

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Modelo didáctico “Divertijuegos” y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADO POR:

Bobadilla Escoque, Brenda Gianina
Churata Limache, Anny Melani

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESORA

Pari Aguilar, Lilia Flora
<https://orcid.org/0000-0002-6601-7564>

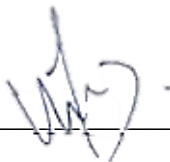
TACNA – PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

Modelo didáctico “Divertijuegos” y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024.

Tesis sustentada el día: 27/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJB

De : Lilia Flora Pari Aguilar

Docente de la EESPP “José Jiménez Borja”

A : Mag. José Luis Alcalá Blanco

Jefe de la Unidad de Investigación

ASUNTO : Informe de similitud

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesina titulada:

Modelo didáctico “Divertijuegos” y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024 presentada por Brenda Bobadilla Escoque y Anny Churata Limache. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 18% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 11 de diciembre de 2025.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma. Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 11 de diciembre del 2025



.....

Lilia Flora Pari Aguilar

DNI 04630347

DEDICATORIA

A Dios por las oportunidades de vida y experiencia, por guiarme en el camino y brindándome la fe que necesito para cada día continuar con mis estudios; A mis padres por su constante motivación y apoyo en el aspecto emocional, por brindarme constantemente consejos para la vida, además de mi formación profesional y personal. Finalmente, a mis hermanos por estar siempre a mi lado acompañándome durante las noches y haciendo los momentos amenos.

Anny

A nuestro padre celestial, por guiar mis pasos y fortalecer mi fe a lo largo de este proceso. También a mi familia, principalmente a mi madre Ula por su apoyo incondicional y la constante motivación de cada mañana. A mi hermano por estar siempre presente, brindándome apoyo y soporte. A mi padre por darme la motivación necesaria para continuar. A todas esas personas que Dios puso en mi camino y han estado en cada uno de mis pasos, dándome su apoyo y enseñándome la perseverancia y la importancia de hacer todo con amor y dedicación.

Brenda

AGRADECIMIENTO

A los agentes educativos que conforman la Institución Educativa Inicial N°230 “Los niños de Belén” por el espacio y la calidad de tiempo brindado; por permitirnos realizar una observación de su labor con los niños y la experiencia de la labor docente; un agradecimiento especial a la directora Lourdes Tejerina Begazo, por acceder y brindar el espacio para realizar las prácticas pedagógicas, por estar pendiente a la correcta ejecución de las prácticas y el trato cordial hacia nuestra persona; del mismo modo se agradece de manera extensa a la docente del aula de 4 años “Colaborativos” Yessica Luisa Cama Alanoca por permitirnos realizar la aplicación del modelo didáctico en los niños de 4 años, por darnos el tiempo necesario para aplicación de los procesos y sus consejos referentes a las características y logros de los niños. Por otro lado, agradecemos particularmente a los niños, por su participación en las actividades, por su curiosidad que los lleva a aprender, a quienes estaremos siempre agradecidas por ser parte de este trabajo, la emoción que nos llevó a compartir tiempo con ellos.

También, hacemos llegar nuestro agradecimiento a la comunidad de la E.E.S.P.P “José Jiménez Borja”, por ser parte de nuestra formación, cada interacción con cada uno de los miembros colaboró en la imagen de perfil profesional que deseamos lograr; finalmente, agradecemos de manera especial a la docente del curso de Investigación Geovanna Vicente y a nuestra asesora Lilia Pari por brindarnos sus correcciones, sus conocimientos referentes a sus disciplinas de la pedagogía en beneficio del logro de un buen trabajo de investigación.

