

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**El juego y la competencia resuelve problemas de forma, movimiento
y localización; IEI 328, Chota.**

Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en
Educación Inicial

Autor:

Irigoin Edquén, Nilda Flor

Asesor(a) – Código ORCID

Gurbillón Díaz, Amparo Hermelinda

0000-0001-7353-4941

CAJAMARCA – PERÚ

2021

1. Palabras clave:

Tema:	Juego, Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Especialidad	Educación

Key words:

Theme:	Play, Competition solves problems of form, movement and location
Specialty	Education.

Línea de investigación

Tabla 1

Línea de investigación.

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

2. Título

El juego y la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización; IEI 328, Chota.

Play and competition solve problems of form, movement, and location; IEI 328, Chota.

3. Resumen

El presente trabajo de investigación: El juego y la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, IEI 328, Chota; tuvo como principal propósito establecer en qué medida, el juego, permite mejorar los niveles de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota 2021. La hipótesis establecida manifiesta que la aplicación del juego, permite mejorar los niveles de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota; la cual fue contrastada con la prueba no paramétrica de Wilcoxon en una investigación longitudinal. La investigación, de tipo investigación acción, nivel aplicativo explicativo, y diseño pre-experimental en su modalidad de pre-test y post-test, usó un solo grupo muestra conformado por 12 niños de 4 años, y logró establecer como resultado principal que la aplicación de juego, en calidad de estrategia didáctica, mejora los niveles de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota.

4. Abstract

The present research work: The game and the competition: "Solve problems of form, movement and location", IEI N° 328, Chota; Its main purpose was to establish to what extent, the game, allows to improve the levels of achievement of the competence: "Solve problems of form, movement and location", in students of 4 years of the IEI N° 328, Chota 2021. The hypothesis Established states that the application of the game allows to improve the levels of achievement of the competence: "Solve problems of form, movement and location", in 4-year-old students of IEI N°. 328, Chota; which was contrasted with the non-parametric Wilcoxon test in a longitudinal investigation. The research, action research type, explanatory applicative level, and pre-experimental design in its pre-test and post-test modality, used a single sample group made up of 12 4-year-old children, and managed to establish as the main result that the Game application, as a didactic strategy, improves the levels of achievement of the competence: "Solves problems of form, movement and location", in 4-year-old students from IEI N°. 328, Chota.

Índice de Contenidos

1. Palabras clave:	i
2. Título.....	ii
3. Resumen.....	iii
4. Abstract.....	iv
1. Antecedentes y fundamentación científica	1
1.1. Antecedentes.....	1
4.1. Fundamentación científica.....	5
4.1.1. El juego.....	5
4.1.2. Clasificación de los juegos	6
4.1.3. Teorías del Conocimiento.....	7
4.1.4. Teoría del aprendizaje significativo	10
4.1.5. Teoría del juego	11
4.1.6. Finalidad del aprendizaje de la matemática.....	17
4.1.7. Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	19
5. Justificación de la investigación	21
6. Problema	21
7. Conceptuación y operacionalización de variables	23
7.1. Definición conceptual	23
7.2. Definición operacional.....	23
8. Hipótesis	27
9. Hipótesis específicas.....	27
10. Objetivos.....	28
10.1. Objetivo general.....	28

10.2. Objetivos específicos	28
11. Tipo de investigación.....	29
12. Instrumentos.....	29
13. Fuentes de información.....	29
14. Procedimiento y análisis de la información	29
15. Diseño muestral	30
16. Prueba estadística inferencial.....	30
16.1. Variable: Juego	31
16.2. Variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	33
17. Prueba de hipótesis	38
17.1. Planteamiento de hipótesis.....	38
17.2. Nivel de significancia	39
17.3. Prueba estadística.....	39
17.4. Cálculo del p valor y toma de decisión.....	40
18. Análisis	45
19. Discusión	47
20. Conclusiones.....	48
21. Recomendaciones	50
22. Referencias Bibliográficos.....	51

Lista de Tablas

Tabla 1 Línea de investigación.	i
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables.....	25
Tabla 3 Estudiantes matriculados en la IEI N° 328, Chota.....	30
Tabla 4 Estudiantes conformantes de la muestra de estudio. IEI N° 328, Chota.	30
Tabla 5 Estadísticos descriptivos: Variable Juego.....	31
Tabla 6 Estadísticos descriptivos Pre Test.....	33
Tabla 7 Nivel de resultados en el Pre Test.....	33
Tabla 8 Estadísticos descriptivos Post Test.	35
Tabla 9 Nivel de resultados en el Post Test.	35
Tabla 6 Pruebas de normalidad.....	39
Tabla 10 Rangos. Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.....	40
Tabla 11 Estadísticos de prueba. Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	41
Tabla 12 Rangos. Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.....	41
Tabla 13 Estadísticos de prueba. Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.....	42
Tabla 14 Rangos. Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.....	42
Tabla 15 Estadísticos de prueba. Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	43
Tabla 16 Rangos. Variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.	44
Tabla 17 Estadísticos de prueba. Pre Test - Post Test.	44
Tabla 18 Valoración de las dimensiones de la variable juego en 10 sesiones de aprendizaje.....	58
Tabla 19 Resultados del Pre Test aplicados a los 12 estudiantes de la muestra de estudio.....	59

Tabla 20	Resultados del Post Test aplicados a los 12 estudiantes de la muestra de estudio.....	60
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------	----

Lista de Figuras

Figura 1 Valoración de la variable juego a partir de sus dimensiones durante 10 sesiones de aprendizaje.....	32
Figura 2 Puntuación de las dimensiones de la variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, Pre Test.....	34
Figura 3 Puntuación de las dimensiones de la variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, Post Test.....	36
Figura 4 Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Pre Test - Post Test.....	37

Introducción

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1. Antecedentes

A nivel internacional

Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016), buscaron desarrollar habilidades de reforzamiento de las operaciones básicas en estudiantes de educación básica, asumiendo al juego como una actividad fundamental entre las múltiples del niño. La estrategia didáctica consistió en desarrollar actividades de juegos en cada una de las operaciones matemáticas, al igual que en la resolución de problemas, cuya implementación permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes. De ese modo, se logró ratificar la enseñanza de las matemáticas utilizando el juego en reemplazo de métodos didácticos convencionales. Abordaron a las siguientes conclusiones: a) El objetivo general se cumplió a través de la implementación de la estrategia didáctica basada en el juego, pues el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas se vio fortalecido en los estudiantes participantes de la Institución Educativa Henry Marín Granada del departamento Quindío b) Se logró incrementar la motivación e interés en los estudiantes en el tema propuesto gracias a la implementación del juego; llegándose a comprobar la hipótesis de trabajo, con evidencias de diferencias significativas en los puntajes registrados tanto en el pretest así como en el postest de los grupos participantes. c) La didáctica desarrollada, permitió que la matemática adquiriera un nuevo significado para el estudiante, quien evidencia motivación y buena actitud, dejando atrás procedimientos simplemente algorítmicos como aquellos relacionados con dar resultados sin la argumentación respectiva.

Por su parte Delgado (2016), propone al juego educativo para cumplir un fin didáctico, que amplía la atención, memoria, y demás habilidades del pensamiento. En su investigación se planteó el objetivo de analizar las

estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en estudiantes de Educación Básica. Desarrolló una investigación de enfoque cualitativo, con una muestra de estudio constituida por 80 niños(as), 13 docentes, dos directivos; a los que les aplicó diversos instrumentos como la encuesta, entrevista y guía de observación. Desarrolló y aplicó un manual de juegos con actividades lúdicas diversas encaminadas a mejorar tanto la motivación del estudiante para el aprendizaje de las matemáticas así como su rendimiento propiamente dicho. Entre las principales conclusiones a las que abordó, se mencionan: a) Se identifica que las principales estrategias lúdicas utilizadas por las maestras para desarrollar actividades de Matemáticas, según algunos estudiantes encuestados, fueron las que utilizaron material concreto como: palillos, bolitas de papel, ábaco, etc. complementando con los dedos para comprender la suma y resta. Las demás maestras basan su trabajo con estrategias tradicionales. b) Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para conservar el interés por la Matemática y a la vez fortalecer la capacidad de análisis en los estudiantes deben desarrollarse con el apoyo de un manual de juegos que contemple diversas actividades de motivación. c) Se reconoce la necesidad de incorporar el juego como recurso y estrategia didáctica que refleja en los resultados de la investigación.

A nivel nacional

A nivel nacional presentamos el trabajo de Molleda, Nina y Fuentes (2017), quienes se interesaron por determinar cuáles son los efectos que podría tener sobre el logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, el uso del GeoGebra. La investigación tuvo lugar en dos instituciones educativas de educación básica en la ciudad de Arequipa. La investigación planteada para ello, fue aplicada, cuasi experimental; con la participación de estudiantes de las dos instituciones, que en suma fueron 44 (22 de cada una de ellas). Es importante indicar que el grupo control fue formado por los 22 estudiantes de una de las instituciones; así como el grupo. Los resultados indicaron que el grupo experimental alcanzó en el pos test una

ubicación de los estudiantes de 50% en la categoría regular; lo mismo que en la categoría adecuado, frente al 100% de los estudiantes que conformaron el grupo control, que se mantuvieron en el nivel deficiente. Cabe indicar que la media en el pre test fue de 24.5 frente a la media en el pos test, que fue de 47.7. Estos valores fueron complementados con la prueba t de Student cuyo p valor fue menor que 0.05, lo cual determinó la aceptación de la hipótesis alterna referida a que el uso del software GeoGebra influye de manera significativa en el desarrollo de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

En el caso del trabajo de investigación desarrollado por Guerra (2017), el objetivo general definido estuvo relacionado con determinar los niveles de influencia que el programa Divertimati puede ejercer sobre el logro de diversas competencias matemáticas. Para ello, Guerra se basó en un estudio cuasi experimental de enfoque cuantitativo, con participación de 50 niños, cuyas edades oscilaron entre 4 y 5 años, que conformaron la muestra, de una población de 180 estudiantes. La comprobación de la hipótesis de investigación, tuvo lugar con la participación de grupos control y experimental, que fueron sometidos a una evaluación consistente en responder una escala de estimación de 17 preguntas, aplicada a lo largo de cuatro días, teniendo en cuenta el nivel de maduración, concentración de los participantes. Se mencionan las siguientes conclusiones: a) Los niveles de logro de competencias matemáticas que demuestran poseer los estudiantes de 5 años, se ven favorecidas por la aplicación del programa Divertimati. b) El nivel de logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, se ve favorecida en niños de 5 años de la Institución Pedro de Osma, gracias a la aplicación del programa Divertimati. c) El nivel de logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, se ve favorecida en niños de 5 años de la Institución Pedro de Osma, gracias a la aplicación del programa Divertimati.

A nivel local

Navarro (2015), presentó una investigación relacionada a las estrategias lúdicas, en la que se planteó el objetivo de determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el mejoramiento del aprendizaje en el área de Matemática. Para tal efecto trabajó con estudiantes del primer grado de la Institución Educativa “Absalón Vásquez Villanueva”, Jesús. La investigación, según sus características, fue explicativa, diseño pre experimental, orientada a una muestra de 15 estudiantes, quienes fueron evaluados en dos tiempos a través de un pre test y pos test con el objetivo de poder verificar tanto su aprendizaje como el rendimiento a nivel de las dimensiones: razonamiento y resolución de problemas. Se indica como resultado: en el pre test, la mayoría de estudiantes obtuvieron una ubicación en “inicio”, mientras que, en el pos test, obtuvieron una ubicación en “logrado” referente a su aprendizaje en matemáticas. La prueba t de Student, utilizada para probar la hipótesis, produjo un valor p: $0,000 < 0,05$. Esto significa que existe una diferencia entre los promedios del pre y pos test; es decir la hipótesis fue confirmada. Por lo tanto, el programa de estrategias lúdicas sí constituye un recurso didáctico eficaz para el aprendizaje relacionado con el razonamiento y la resolución de problemas. Respecto a esta investigación, se indican las siguientes conclusiones: a) Respecto a la dimensión: Razonamiento, la aplicación del programa de estrategias lúdicas fue eficaz. El 93.33% de estudiantes situados en nivel de logro: Inicio, y el 6.67%, en nivel de logro proceso, pasaron a un nivel de logro previsto en un 53.3% y destacado, en un 26.7% respectivamente, en el pos test. b) Un resultado similar se logró respecto a la dimensión: Resolución de problemas. En este caso, del 80% en nivel de inicio y respectivamente, 20% en nivel de proceso, pasaron al pos test con una valoración de 26.7% de logro destacado y respectivamente, 20% de logro previsto. c) El aprendizaje de conocimientos, habilidades y actitudes en el área de matemática puede ser eficaz con la aplicación de programas basados en estrategias lúdicas, en estudiantes de la Institución Educativa “Absalón Vásquez Villanueva”.

Idrogo (2016), por su parte, se interesó en estudiar cómo los juegos matemáticos pueden influir en el aprendizaje de la matemática. Para ello se planteó considerar una muestra de 38 estudiantes de educación básica. La investigación estuvo enmarcada en un enfoque cuantitativo bajo un diseño pre - experimental, y uso de pre y pos test. Algunas de las conclusiones del presente trabajo, se mencionan: a) La motivación y consecuentemente el aprendizaje de la matemática, se ven favorecidos por los juegos matemáticos de carácter aritmético, algebraico y/o geométrico. b) Los estudiantes vieron favorecidos sus niveles de aprendizaje en matemática, según las dimensiones: razonamiento, demostración, comunicación, y resolución de problemas respectivamente. c) La actividad lúdica quedó demostrada que es un componente posible, necesario y fructífero para el aprendizaje de la matemática, que todo docente debe utilizar.

4.1. Fundamentación científica

4.1.1. El juego

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Según Sanz (2019), menciona que el juego contribuye de manera esencial al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y motoras. En el juego los niños manifiestan sus vivencias, necesidades y conflictos donde se busca un ambiente de confianza, comprensión, respeto y responsabilidad, donde expresen sus problemas mientras juegan, creando una relación que atienda las carencias de

sus circunstancias personales y familiares, facilitando el desarrollo de la personalidad y la adquisición progresiva de una madurez personal y social.

