opiniones en relación al tema.			Comparte a través del diálogo, el niño explica con diferentes ejemplos cómo agrupar y comparar objetos		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa N° 10 “8 de Octubre”
- 1.2. Lugar : Tumbes
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Aula : Amarilla
- 1.5. Estudiante : Saavedra Cordova Patty Milleny.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: •Argumenta, afirmaciones sobre relaciones geométricas

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Planificar y organizar los recursos a utilizar.	Aula de innovación, data, internet, plumones, cuadernos de trabajo, cinta masking tape, Tarjetas

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
derecho	Trabajo cooperativo	Intercambio de ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.	Dialoga con conciencia y tiene disposición a conversar con otras personas.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Matemática	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	<p>Se desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado</p>	<p>Establece relaciones entre las características y</p> <p>Atributos medibles de objetos reales o imaginarios. Representa estas relaciones con</p> <p>cuerpos de revolución, los que pueden combinar</p> <p>formas geométricas tridimensionales</p>	<p>Guía de observación</p>

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

- **Motivación, interés e incentivo**

La docente saluda cordialmente y para generar un ambiente de confianza, propone hacer una dinámica con la técnica de tarjetas y diferentes cuerpos geométricos por semejanza indica que se agrupen, llegando a formar grupos de 5 integrantes,

- **Saberes previos** Luego solicita fijar los acuerdos de convivencia para regular el comportamiento y participación de los estudiantes.

- Respetar los acuerdos y los tiempos estipulados para cada actividad, garantizando así un trabajo efectivo.

- Respetar las opiniones e intervén

Propósito y organización

¿Cuál es la diferencia entre figuras geométricas y cuerpos geométricos?

¿Cuál es la diferencia entre cuerpos geométricos y cuerpos de revolución?

¿Cuáles son los cuerpos e igual a las figuras geométricas?

- Hoy vamos a conocer las figuras geométricas.

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto

- Esperar nuestro turno para opinar.

- Respetar las opiniones de mis compañeros.

- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

La maestra indica que jugaremos:

ANIMALES ACUÁTICOS

-La maestra indica que saldremos al patio o centro de su casa.

Formamos filas por grupos de dos

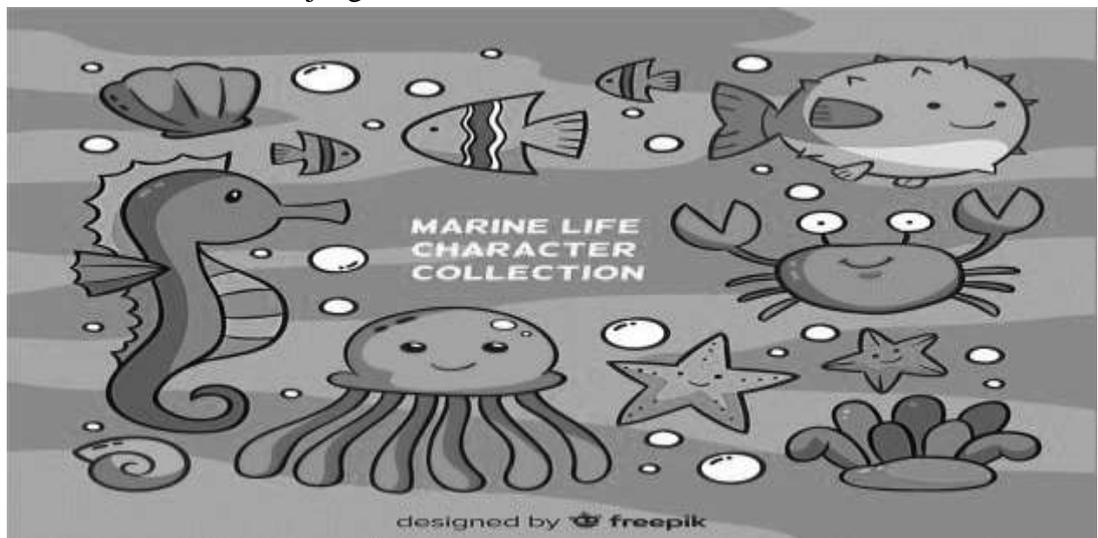
luego dibuja círculos en el piso

- Presenta los animales de diferentes tamaños

-Luego el niño tendrá que reconocer que animales son y de qué tamaño son cada uno

-A continuación, la maestra toca el pito para que salgan corriendo cada uno de ellos y lo ubican los animales en el círculo por tamaños

-La muestra observa el juego



¿De cuántos grupos formamos la fila?
 ¿Qué animales ubicamos por tamaño en el círculo?
 ¿Será importante conocer los tamaños?

¿Qué pasaría si no podemos identificar los tamaños?

- Se comunica el propósito de la sesión:
 Hoy agrupamos de grande a pequeño los objetos
 Mencionamos el tema el “Reconociendo tamaños de grande a pequeño
 Paso 1: Sacamos a los niños al patio para realizar la actividad
- Los hacemos formar de una fila a los niños y a las niñas
 Paso 2: Luego Medimos a los niños y niñas para que puedan reconocer cuál de los niños es más grande y pequeño
- Paso 3: Cogemos las latas del aula y entregamos a cada niño para que puedan ordenarlos de grande a pequeño
- La maestra dibuja dos círculos en el piso de colores y coloca los vasos al centro
- Paso 4: El niño reconocerá cual es el más grande y Pequeño

Finalmente realizamos la actividad con todos los niños

CIERRE

- Reflexión de la actividad
 - Validar el cumplimiento del propósito
- Realizamos las siguientes preguntas de metacognición
- ¿Qué hicimos hoy?
 ¿Qué dificultades tuvieron para aprender?
 ¿Cuántos objetos han agrupado
- Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Se desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.	

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombre y Apellidos	COMPETENCIA					
		Resuelve problemas de Formas Movimiento y Localización					
		<i>Desempeño</i>			Se desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado		
		Establece relaciones entre las características y Atributos medibles de objetos reales o imaginarios			Representa estas relaciones con cuerpos de revolución, los que pueden combinar formas geométricas tridimensionales		
01		A	B	C	A	B	C
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
LEYENDA							
A	LOGRO						
B	PROCESO						
C	INICIO						
AD	LOGRO DESTACADO						