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO.....	i
INFORME.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	14

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	16
1.2. Formulación del problema	19
1.3. Justificación.....	20
1.4. Objetivos	23
1.5. Hipótesis.....	24
1.6. Variables e indicadores	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	28
2.2. Bases Teóricas.....	34

2.3.	Definición de Términos.....	57
------	-----------------------------	----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de investigación	59
3.2.	Diseño de investigación	60
3.3.	Población, muestra y muestreo	61
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	64
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	66
3.6.	Validez y confiabilidad	67

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del trabajo de campo	70
4.2.	Análisis estadístico descriptivo e inferencial	78
4.3.	Verificación de hipótesis.....	108
	CONCLUSIONES	111
	RECOMENDACIONES	112

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Los niños de Belén”.....	61
Tabla 2.	Muestra de los estudiantes.....	62
Tabla 3.	Resultados de la validez de expertos.....	67
Tabla 4.	Resultado de la confiabilidad del instrumento.....	68
Tabla 5.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	78
Tabla 6.	Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	80
Tabla 7.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	82
Tabla 8.	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	85
Tabla 9	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	90
Tabla 10.	Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	92
Tabla 11.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	94
Tabla 12.	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	96

Tabla 13.	Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	101
Tabla 14.	Medidas estadísticas del nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	103

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Procesos del modelo didáctico “Divertijuegos”.....	52
Figura 2.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	78
	Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia	80
Figura 3.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	
Figura 4.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización por dimensiones.....	82
	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve	85
Figura 5.	problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	
Figura 6.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	90
	Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia	92
Figura 7.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	
Figura 8.	Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	94
	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve	96
Figura 9.	problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.....	

	Comparación del nivel de competencia Resuelve	101
Figura 10.	problemas de forma, movimiento y localización en las estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	
	Medidas estadísticas del nivel de la competencia	103
Figura 11.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	

RESUMEN

La investigación presenta como objetivo determinar el efecto del modelo didáctico “Divertijuegos” en el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024. La metodología empleada es de tipo experimental y su diseño seleccionado es pre experimental, donde participaron 16 estudiantes del aula “Colaborativos”, a quienes se le aplicó la técnica de observación y como instrumento la rúbrica de evaluación validada por expertos, de las cuales manifestó en sus resultados del pre-test que el 81,25% de los niños se encontraban en el nivel de inicio, mientras que el post llegó a un 68,75% en el nivel de logro esperado, gracias a la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”; importante debido a que por este medio de evaluación se evidencia la falta de ejecución de estrategias para desarrollar la competencia de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, evidenciando que los niños presentaban dificultades para realizar desplazamientos de los objetos y de sí mismo, y con la aplicación del modelo se fortaleció y elevó el nivel de logro de la competencia.

Palabras claves: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización; modelo didáctico “Divertijuegos”; Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones; Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

ABSTRACT

The research aims to determine the effect of the "Divertijuegos" didactic model on the level of achievement of the competency "Solves problems of shape, movement and location" in 4-year-old students of the I.E.I. N° 230 "Los niños de Belén" in Tacna, 2024. The methodology used is experimental and its selected design is pre-experimental, where 16 students from the "Colaborativos" classroom participated, to whom the observation technique was applied and as an instrument the evaluation rubric validated by experts, which showed in the pre-test results that 81,25% of the children were at the beginning level, while the post-test reached 68,75% at the expected achievement level, thanks to the application of the "Divertijuegos" didactic model; This is important because this evaluation method reveals the lack of implementation of strategies to develop the competence of Solving problems of shape, movement and location, showing that the children had difficulties in moving objects and themselves, and with the application of the model the level of achievement of the competence was strengthened and raised.

Keywords: Solves problems of shape, movement and location; "Divertijuegos" didactic model; Models objects with geometric shapes and their transformations; Uses strategies and procedures to orient oneself in space.

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa donde se realizó las prácticas VI se ha observado que algunos de los niños presentan dificultades en el desarrollo de la competencia de resuelve problemas de forma, movimiento localización durante las actividades y no emplean el uso de las nociones espaciales durante el juego ya sea en el recreo en los sectores.