Anton et al.(2007), mencionan que el juego forma parte de la condición del ser humano, es una actividad libre y flexible en donde el niño se impone y acepta libremente pautas y propósitos que pueden cambiar y negociar. Las actividades que el niño realiza con las personas y los objetos intervienen en su aprendizaje y satisfacen sus necesidades a través del juego.

Dobler (1980), El juego es una actividad de particular importancia en el desarrollo de los niños y niñas en edad preescolar. Este constituye uno de los campos más significativos de la ciencia educativa en estas edades, ya que lo transforman todo en juego, hasta su propia existencia, convirtiéndolo en un elemento principal de su felicidad. Es un método que puede utilizar la educadora para conocer mejor al niño y la niña, saber qué actitud debe asumir en la educación individual, conocer sobre cuál y cómo debe ejercer su influencia en cada momento un estimulante por medio del cual el niño y la niña se hacen ligeros, solidarios, amigos, flexibles y desarrollan habilidades.

4.1.2. Clasificación de los juegos

Alvárez et al. (1993) realizan una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

- **JUEGOS SENSORIALES**
Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- **JUEGOS MOTRICES**
Buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO**
Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **JUEGOS ORGANIZADOS**
Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **JUEGOS DEPORTIVOS**
Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

4.1.3. Teorías del Conocimiento

4.1.3.1. Teoría genética de Piaget.

La psicología, desde sus inicios hasta nuestros días, ha motivado enormemente a muchos autores a realizar estudios sobre la manera en que las personas adquieren, conservan y desarrollan su conocimiento. De acuerdo con el estudioso Jean Piaget, el conocimiento, debido fundamentalmente a que el desarrollo intelectual se va formando de manera continua, debe ser estudiado desde el punto de vista biológico.

Tudje y Winterhoff (1993), indican en su escrito, la postura de Piaget respecto al modelo que da distinción basada en la centralización del avance humano; la cual es una síntesis de convergencia hacia la maduración orgánica e histórica individual del ser humano. Respecto a este modelo, se entiende que el perfeccionamiento del ser es regulado tanto por la consolidación de estructuras mentales del conocimiento, así como por los fundamentos biológicos evolutivos, y la repercusión de los elementos de maduración. Los métodos tradicionales siempre han tenido efectos nocivos en matemática, trayendo como consecuencia el rechazo a la materia por parte de los estudiantes. A ello se suma el hecho que los docentes utilizan el enfoque abstracto, sin uso de medios mucho menos de material concreto para su ejecución. Para la enseñanza de la matemática se plantean una serie de principios propuestos por Piaget según Vries y Kolhberg (como se cita en Torres, 2007):

- **Las estructuras psicológicas deben ser afianzadas antes de introducir los conceptos numéricos.** La formación de las estructuras lógico matemáticas son esenciales y deberán formarse en los niños incluso antes de pensar o razonar sobre conceptos de números y forma; caso contrario, tanto contenidos, así como problemas a resolver, carecerán de significado.

- **Previo a la consideración de la simbología formal deben ser consolidados los esquemas psicológicos.** En matemática, los conceptos son representados a través de una simbología o lenguaje apropiado previamente definido.
- **Primeramente, debe comprenderse la lógica implícita, luego, el conocimiento automatizado.** Es muy relevante tener en cuenta que la memorización, sólo puede estimular a la misma memorización en el proceso de construcción de nuevos conceptos, pero nunca favorecerá plenamente a la comprensión.
- **La libertad plena de construir debe ser poseída por los niños en la construcción de las relaciones matemáticas, antes de fomentar en ellos la confrontación de pensamientos incluso que no les corresponde.** El experimentar un desequilibrio para luego reflexionar y finalmente construir de manera activa el conocimiento, debe ser una práctica frecuente que los maestros deben propiciar.
- **Contiene importancia el hecho que los maestros logren identificar las particularidades de los desaciertos que presentan sus estudiantes.** El avance intelectual y matemático por lo general está colmado de errores. Estos errores deben ser utilizados como parte importante en el proceso de construcción de los nuevos conocimientos.
- **El pensamiento debe ser creado bajo un ambiente favorable.** La educación matemática, característicamente, con participación directa del maestro, permite elaborar procesos, datos y procedimientos con los estudiantes (pp. 50-60).

Una de las teorías más difundidas en el ámbito educativo nacional e internacional, es sin lugar a dudas, la teoría de Piaget. Esto nos sugiere exponer planteamientos sintetizados, basados, según Flores (s/f), que, de acuerdo con la teoría de la psicología genética planteada en su momento por Piaget, los conocimientos son considerados como el resultado de aquellos procesos continuos de construcción, mediante los cuales, los

esquemas cognitivos se van reestructurando, así como las constantes funcionales de asimilación acomodación y ordenación de cada persona en forma particular. Piaget de manera característica plantea la no existencia anticipada del contenido cognoscitivo. Manifiesta que los conocimientos se van construyendo en la medida en que la persona se desarrolla; posición contraria a la planteada por Kant.

4.1.3.2. Teoría sociocultural de Vigotsky

Esta tesis manifiesta que para que sea viable el avance psíquico individual, es inexcusable que exista inicialmente una interacción de carácter social. En este contexto, la evolución sociocultural se torna fundamental para el sujeto, siendo este resultado del primero. De acuerdo con este punto de vista, el aprendizaje se da en la interacción permanente con nuestro entorno; sea esta: la escuela, los estudiantes, padres de familia y la sociedad. La vida en sociedad es fundamental para la formación de la inteligencia, así como para el impulso de los procesos psicológicos superiores. De aquí que, la interposición del docente no sólo contribuye al desarrollo de los procesos psicológicos superiores, sino que, además, permite prosperar hacia la zona de desarrollo próximo del estudiante.

Vigotsky (1979) que toda función aparece dos veces durante el desarrollo cultural del niño; es decir, primeramente, se da la función entre personas (interpsicológica), y en segunda instancia la función en el interior del propio niño (intrapsicológica). La atención voluntaria también obedece a ese mismo criterio; lo mismo que la memoria lógica y la formación de conceptos. Las funciones superiores nacen cuando tienen lugar las interacciones entre las personas (p. 94). Para el autor el papel fundamental de la escuela será desarrollar las capacidades de los niños y niñas avanzando desde los procesos psicológicos rudimentarios hasta los superiores.

En términos de educación, esto significa que debemos expandir el papel del aprendizaje en el desarrollo infantil. De esta forma, las instituciones educativas se librarán del rol pasivo que siempre han mostrado y se convertirán en un espacio vibrante, autónomo de aprendizaje y autodisciplina dentro y fuera del aula. Otro principio es que los niños pueden hacer las cosas con la ayuda de los adultos hoy, y mañana lo harán por sí mismos; esto está relacionado con la metodología de Vigostky, es decir, pasar de la zona de desarrollo real a la zona de desarrollo más próximo. Es conocido que toda función hace su aparición dos veces durante el desarrollo psíquico de los niños. Primero mediante la interacción con los demás (intersíquica), segundo, interacción consigo mismo (intrasíquica). Los docentes que guardan este enfoque, suelen partir de los conocimientos que traen los estudiantes y a partir de ello toman decisiones sobre el apoyo pertinente que deben brindar para realizar las tareas.

4.1.4. Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel (como se cita en Torres, 2007), partiendo de su interés por entender cómo son los procesos de la mente cuando el individuo aprende, llega a desarrollar una teoría que explica tales procesos; esta teoría es conocida con el nombre de: teoría de la asimilación cognoscitiva, y se sustenta en el concepto de aprendizaje significativo, contrario al significado de aprendizaje memorístico (p. 46).

Los aprendizajes que adquieren los estudiantes a partir de lo que ellos ya saben (saberes previos), son los denominados aprendizajes significativos y se caracterizan por ser duraderos y funcionales. El aprendizaje puede ser de tipo repetitivo, tipo significativo o por descubrimiento. En el caso en que los nuevos conocimientos estén vinculados a los previos, se dice que hay aprendizaje significativo. Contrariamente a ello, en el caso en que el aprendizaje se da de manera independiente a los saberes previos, o simplemente sin considerarlos, este tipo de aprendizaje se denomina repetitivo y se caracteriza por ser poco

duradero. En ese sentido, Flores (s/f) reafirma también que, en lo referente al aprendizaje significativo, existe una relación sustancial entre lo que el estudiante conoce y sus respectivas ideas. Los nuevos conocimientos quedan de este modo, vinculados con los anteriores, de una manera estrecha y fuerte. Para ello, es necesario la presentación simultánea de las condiciones que se indican:

- Aprendizajes con contenido potencialmente significativo.
- Para hacer posible la asimilación que los conocimientos sean enganchados con lo que ya saben los estudiantes.
- Para que el aprendizaje del estudiante sea significativo y funcional, es fundamental la existencia de una actitud positiva del mismo hacia dicho aprendizaje.

En el campo matemático, posiblemente con mayor énfasis que en otras disciplinas, es fundamental descubrir los saberes que poseen los estudiantes, para evitar que los aprendizajes que ellos obtengan sean mecánicos en los que resalte el aspecto memorístico que a la vez genere desmotivación y posiblemente odio por la materia. Entonces, el nexo saberes previos, construcción de nuevos conocimientos debe ir acompañado de metodologías adecuadas que deberán diseñar previamente los docentes. Este punto de vista es fundamental para que los nuevos conocimientos sean duraderos.

4.1.5. Teoría del juego

Recurriendo a Piaget (como se cita en por Cañete, 1993), el proceso de disociación entre la acomodación que tiene lugar antes de la reincorporación a las denominadas formas de equilibrio permanente; y la asimilación, tiene como producto al juego; quedando este como complemento en el pensamiento operativo (racional). Así, se puede considerar que en el puente asimilativo de lo real al yo, el juego se ubica como polo extremo, participando como elemento asimilador desde una imaginación creadora seguida por el pensamiento y posterior razón (p. 6).

La forma inicial de evolución de las capacidades es fundada por el juego, que, a su vez, refuerza el avance de las mismas. La comprensión del mundo que rodea al niño, son favorecidas por los espacios de juego y las propias experiencias, encargadas de dar lugar al descubrimiento de aquellas nociones que servirán de sustento a los aprendizajes posteriores.

Las capacidades, su forma inicial y consolidación posterior de su desarrollo es fundado por el juego. La posibilidad de que el niño alcance una clara comprensión del entorno que servirá de base para sus aprendizajes futuros, están basados en las circunstancias de juego y experiencias propias que puedan propiciarse.

La asimilación cabal de la realidad, que luego deberá ser incorporada con posibilidades de reproducirla, controlarla y comprenderla, es posible a partir de un conglomerado de dispositivos contruidos en base a los juegos. De tal modo que un significado atribuible al juego es justamente eso, instrumento asimilador de la realidad por el yo mismo.

Surge de manera natural la receta que debemos tener en cuenta los maestros, y es que antes de enseñar, debemos primeramente preocuparnos por la motivación constante utilizando juegos y de ese modo se estará propiciando espacios de construcción de aprendizajes propios. No está por demás recalcar que los juegos orientados a ser puestos en práctica deberán estar acordes con la edad de los estudiantes de modo que puedan interiorizarlo fácilmente y también utilizarlo en cualquier momento. De hecho, el juego es fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, es parte de la vida y fundamental no sólo para los niños, sino para el humano en general. Piaget relaciona a las fases evolutivas que tienen lugar en el pensamiento humano, con tres estructuras básicas del juego: el juego es ejercicio, simbólico, reglado.

Vygotsky (como se cita en Cañete, 1993) pone énfasis en el hecho que los seres humanos se forman a raíz de la interacción del mundo interior con el

exterior; teoría que llamó sociocultural; y precisamente ella explica el modo de desarrollo de las capacidades psicológicas superiores.

4.1.5.1. Importancia del juego en la educación

Se mencionan las razones por las que el juego constituye una herramienta fundamental en la educación:

- El desarrollo humano tiene como necesidad vital y motor, al juego.
- El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos.
- La capacidad de conocerse a sí mismo y de explorar el mundo es facilitado por el juego.
- El juego estimula las capacidades del pensamiento ya la creatividad.
- Las cuatro dimensiones de desarrollo infantil, como son el psicomotor, social, intelectual y afectivo-emocional, están ligados al juego.
- Las capacidades perceptivas como la viso-espacial, rítmico temporal, auditiva, etc. son desarrolladas en confabulación con el juego.

4.1.5.2. Características de los juegos

MINEDU (2013), plantea las siguientes características para el juego:

- Para que una actividad sea considerada juego, esta tiene que ser libre y sin mandato.
- El desarrollo físico, psicológico, educativo y social de la persona, tiene al juego como un aspecto necesario.
- Ciertas anormalidades biológicas del ser humano o sociales, pueden ser descubiertas gracias al juego; permitiendo incluso corregirlas.
- En la etapa infantil, el juego puede significar una actividad, o un ejercicio.
- Sólo el juego es capaz de transformar la realidad, a través de un mundo de fantasía.
- Generalmente el fin del juego es mediato.

- Las conductas de un niño relacionadas con los temores y aspiraciones, respecto a sus causas y efectos, efectivamente pueden ser identificadas a través del juego.
- El juego es una actividad interna y la razón de su aplicación es debida a la satisfacción que su práctica produce.
- El juego representa un esfuerzo por alcanzar algo, pero también puede constituir una simple representación.
- El juego sucede en el mundo interior del sujeto, en donde el mundo exterior no tiene cabida.
- El juego se nutre de ritmo y armonía; por ello es una actividad liberadora, arrebatadora, electrizante, hechizadora, etc. para el estudiante.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad en la distinción de su fantasía y la realidad de su entorno.
- El juego no sólo es capaz de influir positivamente en la evolución de la capacidad cognitiva de los estudiantes, sino que, además, propicia la adopción de nuevas actitudes.
- El juego es practicado de manera desinteresada y por la satisfacción que produce su práctica misma (p.38).
- Todo lo mencionado convierte al juego en uno de los principales elementos educativos que es aceptado por los responsables de la impartición de la educación.

Dado que el juego en sí, ofrece o constituye un medio de aprendizaje, es motivo más que suficiente para que sea valorado y tenido en cuenta por todos los maestros.

4.1.5.3. El juego como factor de desarrollo

Para Mendoza (2001), la formación integral del ser humano en general, está afianzada por un factor proveniente de la actividad del juego; el mismo que no sólo corresponde o está presente en la etapa infantil del individuo; y que como tal permite mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje a cualquier edad.

Es innegable la presencia continua del juego en el desarrollo participativo del individuo. Constituye el motor de dicho desarrollo motivo por el cual debe ser considerado como elemento transversal educativo, en las diversas metodologías utilizadas para que los estudiantes aprendan más y de una manera efectiva.

Por este motivo, sale a luz de manera paralela la importancia del trabajo en equipo, porque es un trabajo en equipo en el que se desarrolla de manera más efectiva la actividad lúdica, en la cual el maestro o persona adulta, juega el rol de asesor u orientador según las circunstancias. Si bien es cierto que en forma individual se pueden lograr muchas cosas, también es cierto que en equipo esas posibilidades se multiplican (pp. 206 - 207).

En el planteamiento de Ausubel sobre el aprendizaje significativo que depende de la estructura cognitiva previa, debe entenderse a esta como conjunto de ideas o conceptos que una persona posee dada su experiencia. Para poder tener éxito en la elección de estrategias metodológicas y con ello garantizar mejores resultados de rendimiento de nuestros estudiantes, es esencial conocer o familiarizarse con las estructuras cognoscitivas de los mismos. Los estudiantes, según Ausubel, podrán adquirir una orientación adecuada en su labor educativa a partir de las denominadas estrategias meta cognitivas. Tener en cuenta que los estudiantes no tienen mentes en blanco, muy por el contrario, poseen una experiencia rica posible de aprovechar en bien de su conocimiento. De acuerdo con esta teoría, queda garantizada la interacción de los conocimientos de la estructura cognitiva referida al nuevo conocimiento, adquiriendo este significado, en la medida en que se dé la integración a la estructura cognitiva. En contraposición con ello, en el aprendizaje por recepción, el contenido sólo se presenta al estudiante (p.109).

Es posible diferenciar el aprendizaje significativo del aprendizaje memorístico; en este último, sólo tienen lugar asociaciones arbitrarias en la respectiva estructura cognitiva del sujeto que aprende; quien, como ya se

mencionó posee conocimientos empíricos logrados en su entorno socio-cultural (p.109).

Dada la importancia de la motivación como factor cognitivo-afectivo, los maestros conjuntamente con sus estudiantes deben comprender la existencia de la interdependencia de los siguientes factores:

- El valor y la necesidad de las actividades escolares.
- Los propósitos planteados en determinadas actividades.
- El objetivo que nos permite alcanzar la realización del mismo.

En el manejo de la motivación, se tienen en cuenta tres propósitos:

- Incentivar el interés por parte de los estudiantes.
- Motivar hacia un aprendizaje con esfuerzo.
- Desplegar esfuerzos para lograr fines.

Dado que la interiorización de los conceptos matemáticos por parte de los estudiantes se produce de manera efectiva cuando estos se encuentran motivados, es allí en que refuerzan su importancia los juegos recreativos para garantizar el estímulo personal ya sea psicológico o físico, sin descuidar la expectativa existente por aprender (p.110).

En este caso, el docente debe preocuparse en no limitar o restringir el aspecto imaginativo de los estudiantes participantes, pero tampoco debe abandonarlos, haciendo que un problema fácil se convierta posiblemente en difícil.

4.1.5.4. La enseñanza de la matemática a través de juegos didácticos

El rigor lógico que alcanza el niño como consecuencia del uso de espacios y tiempos de forma libre, sin violentaciones, que hace posible la práctica del juego, pero con respuesta a la normatividad que dirige a este, hace posible que la enseñanza de la matemática encuentre en los juegos didácticos un aliado de importancia (Clemente, 1994, p. 64)

A través de la matemática, el estudiante va desarrollando en forma gradual diversos niveles adquiridos de comprensión en un proceso permanente de interrelación de conceptos, este proceso está ligado al aprendizaje de una matemática recreativa.

4.1.6. Finalidad del aprendizaje de la matemática

- *Permite desenvolvernos en el mundo, entendiéndolo.*

En rutas de aprendizaje consideradas por el Ministerio de Educación, MINEDU (2015), se pone énfasis en la presencia globalizada de la matemática (actividades familiares, culturales, sociales, etc.); es decir, en nuestras actividades cotidianas en general.

La actitud cambiante del mundo, exige la existencia de una cultura ágil y hábil como el de la matemática capaz de establecer las vías de transformación del entorno complejo. Y esto sólo es posible si desde la temprana edad se pone énfasis en las habilidades básicas en las cuales la matemática tiene mucho que ver (p. 8).

Teniendo en cuenta estos planteamientos, la matemática es parte de las diversas actividades que desarrollamos a diario, en tal sentido constituye un elemento fundamental para el logro del desarrollo personal y social por lo tanto para su aprendizaje y enseñanza es bueno tener en cuenta su enfoque: resolución de problemas, para hacer posible el desarrollo de nuestras capacidades, las estrategias también deben ser adecuadas.

- *Permite el desarrollo de la tecnología, la ciencia, además del adelanto social.*

En nuestros días, la matemática no solo tiene que ver con la física, la ingeniería, la arquitectura, etc. Sino que es parte fundamental para el desarrollo científico en las diferentes áreas del conocimiento. Es el caso, entonces que los médicos, psicólogos, enfermeros, astronautas, etc. tienen que hacer uso y comprender la matemática para un mejor desarrollo del campo donde se desenvuelven.

Los grandes científicos han corroborado que las matemáticas les sirvieron mucho en el desarrollo de las ciencias dándole la exactitud de sus estudios.

Desde esta perspectiva podemos decir que las diferentes ciencias hacen uso de las matemáticas como recurso de comunicación; por lo tanto, aseguramos que existe un lenguaje común y ese es el lenguaje matemático. Por otra parte, podemos manifestar que las matemáticas están presentes en las diferentes ciencias, actividades y tarea que realizamos durante nuestra vida.

Por lo mencionado, cada día se hace más urgente desarrollar competencias, así como capacidades matemáticas planteando estrategias adecuadas, para que no solo se centre en una matemática abstracta, sino se parta desde la práctica y sirva para la vida, para solucionar problemas (p.9).

4.1.6.1. Orientación de la matemática

Teniendo en cuenta las Rutas del Aprendizaje, MINEDU (2015), una de las finalidades que se plantea la matemática y que se menciona en el currículo es el desarrollo de diversas formas para actuar y pensar en diversas situaciones en las que los niños puedan actuar sobre la realidad a partir de estrategias holísticas que el pensamiento matemático puede brindar (supuestos, hipótesis, conjeturas, argumentaciones, deducciones, etc. (p. 10).

Pensar matemáticamente, según Cantoral y Farfán (2005), implica alejarse de los propios fundamentos matemáticos y del que hacer de los hombres que llevan a la matemática por especialidad; más bien, cobra el esfuerzo de aproximarse hacia la resolución de problemas a partir de razonamientos, formulación de hipótesis, y demás actividades que ello involucra en un contexto ordinario, científico, etc. (p.11).

Los diversos factores sean cognitivos, afectivos, socioculturales, etc. plantean como consecuencia procesos amplios y activos que los niños van generando en su actuar para construir sus diversas ideas sean estas matemáticas o no, a partir de contextos socioculturales. De este modo se hace latente los siguientes planes para la comprensión de la matemática:

- **La matemática es funcional.** Es la contribución de la matemática es situaciones trascendentes tales como los fenómenos sociales, ambientales, políticos, económicos, transportes, demografía, etc.
- **La matemática es instrumental.** Las diferentes profesiones en y áreas del conocimiento requieren como punto de partida y apoyo constante de la matemática, en algunos casos de la matemática pura, en otros casos, en la física, en la estadística, en la ingeniería; es decir, la matemática es una disciplina que no se puede prescindir en el conocimiento humano. Los aspectos teóricos y prácticos que se emplea en las diferentes áreas requieren de la matemática. Por ejemplo, en la biología, química, botánica, investigación, etc.
- **La matemática es formativa.** El desarrollo de habilidades, procedimientos, conocimientos y estrategias cognoscitivas, que activan conocimientos complejos, encuentran su origen a partir de competencias y capacidades matemáticas (p.12).

4.1.7. Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

Es la facultad que poseen las personas para accionar de manera consciente sobre el mundo que nos rodea, con el afán de buscar soluciones a problemas o simplemente cumplir objetivos preestablecidos con uso oportuno y creativo de las capacidades en situaciones o contextos particulares MINEDU (2016), indica:

Una de las formas en que se visualiza esta competencia es a través de las relaciones: cuerpo, espacio, objetos, entorno, que los niños establecen. De igual modo, durante la exploración e interacción con el entorno con el simple interés que tienen los niños de manipular objetos o alcanzarlos desplazándose por el espacio. Las nociones de espacio, forma y medida, son construidas por todas estas acciones. El moverse y ubicarse en distintas posiciones, o acciones como ubicar objetos en sus respectivos lugares, constituyen acciones de desarrollo de nociones espaciales, al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse

de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su amigo, si su lonchera esta “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. También, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprender las expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Estos aspectos educativos son muy importantes a tener en cuenta en los diferentes servicios educativos. Aquí, es fundamental promover situaciones de interés del estudiante, que le planteen opciones de construir formas, o de simple reconocimiento de posición o ubicación de objetos o personas; o de comparación de tamaños, formas con la posibilidad de comunicar las mismas acudiendo a su propio lenguaje.

4.1.7.1. Dimensión de la variable “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

Según el MINEDU (2016), las capacidades de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, son las siguientes:

a) **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.**

A través de esta capacidad, el estudiante construye modelos que reproducen características de objetos, su localización y movimiento, a través de diversas formas geométricas.

b) **Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.**

En esta capacidad, el estudiante comunica su comprensión de las propiedades de las formas geométricas, y de las transformaciones y ubicación respecto a un sistema de referencia. Aquí, se establecen relaciones entre formas, y se usa el lenguaje geométrico, representaciones gráficas o simbólicas.

c) **Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.**

Esta capacidad implica seleccionar, adaptar, combinar o crear, variedades

de estrategias, procedimientos y recursos. Del mismo modo, se orienta a construir formas geométricas, trazar rutas, medir distancias y superficies, transformas las formas bidimensionales y tridimensionales.

5. Justificación de la investigación

Todo trabajo investigativo relacionado con competencias y/o capacidades de resolución de problemas (en este caso de forma, movimiento y localización), siempre llevan consigo la creación e innovación de estrategias didácticas que buscan hacerlas posibles; de allí el enorme aporte a la colectividad educativa que ello significa. Sin embargo, también es importante tener en cuenta que el aporte también es referente a lo teórico en la medida que la resolución de problemas no sólo está abordada desde una perspectiva psicológica, pedagógica y lógica, que en la investigación se promoverá, sino también estratégica, concepto que por sí mismo encierra un significado trascendental. Teniendo en cuenta que las sociedades actuales, necesitan ciudadanos que, en lugar de generar problemas, más bien se dediquen a resolverlos, salta a la luz la verdadera importancia de orden social que investigaciones como la presente significan.

6. Problema

La matemática como instrumento fundamental de las ciencias ocupa un lugar preponderante en el currículo escolar global. A lo largo de su historia, se mencionan diversas estructuraciones a que fue objeto, con el fin de consolidar su desarrollo, enseñanza y aprendizaje. Así, por citar un ejemplo, la Matemática Moderna constituyó un cambio breve y dramático en la forma en que se enseñaba matemática en las escuelas primarias de Estados Unidos y en menor medida en los Países Europeos durante la década de 1960. Hoy en día, con el desarrollo de las concepciones psicológicas y pedagógicas influenciadas, además, por la tecnología, dieron lugar a que resurja el concepto de competencia y cambie el paradigma de evaluación; de una evaluación conductista literal pasamos a una evaluación más enfocada en los desempeños del estudiante, en el que la resolución de problemas se

torna como actividad fundamental de desarrollo. No obstante, esta nueva concepción de conocimiento a partir de las competencias y su nuevo enfoque evaluativo, la problemática en el rendimiento académico en el área de matemática seguirá constituyendo una fuente de preocupaciones que conlleven a innovaciones para mejorar el rendimiento en forma masificada. Esto, sin lugar a dudas, tiene que ver con la búsqueda de diversas estrategias que los docentes estén empeñados a desarrollar y emprender.

Se pretende desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años para que puedan acceder a la etapa escolar sin dificultades para orientarse en el medio que les rodea. Evitando confusiones al ubicar objetos en un lugar determinado relacionándolo con su cuerpo.

En base a lo referido, en la presente investigación se plantea:

¿En qué medida, la aplicación del juego, incide en el desarrollo del nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota?

7. Conceptuación y operacionalización de variables

7.1. Definición conceptual

Variable independiente: Juego.

Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el que se gana o se pierde, Real Academia Española (2019).

Variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Actuar y pensar en situaciones de forma, movimiento y localización implica desarrollar progresivamente el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de propiedades de las formas y cómo estas se interrelacionan, así como la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones. Esto involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas (MINEDU, Rutas del aprendizaje, 2015, p.26).

7.2. Definición operacional

Variable independiente: Juego

Variable independiente en calidad de estrategia didáctica fue considerada durante 10 sesiones de aprendizaje; y medida en relación a las actividades que realiza la docente teniendo en cuenta el juego como actividad didáctica, por medio de una lista de cotejo de 20 ítems.

Como investigadora he creído conveniente catalogarlo de 0 a 20 donde 0 significa que no hay juego no se aplicó en ninguna clase y 20 significa que se aplicó el juego de manera óptima en todas las sesiones de aprendizaje, 10 significa que se aplicó el juego medianamente en todas las sesiones de aprendizaje y 11.5 significa que se aplicó el juego un poco más de medianamente lo cual garantiza la viabilidad de la investigación.

Variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Variable dependiente de tipo cualitativa medida en cada estudiante de la muestra de estudio con apoyo de listas de cotejo, que reflejen el nivel de logro de las capacidades y actitudes que conforman la Competencia alcanzados por los estudiantes.

Tabla 2*Matriz de operacionalización de variables.*

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Juego	Planificación	<p>El docente presenta los planes de la estrategia didáctica basada en el juego.</p> <p>La elección de los juegos, se realizaron bajo criterios fundamentados.</p> <p>El docente ha planificado la participación de los niños mediante el uso de juegos.</p> <p>La planificación de los juegos, fueron asesorados por docentes de experiencia.</p> <p>El docente ha contextualizado los juegos elegidos.</p>
	Organización	<p>El docente ha elegido adecuadamente los espacios a utilizar para los juegos elegidos.</p> <p>El docente ha distribuido adecuadamente los tiempos a utilizar para la ejecución de la estrategia didáctica basada en los juegos.</p> <p>El docente ha organizado los insumos requeridos para la estrategia basada en el juego.</p> <p>El docente cuenta con la logística completa para el desarrollo de los juegos elegidos.</p> <p>La organización del juego, fue asesorada por docentes de experiencia.</p>
	Ejecución	<p>Los juegos elegidos fueron ejecutados en las sesiones de clase.</p> <p>Los juegos desarrollados en las sesiones de clase utilizaron tiempos adecuados.</p> <p>Los juegos desarrollados utilizaron el espacio apropiado.</p> <p>El número de niños participantes en los juegos desarrollados fue idóneo.</p> <p>La participación de los niños y docente fue activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.</p>
	Evaluación	<p>Los instrumentos de evaluación de desempeño son aplicados durante el juego.</p> <p>El diseño de los juegos es tal que facilita la evaluación de desempeños de los participantes.</p> <p>Se lleva a cabo la evaluación de desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos.</p> <p>El docente promueve la autoevaluación de los estudiantes.</p> <p>Los resultados de la evaluación son utilizados por el docente para mejorar sus actividades.</p>

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones	<p>Construye modelos geométricos que reproducen características de objetos.</p> <p>Construye modelos geométricos que reproducen la localización y movimiento de objetos.</p> <p>Justifica hipótesis respecto a las propiedades de la localización en el espacio.</p> <p>Justifica hipótesis respecto a las propiedades de las transformaciones en el plano.</p> <p>Evalúa el cumplimiento del modelo, con las condiciones dadas en el problema.</p>
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	<p>Comunica su comprensión de las propiedades de las formas geométricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las transformaciones de las formas geométricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre la ubicación de formas geométricas en un sistema de referencia.</p> <p>Establece relaciones entre las formas utilizando lenguaje geométrico.</p> <p>Establece relaciones entre las formas utilizando lenguaje simbólico.</p>
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<p>Selecciona y adapta estrategias en el proceso de resolución de problemas.</p> <p>Ejecuta procedimientos adecuados en la solución de problemas.</p> <p>Construye formas geométricas mediante trazos.</p> <p>Construye formas geométricas haciendo uso de mediciones y/o estimaciones.</p> <p>Realiza transformaciones bidimensionales a tridimensionales.</p>

8. Hipótesis

La aplicación del juego, incide de manera favorable en el desarrollo de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota.

9. Hipótesis específicas

- El nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes de la aplicación del juego es bajo.
- El nivel de aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego, durante las sesiones de aprendizaje es óptimo.
- El nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, después de la aplicación del juego es medio o alto.
- Los niveles de logro de la Dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego como estrategia didáctica, presentan tendencia de desarrollo positiva.
- Los niveles de logro de la Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego como estrategia didáctica, presentan tendencia de desarrollo positiva.
- Los niveles de logro de la Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego como estrategia didáctica, presentan tendencia de desarrollo positiva.
- Los niveles de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego como estrategia didáctica presentan tendencia de desarrollo positiva.

10. Objetivos

10.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego, sobre el desarrollo de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota.

10.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes de la aplicación del juego.
- Determinar el nivel de aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego, durante las sesiones de aprendizaje con estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota.
- Determinar el nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, después de la aplicación del juego.
- Comparar los niveles de logro de la Dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego.
- Comparar los niveles de logro de la Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego.
- Comparar los niveles de logro de la Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego.
- Comparar los niveles de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, antes y después de la aplicación del juego.

Metodología

11. Tipo de investigación

Atendiendo al propósito o finalidad del trabajo, la investigación se ubica en la clasificación de investigación aplicada, dado que utiliza hallazgos de la investigación básica en situaciones prácticas, así como tiene carácter utilitario y su propósito es inmediato.

12. Instrumentos

Lista de cotejo

Se aplicó la lista de cotejo para recabar información sobre la variable independiente y dependiente, es decir que la evaluación se llevó a cabo a partir de una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: sí-no, 1-0 (Gómez y Salas, 2013).

13. Fuentes de información

La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de la lista de cotejo sobre el nivel de preparación que desarrolló la investigadora respecto a la variable independiente juego; y la aplicación de lista de cotejo aplicada a cada estudiante referido al cumplimiento de la variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

14. Procedimiento y análisis de la información

El procesamiento de datos a partir de la información obtenida de la muestra, se realizó por medio de estadísticos descriptivos (frecuencias, medidas descriptivas de posición), para caracterizar la variable dependiente; y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon (por tratarse de una variable cualitativa), para la comparación entre la pre prueba y pos prueba. La herramienta tecnológica estadística utilizada fue el SPSS v24.

15. Diseño muestral

El muestreo utilizado en la investigación fue no probabilístico por conveniencia, la muestra estuvo conformada por 12 estudiantes de una población de 47 estudiantes, pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 328, Chota, representadas en las Tablas 3 y 4 respectivamente:

Tabla 3

Estudiantes matriculados en la IEI N° 328, Chota.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
3 años	11	09	20
4 años	05	07	12
5 años	07	08	15
	23	24	47

Fuente: Nómina de matrícula del año 2020.

Tabla 4

Estudiantes conformantes de la muestra de estudio. IEI N° 328, Chota.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
4 años	05	07	12

Fuente: Nómina de matrícula del año 2020.

16. Prueba estadística inferencial

Para la contrastación de las hipótesis estadísticas se utilizó los rangos con signo de Wilcoxon para grupos relacionados, referidos a todas las dimensiones de la variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

Resultados

16.1. Variable: Juego

En relación con el segundo objetivo específico:

Tabla 5

Estadísticos descriptivos: Variable Juego.

	N	Mínimo	Máximo	Media (%)	Desv. Desviación
Variable: Juego, en 10 sesiones de aprendizaje	10	9	16	57.5 (57.5)	2,014
N válido (por lista)	10				

Fuente: Tabla 18 de base de datos.

La Tabla 5 resume estadísticos descriptivos obtenidos a partir de la operacionalización de la variable juego, buscando responder al segundo objetivo específico de determinar el nivel de aplicación del juego. En base a ello, en una escala de niveles entre 0 (0%) que significa que la variable independiente no se aplicó, y 20 (100%) que significa que la variable independiente se aplicó en forma óptima, el valor de: 11.50 (57.5%), en este caso significa que la variable juego se aplicó de manera regular; información muy importante que incluso nos indica sobre el desempeño del docente investigador a lo largo de las diez sesiones de aprendizaje en lo que respecta al cumplimiento de las dimensiones consideradas: planificación, organización, ejecución, evaluación. La oscilación de la media muestral alrededor de la media poblacional es pequeña, con un nivel de confianza de 95%, tal como nos indica la desviación estándar de 2.014. Es importante indicar a partir de la Tabla 18, que los promedios separados en cada sesión de aprendizaje presentan una tendencia descendente.

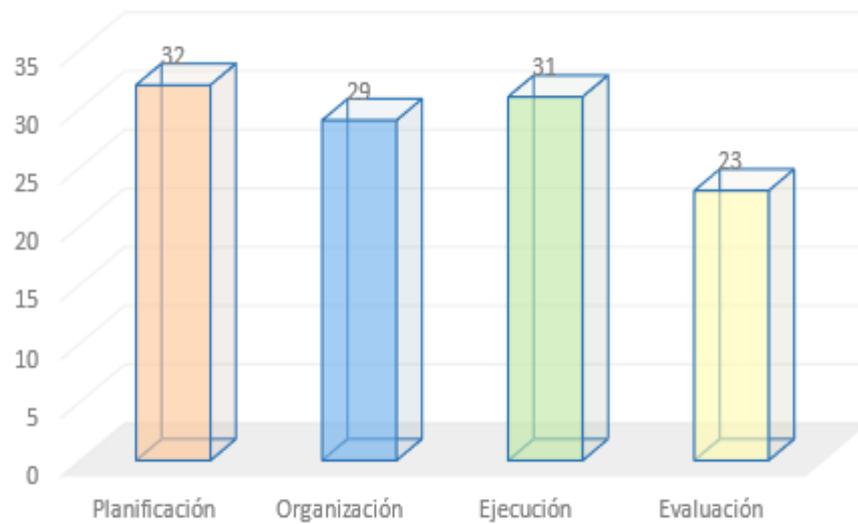


Figura 1 Valoración de la variable juego a partir de sus dimensiones durante 10 sesiones de aprendizaje

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones consideradas para la variable independiente Juego: Planificación 32 (64%), organización 29 (58%), ejecución 31 (62%), evaluación 23 (46%) en un intervalo de 0 a 50 puntos. De ellas, la dimensión “planificación” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “evaluación” en menor calificativo, considerando las diez sesiones de aprendizaje. Las dimensiones de organización y ejecución lograron una puntuación intermedia.

16.2. Variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

En relación con el primer objetivo específico.

Tabla 6
Estadísticos descriptivos Pre Test.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Descriptivo del Pre Test: variable Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	12	8	14	10,33	1,557
N válido (por lista)	12				

Fuente: Tabla 19 de base de datos

La Tabla 6, constituye un primer indicador referente al nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, a nivel de Pre Test. En ella se resume estadísticos sobre calificativos de 12 estudiantes, correspondientes a tres dimensiones consideradas para la variable (ver Tabla 19). La media de 10.33 y desviación estándar de 1.557 entre otros parámetros, son indicadores que el nivel referido a la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en esta evaluación tiene una valoración regular.

Tabla 7
Nivel de resultados en el Pre Test.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	8	66,7	66,7	66,7
	Logro esperado	4	33,3	33,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 19 de base de datos

En la Tabla 7, se identifican los resultados de evaluación de los 12 estudiantes integrantes de la muestra, a través del Pre Test. La clasificación, en niveles de

valoración; permite identificar en este caso, sólo dos niveles: en proceso (escala de 6 a 10) y logro esperado (escala de 11 a 15).

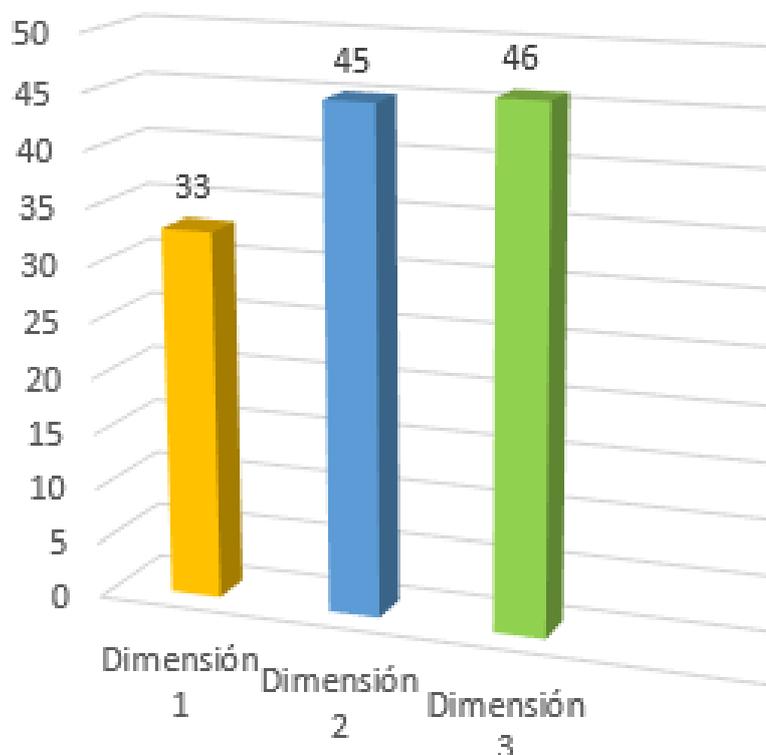


Figura 2 Puntuación de las dimensiones de la variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, Pre Test.

La Figura 2, muestra la puntuación en el Pre Test, de las dimensiones de la variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, con la dimensión 3 (Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio) con valoración mayor (46 puntos de 60 posibles), y la dimensión 1 (Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones), con la menor valoración (33 puntos de 60 posibles); quedando la dimensión 2 (Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas) con valoración intermedia.

En relación con el tercer objetivo específico.

Tabla 8

Estadísticos descriptivos Post Test.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
Descriptivo del Pos Test. Variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	12	9	14	11,58	1,782
N válido (por lista)	12				

Fuente: Tabla 20 de base de datos

La Tabla 8, constituye un primer indicador referente al nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, a nivel de Pos Test. Muestra los estadísticos sobre los calificativos de los 12 estudiantes, correspondientes a las tres dimensiones consideradas para la variable (ver Tabla 17), indican que, la media de 11.58 y desviación estándar de 1.782 entre otros parámetros, indican que el nivel referido a la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en esta evaluación tiene una valoración regular ligeramente mayor que la respectiva en el Pre Test.

Tabla 9

Nivel de resultados en el Post Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En proceso	4	33,3	33,3	33,3
Logro esperado	8	66,7	66,7	100,0
Total	12	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 20 de base de datos

En la Tabla 9, se identifican los resultados de evaluación de los 12 estudiantes integrantes de la muestra, a través del Post Test. La clasificación, en niveles de valoración; permite identificar en este caso, también sólo dos niveles: en

proceso (escala de 6 a 10) y logro esperado (escala de 11 a 15); con una relativa pequeña mejora respecto a la respectiva del Pre Test.

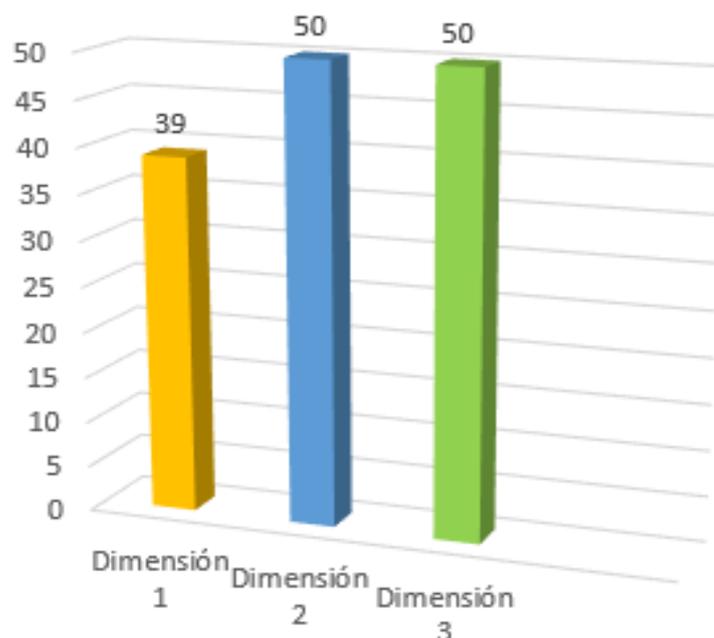


Figura 3 Puntuación de las dimensiones de la variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, Post Test.

La Figura 3, muestra la puntuación en el Pos Test, de las dimensiones de la variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, con las dimensiones 2 (Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas) y 3 (Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio) con valoración mayor igualadas (50 puntos de 60 posibles), quedando la dimensión 1 (Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones), con la menor valoración (39 puntos de 60 posibles).

En relación con el cuarto objetivo específico (Parte A).

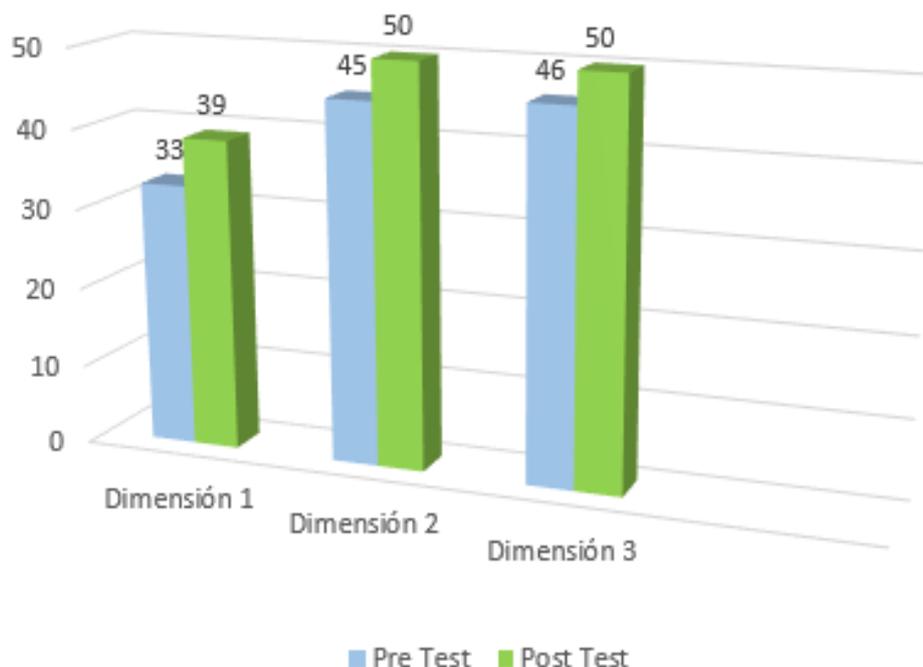


Figura 4 Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Pre Test - Post Test.

La Figura 4, constituye un comparativo a nivel de las dimensiones: Dimensión 1 (Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones), dimensión 2 (Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas), dimensión 3 (Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio), de la variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, tanto del Pre Test y del Post Test. Las puntuaciones muestran un ligero predominio valorativo en las dimensiones del Post Test, en relación a las respectivas del Pre Test.

En relación con el cuarto, quinto, sexto y séptimo objetivos específicos (Parte B).

17. Prueba de hipótesis

17.1. Planteamiento de hipótesis

H10: Hipótesis nula

El uso del juego, no influye en el nivel de logro de la Dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H11: Hipótesis alterna

El uso del juego, influye en el nivel de logro de la Dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H20: Hipótesis nula

El uso del juego, no influye en el nivel de logro de la Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H21: Hipótesis alterna

El uso del juego, influye en el nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H0: Hipótesis nula

El uso del juego, no influye en el nivel de logro de la Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H31: Hipótesis alterna

El uso del juego, influye en el nivel de logro de la Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H30: Hipótesis nula

El uso del juego, no influye en el nivel de logro de Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

H1: Hipótesis alterna

El uso del juego, influye en el nivel de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en niños de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

17.2. Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente: $\text{Alpha} = 5\% = 0.05$

17.3. Prueba estadística

Prueba de normalidad

Tabla 10

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,218	12	,029	,871	12	,034
Post Test	,201	12	,063	,907	12	,072

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la prueba de Shapiro – Wilk, para valores de p menor y mayor respectivamente a 0.05, los datos no corresponden en forma conjunta a una distribución normal, por lo que se elige la prueba no paramétrica para variable ordinal con dos medidas: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Sobre la base que este

resultado de no parametricidad corresponde a la variable en forma global, acogemos el mismo criterio para sus respectivas dimensiones.

17.4. Cálculo del p valor y toma de decisión

Para calcular el p value se utilizó el software estadístico SPSS v. 24, a través de la secuencia: analizar, pruebas no paramétricas, cuadros de diálogo antiguos, muestras relacionadas.

Tabla 11

Rangos. Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión 1 (Post Test) – Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Dimensión 1 (Pre Test) Rangos positivos	6 ^b	3,50	21,00
Empates	6 ^c		
Total	12		

a. Dimensión 1 (Post Test) < Dimensión 1 (Pre Test)

b. Dimensión 1 (Post Test) > Dimensión 1 (Pre Test)

c. Dimensión 1 (Post Test) = Dimensión 1 (Pre Test)

La Tabla 11, referida a los rangos comparativos de la dimensión 1 (Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones), nos indica que en 6 de 12 casos se presentó un proceso de mejora (rangos positivos), y en los 6 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 12
Estadísticos de prueba. Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

Estadísticos de prueba ^a	
	Dimensión 1 (Post Test) – Dimensión 1 (Pre Test)
Z	-2,449 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 12, con $p = 0.014 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus transformaciones, de la variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna H11 o hipótesis del investigador.

Tabla 13
Rangos. Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión 2 (Post Test) – Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Dimensión 2 (Pre Test) Rangos positivos	5 ^b	3,00	15,00
Empates	7 ^c		
Total	12		

a. Dimensión 2 (Post Test) < Dimensión 2 (Pre Test)

b. Dimensión 2 (Post Test) > Dimensión 2 (Pre Test)

c. Dimensión 2 (Post Test) = Dimensión 2 (Pre Test)

La Tabla 13, referida a los rangos comparativos de la dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, nos indica que en 5 de 12 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), y en los 7 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 14

Estadísticos de prueba. Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

Estadísticos de prueba ^a	
	Dimensión 2 (Post Test) – Dimensión 2 (Pre Test)
Z	-2,236 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,025

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 14, con $p = 0.025 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, de la variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna H21 o hipótesis del investigador.

Tabla 15

Rangos. Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión 3 (Post Test) – Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Dimensión 3 (Pre Test) Rangos positivos	4 ^b	2,50	10,00
Empates	8 ^c		
Total	12		

a. Dimensión 3 (Post Test) < Dimensión 3 (Pre Test)

b. Dimensión 3 (Post Test) > Dimensión 3 (Pre Test)

c. Dimensión 3 (Post Test) = Dimensión 3 (Pre Test)

La Tabla 15, referida a los rangos comparativos de la dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, nos indica que en 4 de 12 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), y en los 8 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 16

Estadísticos de prueba. Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Estadísticos de prueba ^a	
	Dimensión 3 (Post Test) – Dimensión 3 (Pre Test)
Z	-2,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,046

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 16, con $p = 0.046 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio; de la variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 04 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna H31 o hipótesis del investigador.

Tabla 17

Rangos. Variable: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
	Empates	4 ^c		
Total		12		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

La Tabla 17, referida a los rangos comparativos de la variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, nos indica que, en 8 de los 12 casos, se presentó un proceso positivo o favorable de avance, y en los 4 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 18

Estadísticos de prueba. Pre Test - Post Test.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-2,565 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,010

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 18, con $p = 0.010 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente: Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca.

Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna o hipótesis del investigador.

Análisis y discusión

18. Análisis

En referencia al segundo objetivo específico, acudimos a la Tabla 5, Figura 1 y Tabla 18, para sostener que la docente investigadora cumplió de manera regular la planificación, organización, ejecución y evaluación de la estrategia basada en el Juego, a lo largo de 10 sesiones de aprendizaje. Resaltando, además que, de estas dimensiones, la que corresponde a planificación obtuvo mayor valoración, en contraposición a la dimensión de evaluación. Esto se justifica, porque para la planificación la investigadora utilizó mayor tiempo de preparación incluso previo al desarrollo de las sesiones mismas, en cambio la evaluación tuvo lugar durante algunas sesiones de clase, con el tiempo siempre limitado.

En referencia al primer objetivo específico, acudimos a la Tabla 6, Tabla 7 y Figura 2, para indicar que el Pre Test tuvo un promedio de 10.33, con 8 estudiantes ubicados en el nivel de: proceso, y 4 estudiantes ubicados en el nivel de: logro esperado. Además, es importante indicar que, a nivel de Pre Test, los estudiantes demostraron tener mayor dominio de la dimensión 3, consistente en usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, al contrario de la dimensión 1 de modelación de objetos en formas geométricas y sus transformaciones. Este resultado en cierto modo se considera positivo o favorable dado que sostenemos que la capacidad de orientarse en el espacio siempre se considera más dificultosa. Complementariamente al Pre Test, podemos mencionar que 8 de los 12 estudiantes quedaron ubicados en el nivel de: en proceso y los 4 restantes en el nivel de: logro esperado. Es muy importante aquí resaltar que no se encontraron estudiantes en el nivel inferior. Lo cual a su vez significa que para el trabajo de investigación la investigadora contó con un grupo de estudio más o menos homogéneo y de nivel medio a bueno.

En referencia al tercer objetivo específico; acudimos a la Tabla 8, Tabla 9 y Figura 3, para indicar que el Pos Test tuvo un promedio de 11.58, ligeramente superior al respectivo del Pre Test; con 4 estudiantes ubicados en el nivel de: proceso, y esta vez 8 estudiantes ubicados en el nivel de: logro esperado. Demostrando aquí

también, un nivel de regular a bueno, pero esta vez con mayor dominio en dos dimensiones: Dimensión 2 y dimensión 3, quedando rezagada la dimensión 1, al igual que en el Pre Test. En este caso, la lectura que se puede dar es que los estudiantes además de la orientación espacial, fueron consolidando la comunicación sobre su comprensión de formas y relaciones geométricas.

En referencia al cuarto objetivo específico, acudimos a la Figura 4, Tabla 10, Tabla 11, Tabla 12, Tabla 13, Tabla 14, Tabla 15, Tabla 16 y Tabla 17, para indicar que en todas las dimensiones de la variable dependiente se logró un ligero incremento en las valoraciones globales; por otro lado en ninguno de los casos se presentaron rangos negativos de Wilcoxon, significando ello que no hubo retroceso de logro; además en todos los casos, tanto a nivel de dimensiones como a nivel de la variable dependiente en su forma global, el p value fue menor a 0.05, con lo cual se acepta que existe variación estadística durante el paso del Pre Test al Pos Test.

19. Discusión

En el presente acápite de discusión, mencionamos a Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016), Delgado (2016), quienes buscaron desarrollar distintas habilidades y relaciones para familiarizarse y reforzar las operaciones básicas, asumiendo que el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño; indicándose como estrategia fundamental el uso de una serie de actividades y/o juegos en cada una de las operaciones matemáticas y la combinación de estas, al igual que en la resolución de problemas; logrando ratificar, que la enseñanza de las matemáticas utilizando el juego como estrategia didáctica en reemplazo de los métodos didácticos convencionales aplicados en el aula de clase, facilitan la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante también mencionar que siguiendo a Molleda, Nina y Fuentes (2017) se intentó usar software educativo para trabajar las capacidades matemáticas empleadas, encontrándose en este caso serias limitaciones por las limitaciones de acceso al internet por parte de los estudiantes. La presente investigación para su ejecución, basó su fundamentación en las Rutas del Aprendizaje, MINEDU (2015), en la que se plantea que una de las finalidades de la matemática y que se menciona en el currículo es el desarrollo de diversas formas para actuar y pensar en diversas situaciones en las que los niños puedan actuar sobre la realidad a partir de estrategias holísticas que el pensamiento matemático puede brindar (supuestos, hipótesis. Lo cual defino en la propuesta de diversas estrategias basadas en dicho fundamento.

Conclusiones y recomendaciones

20. Conclusiones

La presente investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

- El juego influye de manera significativa sobre el desarrollo de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota Cajamarca, tanto a nivel de la variable global, con p value igual a 0.010, como a nivel de dimensiones, con $p = 0.014$ para la dimensión: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones; $p = 0.025$, para la dimensión: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas; $p = 0.046$, para la dimensión: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio; todos ellos basados en la prueba no paramétrica de Wilcoxon, que con un nivel de significancia del 5%, en este caso significa que, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente.
- La variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, Cajamarca, antes de la aplicación de juego como estrategia didáctica, en una escala de 0 a 15, obtuvo una media de 10.33 (68.8%), lo cual la ubica en un nivel bueno respecto a todas sus dimensiones; y una frecuencia de 8 estudiantes (66.7%) en proceso (de 6 a 10) frente a 4 estudiantes (16.7%) en nivel esperado (de 11 a 15) y respectivamente sin estudiantes en el nivel bajo. Así mismo, a nivel de dimensiones: Dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus dimensiones, 33 puntos (55%), dimensión 2: comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, 45 puntos (75%); dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, 46 puntos (76.7%), en un intervalo de 0 a 60 puntos.
- El nivel de aplicación de la estrategia didáctica basada en el Juego, durante las sesiones de aprendizaje con estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, presentó una valoración media de 11.50 (57.5%), ubicándose en un nivel regular considerando todas sus dimensiones de manera global; y respectivamente

considerando sus dimensiones por separado: Planificación 32 (64%), ejecución 29 (58%), organización 31 (62%), evaluación 23 (46%) en un intervalo de 0 a 50 puntos.

- La variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, después de la aplicación del juego como estrategia didáctica, en una escala de 0 a 15, obtuvo una media de 11.58 (77.2%), lo cual la ubica en un nivel bueno respecto a todas sus dimensiones; y una frecuencia de 4 estudiantes (16.7%) en proceso (clase de 6 a 10) frente a 4 estudiantes (66.7%) en nivel esperado (clase de 11 a 15) y respectivamente sin estudiantes en el nivel bajo. Así mismo, a nivel de dimensiones: Dimensión 1: Modela objetos en formas geométricas y sus dimensiones, 39 puntos (65%), dimensión 2: comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, 50 puntos (83.3%); dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, 50 puntos (83.3%), en un intervalo de 0 a 60 puntos.
- Respecto al cuarto objetivo específico de comparación de los niveles de logro de la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes de 4 años de la IEI. N° 328, Chota antes y después de la aplicación del juego, tenemos, a nivel de dimensiones, Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, pasó de 33 (55.0%) en el Pre Test a 39 (65.0%) en el Post Test, Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, de 45 (75.0%) a 50 (83.3%); Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, de 46 (76.7%) a 50 (83.3%), respectivamente. Asimismo, la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, indicó: 6 rangos positivos y 6 empates para la dimensión 1; 5 rangos positivos y 7 empates para la dimensión 2; y, 4 rangos positivos con 8 empates para la dimensión 3. En todos los casos se verificó que estadísticamente, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas para la Dimensión 1 ($p=0.014$), Dimensión 2 ($p=0.025$), Dimensión 3 ($p=0.046$). En su forma global, la variable dependiente, presentó 8

rangos positivos y 4 empates; además de un p value igual a 0.010, que permitió aceptar la hipótesis alterna.

21. Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Indagar otros tipos de variables diferentes al juego, que también puedan influir de manera efectiva sobre diferentes competencias matemáticas.
- Realizar la investigación con otro grupo de estudio menos homogéneo.
- Desarrollar sesiones de aprendizaje de diversa naturaleza estratégica, adaptadas a la modalidad virtual, en la que esté presente una dimensión adicional referida a la tecnología.
- Indagar sobre posibles variables ocultas que limitaron un mayor avance de los estudiantes integrantes de la muestra de estudio, respecto a la Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.
- Caracterizar y sistematizar los aspectos más importantes que permitieron resultados positivos en la presente investigación.

22. Referencias Bibliográficas

- Alvárez, J., Conte, L., Díaz, A., García, J., Guerrero, C., Maillo, J., Navarro, M., & Rivadeneyra, M. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física*. España.
- Anton, M., Thió de pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). *Planificar la etapa de 0-6 años: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona.
- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. Quindío: Universidad La Gran Colombia.
- Cantoral, R., & Farfán, R. (2005). Matemática educativa. Conversus donde la ciencia se convierte en cultura. *Revista del Instituto Politécnico Nacional*. México., 26-34.
- Cañete, H. (1993). *Juegos y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires: Ateneo.
- Clemente, C. (1994). *El juego como método en la enseñanza de la matemática*. Venezuela: CIEDMA.
- Delgado, P. (2016). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la unidad educativa salesiana "María Auxiliadora"*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Dobler, H. (1980). *Juegos menores*. Barcelona: Muñoz.
- Flores, M. (s/f). *Teorías cognitivas y educación*. Lima: Editorial San Marcos.
- Gómez, G., & Salas, N. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo*. San José: Universidad Estatal a Distancia.
- Gran enciclopedia Larouse. (2003). *Larousse enciclopedia temática estudiantil: Informática y comunicación*. Madrid: SPES.

- Guerra, A. (2017). *Programa Divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10 "Pedro de Osma"*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Idrogo, S. (2016). *Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa "Gliserio Davis Villanueva Medina"*. Chalamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Mendoza, S. (2001). *Los contenidos de conductas y habilidades que hay que aprender*. Lima: Editorial Universo S.A.
- MINEDU. (2013). *El juego en el enfoque centrado en la resolución de problemas*. Lima: Rutas del aprendizaje fascículo general 2, 16.
- MINEDU. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación.
- Molleda, R., Nina, M., & Fuentes, G. (2017). *Uso del geogebra en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de las instituciones educativas Ignacio Álvarez Thomas y Juan Velasco Alvarado*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Navarro, E. (2015). *Aplicación de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de la matemática de los estudiantes del primer grado de secundaria de la IE "Absalón Vásquez Villanueva"*. Jesús - Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Real Academia Española. (01 de julio de 2019). *Diccionario de la Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Sanz, P. (2019). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. 1–10.

Torres, A. (2007). *Educación matemática y desarrollo del pensamiento lógico - matemático*. Lima: Editorial Rubiños.

Tudje, J., & Winterhoff, P. (1993). *Vygotsky, Piaget and Bandura: Perspectives on the relations between the Social World and Cognitive Development*. North Carolina: University of North Caroline at Greesboro.

Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grupo Editora CRÍTICA.

Anexos y apéndice

Anexo 1

Lista de cotejo - variable juego

Implementación de la estrategia del juego en la actividad de aprendizaje de
estudiantes de 4 años de la IEI N° 328, Chota, 2020.

Docente Evaluador:.....

0 = No cumple, 1 = Si cumple

N°	Variable: Juego	No	Si
Dimensión 1: Planificación			
1	El docente presenta los planes de la estrategia didáctica basada en el juego.		
2	La elección de los juegos, se realizaron bajo criterios fundamentados.		
3	El docente ha planificado la participación de los niños mediante el uso de juegos.		
4	La planificación de los juegos, fueron asesorados por docentes de experiencia.		
5	El docente ha contextualizado los juegos elegidos.		
Dimensión 2: Organización			
6	El docente ha elegido adecuadamente los espacios a utilizar para los juegos elegidos.		
7	El docente ha distribuido adecuadamente los tiempos a utilizar para la ejecución de la estrategia didáctica basada en el juego.		
8	El docente ha organizado los insumos requeridos para la estrategia basada en el juego.		
9	El docente cuenta con la logística completa para el desarrollo de los juegos elegidos.		
10	La organización del juego, fue asesorada por docentes de experiencia.		
Dimensión 3: Ejecución			
11	Los juegos elegidos fueron ejecutados en las sesiones de clase.		
12	Los juegos desarrollados en las sesiones de clase utilizaron tiempos adecuados.		
13	Los juegos desarrollados utilizaron el espacio apropiado.		
14	El número de niños participantes en los juegos desarrollados fue idóneo.		
15	La participación de los niños y docente fue activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.		
Dimensión 4: Evaluación			
16	Los instrumentos de evaluación de desempeño son aplicados durante el juego.		
17	El diseño de los juegos es tal que facilita la evaluación de desempeños de los participantes.		

18	Se lleva a cabo la evaluación de desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos.		
19	El docente promueve la autoevaluación de los estudiantes.		
20	Los resultados de la evaluación son utilizados por el docente para mejorar sus actividades.		

Escala de valoración	
Nivel Bajo	0 – 10
Nivel Medio	11 – 15
Nivel Alto	16 - 20

Anexo 2

Lista de cotejo - variable Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

0 = No cumple, 1 = Si cumple

N°	Variable: Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	No	Si
Dimensión 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			
1	Construye modelos geométricos que reproducen características de objetos.		
2	Construye modelos geométricos que reproducen la localización y movimiento de objetos.		
3	Justifica hipótesis respecto a las propiedades de la localización en el espacio.		
4	Justifica hipótesis respecto a las propiedades de las transformaciones en el plano.		
5	Evalúa el cumplimiento del modelo, con las condiciones dadas en el problema.		
Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			
6	Comunica su comprensión de las propiedades de las formas geométricas.		
7	Comunica su comprensión sobre las transformaciones de las formas geométricas.		
8	Comunica su comprensión sobre la ubicación de formas geométricas en un sistema de referencia.		
9	Establece relaciones entre las formas utilizando lenguaje geométrico.		
10	Establece relaciones entre las formas utilizando lenguaje simbólico.		
Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			
11	Selecciona y adapta estrategias en el proceso de resolución de problemas.		
12	Ejecuta procedimientos adecuados en la solución de problemas.		
13	Construye formas geométricas mediante trazos.		
14	Construye formas geométricas haciendo uso de mediciones y/o estimaciones.		
15	Realiza transformaciones bidimensionales a tridimensionales.		

Escala de valoración	
Nivel Bajo	0 – 5
Nivel Medio	6 – 10
Nivel Alto	11 - 15

Anexo 3

Tabla 19
Valoración de las dimensiones de la variable juego en 10 sesiones de aprendizaje.

Sesión	Planificación					Organización					Ejecución					Evaluación					Total general					
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	0	1	1	0	1	3	16	
2	1	1	1	1	0	4	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	1	4	0	0	0	1	1	2	13	
3	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	0	3	0	0	0	1	1	2	12	
4	1	1	0	0	1	3	0	0	1	1	0	2	1	1	0	1	0	3	0	1	1	0	0	2	10	
5	1	0	1	1	0	3	0	1	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	0	3	12	
6	1	1	0	0	1	3	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	4	0	0	0	1	1	2	12	
7	0	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	1	2	1	1	0	1	0	3	10	
8	1	1	0	1	0	3	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	0	2	10	
9	1	0	0	1	1	3	1	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	3	0	0	1	0	1	2	11	
10	0	1	1	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	0	2	9	
						<u>32</u>						<u>29</u>						<u>31</u>							<u>23</u>	<u>115</u>

Anexo 4

Tabla 20

Resultados del Pre Test aplicados a los 12 estudiantes de la muestra de estudio.

	Dimensión 1					S1	Dimensión 2					S2	Dimensión 3					S3	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		
1	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	11
2	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11
3	1	0	0		1	3	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	1	3	10
4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	0	4	10
5	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	9
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	14
7	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	0	3	9
8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	4	8
9	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	1	4	10
10	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	12
11	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	10
12	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	0	3	10
						33						45						46	124

Anexo 5

Tabla 21

Resultados del Post Test aplicados a los 12 estudiantes de la muestra de estudio.

	Dimensión 1					S1	Dimensión 2					S2	Dimensión 3					S3	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		
1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14
2	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	12
3	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	1	3	10
4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	0	4	11
5	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	10
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	14
7	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	0	3	9
8	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	11
9	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	1	4	10
10	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14
11	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	11
12	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	13
						39						50						50	139



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2020

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)				Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica				
Código				Número y/o Nombre	328		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	06/04/2020	Fin	22/12/2020	Dpto.	CAJAMARCA				
Nombre de la DRE - UGEL				Código Modular	1 1 0 7 9 4 5		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante				Prov.	CHOTA			
UGEL Chota				Resolución de Creación N°	00471-1993		Forma ⁽⁶⁾	Esc	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾				Dist.	CHOTA				
N° Orden				Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	4	Sección ⁽⁵⁾	-	Turno ⁽⁹⁾	M	Centro Poblado						
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾				Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		04 AÑOS				SANTA ROSA ALTO / SANTA ROSA BAJO						
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Sexo HM				Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾							
				Día	Mes	Año	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾				Código Modular							
							Padre vive SI / NO				Número y/o Nombre - R.I.R.D							
							Madre vive SI / NO											
							Lengua Materna ⁽¹²⁾											
							Segunda Lengua ⁽¹²⁾											
							Trabaja el Estudiante SI / NO											
							Horas semanales que labora											
							Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾											
							Nacimiento Registrado SI/NO											
							Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾											
1	D.N.I.	7 9 2 9 8 3 4 4	ACUÑA CABANILLAS, Alexandra Daylin	19	09	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1 1 1 2 0 5 1	412	
2	D.N.I.	7 9 1 1 5 2 7 7 9	BARBOZA CABRERA, Fender Neimar	09	06	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
3	D.N.I.	7 9 2 8 5 9 0 9	CAMPOS VASQUEZ, Maria Juanita	11	09	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
4	D.N.I.	7 9 5 8 2 1 9 5	FERNANDEZ QUINTANA, Yessica Lizet	21	03	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
5	D.N.I.	7 9 4 5 0 4 0 9	IDROGO COJAL, Leonardo Smith	01	01	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	2 9 5 4 4 0 4	LAS ROSAS	
6	D.N.I.	7 9 4 7 8 7 4 9	JULCA MUÑOZ, Emily Marelein	18	01	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
7	D.N.I.	7 9 4 9 8 6 8 3	MARIN ROJAS, Adriana Gaela	31	01	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
8	D.N.I.	7 9 7 9 0 9 4 6	MARIN VASQUEZ, Yarit Liseth	02	07	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
9	D.N.I.	7 9 3 5 0 8 8 1	MEJIA VASQUEZ, Fatima Nicol	02	10	2015	M	P	T	R	A	S	L	A	D	A	D	O
10	D.N.I.	7 9 3 6 8 1 4 4	RAFAEL RAMIREZ, Ariana Elizabeth	03	11	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO		SI			
11	D.N.I.	7 9 5 3 2 8 0 6	RODRIGUEZ CAMPOS, Jhan Carlos	10	01	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO		SI			
12	D.N.I.	7 9 3 4 0 0 5 1	TARRILLO CIEZA, Jarli Bralson	15	10	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1 1 0 8 5 0 5	364	
13	D.N.I.	7 9 4 2 4 0 6 7	VASQUEZ RODRIGO, Francis Fiderlan	13	12	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AYA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar Edad (0.1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria, registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA, C. Inicial 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P)
- (4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

- (5) Forma : (Eac) Escolarizado, (NoEac) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Sem. Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A.B.C... Colocar "-" si sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (P)Pub. de gestión directa, (GPR)Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PSN) PESANA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PSU) PESAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PSN/PSU) PESANAPESAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanente en el grado, (RC) Reentrant. Solo en el caso de EBA, (RD) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (B) Bolivia, (CH) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (M) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (I) Intelectual, (A) Auditiva, (V) Visual, (M) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco
- (15) E. de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : (E) Cod. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

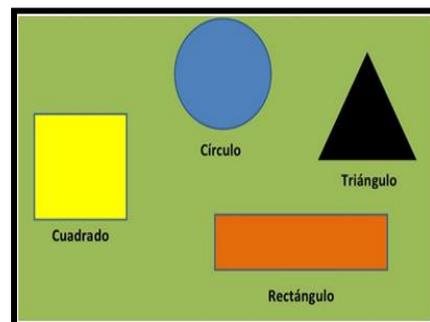
Anexo 6

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO: “Juguemos a identificar las figuras geométricas”

I. DATOS INFORMATIVOS:

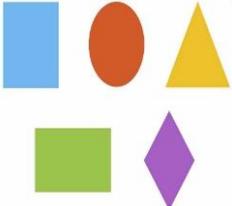
- 1.1. UGEL : Chota.
1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
1.3. AULA : Los conejitos.
1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
1.6. EDAD : 4 años.
1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
1.8. FECHA : 05/10/2020.

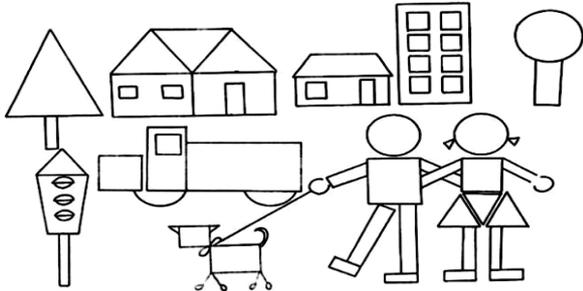


II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none">Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none">Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.
COM.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none">Infiere e interpreta información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none">Comparan los objetos y expresan mediante su propio lenguaje sus diferentes formas.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Juguemos a identificar las figuras geométricas”</p> 	<p>INICIO:</p> <p>Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: Se invita a los niños a participar en las actividades permanentes. Se reproducirá el video de las “Figuras geométricas”.</p> <p style="text-align: center;"><u>FIGURAS GEOMETRICAS</u></p> <p>Chuchua chuchua Chuchuchuchua Chuchua chuchua Chuchuchuchua Círculo, rectángulo, cuadrado, triangulo Figuras geométricas que son muy chocolísticas</p> <p style="text-align: center;">Un circulo es como el sol que alumbra todo y da color Rectángulo es como la puerta que muchas veces se queda abierta Cuadrado es como una ventana donde yo miro por la mañana Triangulo es como el techo de mi casita, de mi casita</p> <p>Chuchua chuchua Chuchuchuchua Chuchua chuchua Chuchuchuchua Círculo, rectángulo, cuadrado, triangulo Figuras geométricas y yo las aprendí.</p> <p>- Saberes previos: Después de observar el video Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató el video? ¿Qué figuras se mencionan? ¿Qué objetos tienen las formas de las figuras geométricas? ¿Conocen las figuras geométricas? ¿Cómo son?, ¿Tienen puntas?</p> <p>- Conflicto cognitivo: ¿Las figuras geométricas son todas iguales?</p> <p>- Propósito: Se les indicará a los niños que el día de hoy vamos a conocer las figuras geométricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Video • Parlantes • Laptop

	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos las figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo en una caja de sorpresas, y realizamos el juego del adivinador, donde cerramos los ojos y debemos reconocer la figura con el tacto. - La docente coloca en la pared las figuras geométricas y las nombramos recordando lo que vieron en el video, Los niños observan reconocen que las figuras geométricas no son iguales, diferencian características y colores. Luego se pegará en la pared una imagen.  <ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a los niños: ¿qué creen que se llama este lugar?, ¿Alguna vez vieron un lugar como este?, ¿De qué están hechos los carros, las casas, los árboles, las personas en este mundo? ¿Quiénes encontraron objetos de forma redonda? ¿Qué objetos son, quienes encontraron objetos de forma cuadrada? ¿A qué figura se parecen la puerta? ¿Por qué? y así sucesivamente con las formas geométricas encontradas anteriormente en la imagen. - Entregamos a los niños una ficha para delinear el contorno de las figuras geométricas y explican lo que han delineado mencionan lo que más les ha gustado de la actividad. <p>CIERRE: Se realizará a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el nombre de la actividad? ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué hemos jugado? Los niños explican lo que han delineado mencionan lo que más les ha gustado de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caja • Bloques lógicos • imagen • Hoja de trabajo
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO “Buscamos un tesoro para jugar”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
1.3. AULA : Los conejitos
1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
1.5. PROFESORA : María M. Cojal Barrena.
1.6. EDAD : 4 años.
1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
1.8. FECHA : 07/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MAT.	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	<ul style="list-style-type: none">Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que quiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
COMUNIC.	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	<ul style="list-style-type: none">Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Buscamos un tesoro para jugar”</p> 	<p>INICIO:</p> <p>Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: Luego la docente preguntará ¿Se acuerdan a que jugaron ayer? ¿Cómo era el juego? Se presentará una caja de sorpresas y se les dirá ¿Quieren descubrir un tesoro? ¿Qué creen que será?, se les dará algunas pistas: “Tiene la forma de un cubo, sirve para jugar, tiene dos colores, sirve para contar, tiene puntos”, luego se inicia la búsqueda, usamos el referente hacia adelante, hacia atrás, cerca de, lejos de, les pedimos que pongan mucha atención para poder encontrar los tesoros.</p> <p>- Saberes Previos: Los niños se ponen a buscar los tesoros, luego cogemos el dado y le preguntamos: ¿Qué hemos encontrado?, ¿Para qué será?, si los niños no logran asociar les decimos “Han encontrado un cubo, ¡qué lindo! ¿Estaba cerca o lejos? ¿A qué se parece? ¿Se parecerá a un dado?, ¿Qué le falta para ser un dado?, escuchamos sus respuestas.</p> <p>- Conflicto cognitivo: ¿Cómo podríamos caminar sino tuviéramos los ojos para ver?</p> <p>- Propósito: Se les indicará a los niños que el día de hoy aprenderemos a contar.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>La docente invita a los niños a participar. Luego, les preguntará ¿Cuántos puntitos creen que tiene el dado?, les proponemos observar las características del dado que tenemos, para mirar las caras y contar los puntos.</p> <p>Observen sus características; una vez que los niños se den cuenta de que el dado tiene en cada cara una</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Caja forrada • Cubo • Dado • Dado • Plumones • Cubo

	<p>cantidad diferente de puntos, los invitamos a identificar las caras utilizando el dado, les mostramos la cara del dado que tiene un punto y les preguntamos ¿Cuántos puntos tienen esta cara? Y así continuamos hasta llegar al 6.</p> <p>Les mostraremos el dado y mencionamos que tiene la forma de un cubo y le preguntamos ¿En casa han visto algún objeto de esta forma? ahora vamos a dibujar los puntos en este cubo ¿en este lado cuantos puntos tenemos que dibujar? ¿En esta otra cara cuantos puntos tenemos que dibujar?</p> <p>En su hoja dibujan el tesoro que han encontrado acompañamos ese momento con preguntas ¿Qué has dibujado?, ¿Qué forma tiene?, ¿El tesoro lo encontraste cerca de... o lejos de...? ¿Cuántos puntitos tiene esta cara?, ¿Cuántos puntitos tiene esta otra?</p> <p>CIERRE: Se realizará a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el nombre de la actividad? ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué hemos jugado? Los niños explican lo que han dibujado mencionan lo que más les ha gustado de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de trabajo
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO “Jugando con mi cuerpo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
1.3. AULA : Los conejitos.
1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
1.6. EDAD : 4 años.
1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
1.8. FECHA : 09/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none">Se valora a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none">Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
PSICOMOT.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, Deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Jugando con mi cuerpo”</p> 	<p>INICIO:</p> <p>Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: La docente conjuntamente con los niños y niñas entonarán la canción: “Mi cuerpo se está moviendo” Mi cabeza se está moviendo (3 veces) tralalalalá Mis brazos se están moviendo Mis piernas se están moviendo <p>En casa con ayuda de papá o mamá realizamos movimientos con nuestro cuerpo, daremos indicaciones para desarrollar la noción arriba – abajo; luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos hacia arriba, hacia abajo, las piernas hacia arriba- hacia abajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saberes Previos: Preguntamos ¿Con que parte de tu cuerpo pateas una pelota? ¿En qué parte de tu cuerpo te pones un sombrero? - Conflicto cognitivo: La docente preguntará ¿Qué pasaría si no tuviéramos cabeza, brazos...etc.? - Propósito El día de hoy reconoceremos las partes de nuestro cuerpo. <p>DESARROLLO:</p> <p>Jugamos al “espejo” utilizando un muñeco, imitando los movimientos que hace dicho muñeco. Conocen así que su cuerpo está formado por 3 partes (cabeza, tronco y extremidades). Colocamos la silueta del cuerpo humano e invitamos a los niños y niñas que señalen las partes del cuerpo que la docente indica. Se les facilitará plastilina para que modele el cuerpo humano, dialogamos acerca del respeto y cuidado que merece nuestro cuerpo. Desarrollan una ficha de las partes del cuerpo humano.</p> <p>CIERRE: Se realizará a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el nombre de la actividad? ¿Qué aprendimos hoy?, Los niños y las niñas llevarán una silueta del cuerpo humano en Corrospum para que dialoguen, jueguen y amplíen sus conocimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Canción • Papelote • Plumones • Espejo • Silueta del cuerpo humano. • Plastilina • Ficha de trabajo • Silueta corrospum

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: “A jugar con mi juguete favorito”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
 1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
 1.3. AULA : Los conejitos.
 1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
 1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
 1.6. EDAD : 4 años.
 1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
 1.8. FECHA : 12/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNIC.	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

III. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p style="text-align: center;">“A jugar con mi juguete favorito”</p>	<p>INICIO: Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: Luego la docente les presenta un libro que contiene lindas lecturas para descubrir, pregunta a todos ¿Qué será?, los niños infieren y comentan sobre el texto ¿De qué se tratará?, ¿Qué dirá?, ¿Cuál será el título? Se lee el poema de la “Gata Tilota”</p> <p style="text-align: center;">La gata Tilota Juega con la pelota Con mucha destreza La golpea con la cabeza</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recurso humano Libro Cuento

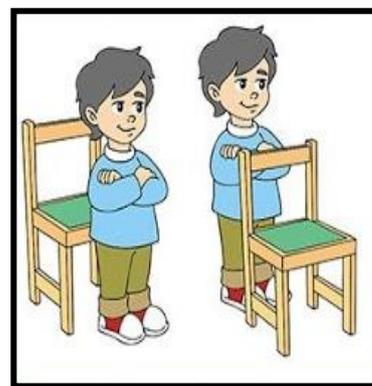
	<p>- Saberes Previos: Luego se pregunta: ¿Les gusto el poema, ¿De qué trataba el poema?, ¿Con que jugaba Tilota?, ¿Cómo jugaba?, ¿Ustedes creen que se divertía, por qué?, ¿A ustedes con que les gusta jugar?, ¿Cuáles son sus juguetes preferidos, Por qué?, ¿De qué material están hechos?, ¿A qué juegan con ellos?</p> <p>- Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si nos falta nuestras manos?</p> <p>- Propósito: Se les indicará a los niños que el día de hoy van a aprender a ordenar sus juguetes en casa.</p> <p>DESARROLLO: La docente invita a los niños a participar. Luego, les preguntará a los niños ustedes en casa tienen su juguete favorito como por ejemplo esta muñeca, esta pelota, este carrito. Observan sus características y como juegan con ellos. ¿Serán todos los juguetes iguales?, ¿Qué podemos hacer para agruparlos? Se les escuchará y se les ayudará de manera pertinente a establecer relaciones, a encontrar semejanzas y diferencias entre los juguetes y establecer criterios de agrupación, ya sea por el tamaño, forma, utilidad, color, entre otros.</p> <p>Luego se les invitará a comparar las agrupaciones de acuerdo a la cantidad, se les dirá que indiquen donde hay “muchos” juguetes y donde hay “pocos” juguetes. Se les pedirá que verbalicen los cuantificadores según corresponda.</p> <p>Les mostraremos la pelota y mencionamos que tiene forma redonda y le preguntamos ¿En casa tiene algún juguete de esta forma?</p> <p>En su hoja dibujaran los juguetes que más les ha gustado y a escribir según su nivel de escritura</p> <p>CIERRE: Los niños comparten sus producciones a través de algunas preguntas como: ¿Les gustó jugar con su juguete favorito?, ¿Cómo hicieron las agrupaciones?, ¿Teníamos muchos juguetes?, ¿Pocos?.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laminas • Juguetes • Ficha de trabajo
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO: “Jugamos delante de - detrás de con los objetos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. I.E. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
 1.3. AULA : Los conejitos
 1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
 1.5. PROFESORA : María M. Cojal Barrena.
 1.6. EDAD : 4 años.
 1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
 1.8. FECHA : 14/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Jugamos delante de - detrás de con los objetos”</p> 	<p>INICIO:</p> <p>Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación:</p> <p>La docente entona una canción llamada “vamos adelante y atrás” en la cual los niños empiezan a realizar los movimientos espaciales con las diferentes partes de su cuerpo según la canción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Canción • Laptop

Vamos adelante y atrás

Letra y Música: Rosi Estremadoyro Meza

Vamos, vamos, vamos

vamos adelante

vamos, vamos, vamos

Vamos hacia atrás. (bis)

Saltando, saltando, saltando hacia delante

Saltando, saltando, saltando hacia atrás.

Y ahora para un lado, y ahora para el otro
hacia la derecha y luego hacia la izquierda

1, 2, y 3, yo salto otra vez.

- **Saberes Previos**

Después de cantar la canción la docente les pregunta: ¿Qué nos hizo hacer la canción? ¿Para dónde nos movimos? ¿Qué más podemos hacer con nuestro cuerpo? ¿Por qué podemos realizar estos movimientos?

- **Conflicto cognitivo**

¿Puedes colocarte delante y atrás de diversos objetos?

- **Propósito**

Se les indicará a los niños que el día de hoy aprenderemos a **ubicarnos en diferentes posiciones.**

DESARROLLO:

La docente invitara a los niños que observen la imagen de la clase.



MARIO SANDRA TONNY MARÍA WILLY

- Luego, se preguntará a los niños (as) quien está ubicado delante o detrás de.

La docente invitara a los niños que mencionen las partes del cuerpo que están delante: cara, pecho, barriga, rodillas, ombligo etc. Luego, las de atrás: espalda, nalgas, otros.

• Imagen

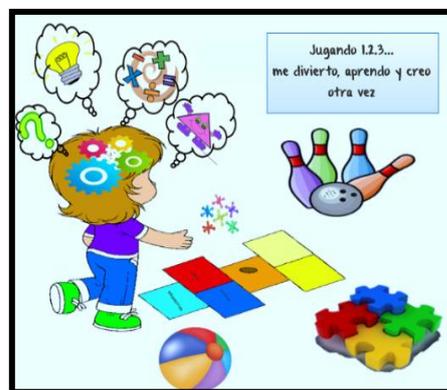
	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Dónde es delante? ¿Dónde es detrás? Explicamos que todo lo que está hacia nuestro frente es delante y todo lo que está para nuestra espalda es detrás. Pedimos a los niños y niñas que describan su aspecto, su vestimenta y su actitud de los niños. - La docente lee un cuento: “Rosa le pide a su hijo Martín que le ayude a ordenar la mesa. Le dice que ponga la canasta con frutas detrás del florero y la jarra delante de los platos. ¿Qué le pide Rosa a Martín?, ¿Dónde debe ubicar la canasta con frutas? - La docente pide a cada niño o niña que tenga una pelota en sus manos, coge una pelota y les pregunta ¿Cómo es este objeto? ¿a qué se parece? Luego mencionamos que tiene forma redonda, es esférico ¿ustedes tienen juguetes redondos en casa? ¿cuales? y pide que la sostengan la pelota con los brazos estirados hacia delante, y luego, con los brazos hacia atrás. - Los niños dibujan lo realizado con la pelota. Y explican lo que han dibujado mencionan lo que más les ha gustado de la actividad. <p>CIERRE: Se realizará ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les ha gustado? ¿Qué dificultad han tenido con la pelota?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Pelota • Hoja de trabajo
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO “Juego y me divierto clasificando”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
 1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
 1.3. AULA : Los conejitos.
 1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
 1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
 1.6. EDAD : 4 años.
 1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
 1.8. FECHA : 16/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que quiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. - Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Juego y me divierto clasificando”</p>	<p>INICIO:</p> <p>Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: Se iniciará indicándoles a los niños y niñas que ahora vamos a jugar un juego “Juego y me divierto clasificando”. Luego se presentará el material que vamos a utilizar y algunas normas del uso de material. - Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no hubiera juguetes en casa y en el jardín? 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano

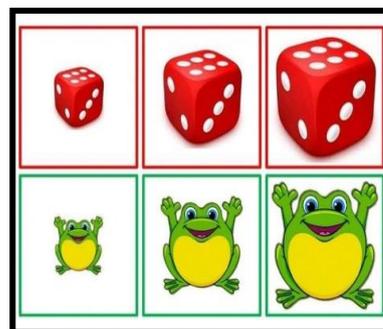
	<p>- Propósito: Se les indicará a los niños que el día de hoy vamos a aprender a clasificar.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Sentados se les indicará que jugaremos a la “canasta revuelta”, donde se le dirá a cada niño el nombre de una fruta y cuando la docente diga canasta revuelta todos los niños deberán caminar por diferentes lugares.</p> <p>Luego se les dirá agrúpese las manzanas, los plátanos, las peras, las fresas, las naranjas, todos tendrán que agruparse de acuerdo al tipo de fruta que les ha tocado. La docente preguntara ¿dónde hay muchos y donde hay pocos? ¿Les gusto el juego? ¿Por qué? ¿Cómo nos hemos organizado para jugar? ¿Es divertido jugar con los amigos? ¿Por qué? Seguidamente se les dará material concreto (tapas de botella, chapas, tubitos, cubos, paletas, maíz, frejol) para que lo clasifiquen de acuerdo a su forma, color, tamaño y se les explicará su importancia de cada uno de ellos.</p> <p>Finalmente, se les dará material gráfico (siluetas de animales) para que los clasifiquen de acuerdo al animal y luego los peguen dentro de los círculos que estarán dibujados en papel sabana.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Se realizará a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el nombre de la actividad? ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué materiales les ayudaron a resolver el problema? ¿Fue fácil resolver el problema? ¿Fue difícil? Los niños explican lo que han clasificado y mencionan lo que más les ha gustado de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tapas de botella • Chapas • Tubitos • Paletas • Maíz • Frejol • Siluetas de animales • Papel sabana • Goma
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO: “Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
 1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
 1.3. AULA : Los conejitos.
 1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
 1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
 1.6. EDAD : 4 años.
 1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
 1.8. FECHA : 19/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características preceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño”</p>	<p>INICIO: Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: La docente invita a los niños y niñas a cantar juntos una canción, llamada:</p> <p style="text-align: center;">“Grande, mediano, pequeño”</p> <p style="text-align: center;">Es grande la cordillera Es grande el cielo y el mar</p> <p style="text-align: center;">Son grandes mis abuelitos Son grandes son papá y mamá Son chicas las abejitas Las uvas también lo son.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recurso humano Canción

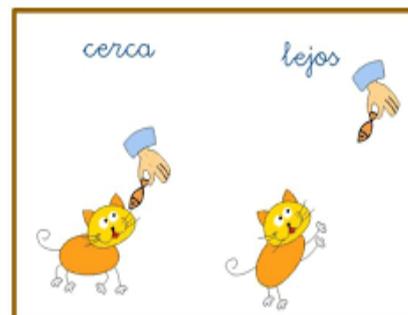
	<p>- Saberes Previos: Luego se pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo es el cielo? ¿Cómo son las abejas? ¿Ustedes creen que existen otros objetos, grandes, medianos, pequeños? ¿Será importante conocer los tamaños?</p> <p>- Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no podemos identificar los tamaños?</p> <p>- Propósito: Se les indicará a los niños que el día de hoy vamos a reconocer los tamaños grande, mediano y pequeño.</p> <p>DESARROLLO: Al igual que las abejas y las uvas nosotros podemos encontrar muchas cosas con estos diferentes tamaños por ejemplo aquí tenemos un payaso grande, un payaso mediano y un payaso pequeño, en este otro tenemos un perrito grande, un perrito mediano y finalmente un perrito pequeño. Los invito a que en casa con ayuda de papá y mamá busquen objetos que tengan estos tres tamaños pequeño, mediano, grande. Que manipulen y armen objetos con diferentes dimensiones. A la vez que van ordenando del más pequeño al más grande. Puede ser un globo lo inflan uno pequeño, uno mediano y uno grande o puede ser sus mismos zapatos los zapatos de mamá, los zapatos de papá y los zapatos de ustedes, así pueden comparar cual es el más grande cual es el mediano y cuál es el pequeño.</p> <p>Se les entrega una ficha: donde pintaran los objetos grandes. Marca con una (x) los objetos medianos y encierra en un círculo los objetos pequeños.</p> <p>CIERRE: Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hicieron para reconocer las dimensiones? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se sintieron, durante la actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas • Dialogo • Globos • Ficha de trabajo
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO: “Jugamos ubicando cerca y lejos los objetos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
 1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
 1.3. AULA : Los conejitos.
 1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
 1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
 1.6. EDAD : 4 años.
 1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
 1.8. FECHA : 21/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante”, “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p style="text-align: center;">“Jugamos ubicando cerca y lejos los objetos”</p> 	<p>INICIO: Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: La docente indicara que vamos a observar un video de la “ronda de los conejitos”</p> <p>https://youtu.be/bdKVVZYefDI en la cual los niños empiezan a realizar los movimientos espaciales con las diferentes partes de su cuerpo según el video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Video • Lamina • Laptop

Ronda de los conejos

Cerquita, cerquita, cerquita, muy lejos, muy lejos
Saltan los conejos frente al espejo dan una vuelta y se van
Cerquita, cerquita, cerquita, muy lejos, muy lejos
Comen zanahoria ñam ñam , dan una vuelta y se van



- **Saberes Previos:** Después de observar el video la docente les pregunta ¿Qué hemos observado en el video? ¿Cuándo los conejitos estaban cerca? ¿Cuándo los conejitos estaban lejos?
- **Conflicto cognitivo:** ¿Qué pasaría si le faltara una patita a un conejito?
- **Propósito:** Se les indicará a los niños que el día de hoy conoceremos **las orientaciones espaciales cerca – lejos.**

DESARROLLO:

La docente invitara a los niños que observen la imagen



Luego la docente, preguntará a los niños y niñas ¿Qué están haciendo los niños?

- La docente les dirá a los niños (as) que van a observar dentro de su casa los objetos o personas que se encuentran lejos o cerca de

- Imagen
- Pelota
- escoba

	<p>ustedes, por ejemplo, la pelota se encuentra cerca de mí y la escoba está lejos de mí.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les pregunta a los niños y niñas ¿podemos diferenciar cuando un objeto o persona está cerca y cuándo está lejos de nosotros? Pues claro que, si niños y niñas por ejemplo yo estoy lejos de ustedes, pero su mamá está cerca de ustedes. ¿Nos podemos ubicar lejos y cerca de una persona u objeto? <p>Socializa sus representaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocemos en casa los objetos cercanos y lejanos. - Los niños y niñas desarrollan una ficha de encerrar con un círculo el que se encuentra cerca y marcar el que está lejos. <p>CIERRE: Los niños y niñas explican su trabajo y mencionan lo que más les ha gustado de la actividad. ¿Reconocemos cuando estamos lejos y cerca de un espacio? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué actividades más puedes realizar para ubicarse lejos y cerca?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Colores • Ficha de trabajo
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO: “Jugando me ubico en el espacio”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
1.3. AULA : Los conejitos.
1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
1.6. EDAD : 4 años.
1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
1.8. FECHA : 23/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none">Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">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. 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.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“Jugando me ubico en el espacio”</p> 	<p>INICIO: Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: Presentamos a los niños y niñas la siguiente rima.</p> <p style="text-align: center;">Veo una tijera, Dentro de la cartera Veo un plumón, Fuera del cajón</p> <p>- Saberes Previos: Luego preguntamos: ¿Quién estaba dentro de la cartera? ¿Quiénes estaba fuera del cajón?</p> <p>- Propósito: Se les indicara a los niños y niñas que el día de hoy vamos a trabajar las nociones espaciales “Dentro - fuera”</p> <p>DESARROLLO: Empezaremos colocando los ula ula en el patio en dos columnas, una para niños y otra para niñas, y les indicaremos las siguientes indicaciones: Saltando con los 2 pies juntos. Saltando con un solo pie. Saltando con los dos pies juntos y las manos atrás. Saltando en cunclillas con los brazos extendidos hacia delante. Luego de esto daremos un ula ula a cada niños y le daremos las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que los niños se paren dentro del ula. - Que se sienten fuera del ula ula. - Que se ubiquen dentro del ula ula con las manos arriba. - Que una niña se pare dentro del ula, y dos niños la rodeen fuera del ula ula. - Que se acuesten dentro del ula ula. - Que se acuesten fuera del ula ula. <p>Entregamos una ficha para que dibujen la ubicación de los objetos.</p> <p>CIERRE: Preguntamos: ¿Cuál fue el nombre de la actividad? ¿Cómo hicieron para reconocer el lado izquierdo, el lado derecho? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se sintieron, durante la actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Rima • Papelote • Ula ula • Pinturas • Ficha de trabajo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO: “Jugando hacia la derecha e izquierda con mi cuerpo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Chota.
 1.2. I.E.I. : “N° 328 Santa Rosa Bajo”.
 1.3. AULA : Los conejitos.
 1.4. DIRECTORA : Zulema Sánchez Marrufo.
 1.5. DOCENTE : María M. Cojal Barrena.
 1.6. EDAD : 4 años.
 1.7. PRACTICANTE : Nilda Flor Irigoín Edquén.
 1.8. FECHA : 26/10/2020.



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIC.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA “Jugando hacia la derecha e izquierda con mi cuerpo”</p>	<p>INICIO: Se les hará recordar las normas de convivencia a los niños y niñas.</p> <p>- Motivación: Dialogamos lo que se vamos a realizar y explicaremos los materiales que se va a utilizar. Luego haremos ejercicios de calentamiento para empezar (trotar por distintas partes del campo, saltar en un solo pie, correr, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Sogas • Almohadas

	<ul style="list-style-type: none"> - Saberes Previos: Luego se pregunta ¿Con que partes de nuestro cuerpo caminamos? ¿Con que parte nos peinamos? - Conflicto cognitivo: ¿Reconoces tu lado izquierdo? - Propósito: Se les indicará a los niños que el día de hoy reconoceremos nuestra derecha e izquierda. <p>DESARROLLO: Los niños observan un video y bailan la canción “derecha izquierda”, luego se agrupan en parejas mirándose uno al otro escuchamos la canción y observamos ¿Cuántos niños tienen cintas rojas y cuántos cintas azules? Luego la docente indica que levanten la mano derecha y nos moveremos a la derecha luego levantan la mano izquierda y nos movemos a la izquierda, posteriormente realizamos un trabajo de lateralidad la docente tiene dos cintas de diferentes colores, la cinta de color rojo le coloca a su lado derecho y la cinta de color azul a su lado izquierdo y pregunta ¿Qué color de cinta está a mi lado derecho? ¿Qué color de cinta está a mi lado izquierdo?, y se les explica que nuestro cuerpo se divide en dos partes derecha e izquierda, y que todos tenemos una oreja izquierda y una oreja derecha, un ojo izquierdo y un ojo derecho, y así se les explicará los lados del cuerpo humano.</p> <p>Representación gráfica: Seguidamente se les entregará una hoja de trabajo para que pinten de color azul la parte derecha del cuerpo humano y de color rojo la parte izquierda (cuando estoy de tras).</p> <p>CIERRE: Preguntamos: ¿Cuál fue el nombre de la actividad? ¿Cómo hicieron para reconocer el lado izquierdo, el lado derecho? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se sintieron, durante la actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo • Cintas: azul, rojo • Ficha de trabajo
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GALERIA

DE

FOTOS

ACTIVIDAD N° 01: JUGUEMOS A IDENTIFICAR LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS



ACTIVIDAD N° 02: BUSCAMOS UN TESORO PARA JUGAR



ACTIVIDAD N° 03: JUGANDO CON MI CUERPO



ACTIVIDAD N° 04: A JUGAR CON MI JUGUETE FAVORITO



ACTIVIDAD N° 05: JUGAMOS DELANTE DE – DETRÁS DE
CON LOS OBJETOS



ACTIVIDAD N° 06: JUEGO Y ME DIVIERTO CLASIFICANDO



ACTIVIDAD N° 07: JUGANDO CON LOS TAMAÑOS
GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO



ACTIVIDAD N° 08: JUGAMOS UBICANDO CERCA Y LEJOS LOS OBJETOS



ACTIVIDAD N° 09: JUGANDO ME UBICO EN EL ESPACIO



ACTIVIDAD N° 10: JUEGO CON LOS LADOS DE MI CUERPO