Por ello, para que el niño eleve su nivel de la competencia se ha desarrollado un modelo didáctico titulado “Divertijuegos” donde se ejecutan una serie de procesos sustentado en autores como Pólya (1965) y Bruner (1961) y con ello atender a las necesidades de los niños en la competencia Resuelva problemas de forma, movimiento y localización.

El presente trabajo, se divide en cuatro capítulos y tiene la siguiente estructura:

CAPÍTULO I: El planteamiento de problema; por medio de él, se da a conocer el problema observado en la institución educativa donde se realizó las prácticas, además se divide y se expresa la descripción de dicha problemática, aspectos que justifican el trabajo de investigación, y por consiguiente su importancia, los objetivos, hipótesis y sus variables que se proponen desarrollar con el trabajo de investigación.

CAPÍTULO II: A través del este capítulo se desarrolló el marco teórico que sustenta la aplicación del modelo didáctico con fundamentos teóricos, además este capítulo se encuentra dividido en antecedentes, bases teóricas y definición de términos con el propósito de fundamentar.

CAPÍTULO III: Este capítulo se compone del marco metodológico, en el que se detalla el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, además de la técnica e instrumentos que se empleó para realizar la investigación.

CAPÍTULO IV: Se compone de la descripción de trabajo de campo en tres aspectos; la planificación, la ejecución y la evaluación; además del análisis estadístico de los resultados obtenidos en la prueba de entrada y en la prueba de salida durante la investigación; de tal manera que se muestran tablas y figuras para sistematizarlo, el cual permite realizar la verificación de las hipótesis.

Por consecuencia, se muestra las conclusiones y las recomendaciones del trabajo, adjuntando también las referencias y anexos que son evidencia de la ejecución del modelo didáctico.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En el mundo, como aspecto de cotidianidad el ser humano tiende a resolver problemas en el entorno en el que desenvuelve, dichos problemas se llevan dentro de su contexto que se presentan en cualquier situación y con diferentes características, que a su vez se opone a culminación de un proyecto personal del mismo, el cual se puede comprender como está metáfora “una piedra en el camino”, donde el hombre pone en práctica de manera innata sus habilidades y capacidades para aminorar o dar solución a la problemática y continuar con su proyecto. El problema se trata una situación o un asunto interviniente con un carácter de dificultad que complica dar fin a un proyecto, el cual necesita de una acción de solución. Del mismo modo, se contempla la resolución de problemas dentro del ámbito académico por medio de la Matemática.

De acuerdo al MINEDU (2020) la Matemática se encuentra sumergida en la vida del ser humano, por medio de diferentes aspectos, acontecimientos y problemas de la vida diaria del sujeto de acción, propiciando la comprensión y descubrimiento del mundo que lo rodea, por medio de esta interacción que el niño

desarrolla competencias matemáticas, haciendo posible la utilización de técnicas y estrategias para resolución de dichos problemas, el cual desemboca en la construcción de su aprendizaje significativo. Sin embargo, el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA 2022) muestra los datos obtenidos por los estudiantes en el área de Matemática, donde consta que el Perú no logró mantener su rendimiento en dicha área, donde la cifra disminuyó nueve puntos respecto a la edición del 2018, habiendo obtenido 391 puntos y 400 puntos respectivamente.

Por otro lado, un factor que afectó significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes del Perú es la modalidad virtual, implementada a raíz de la crisis mundial de salud por el virus SARS-CoV-2, en el que los estudiantes y docentes tuvieron que adaptarse a nuevas herramientas digitales para desarrollar la continuidad de la educación. Esto incluyó y mostró la falta de accesibilidad a la educación en distintas zonas del país. En dicho caso, el Perú decidió brindar un diagnóstico actualizado referente a la situación de los aprendizajes de los estudiantes post pandemia y en el contexto de “Retorno a las aulas” por intermedio de la implementación de la Evaluación Muestral de estudiantes (EM 2022) mediante la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC); que estadísticamente señala que más del 50% de estudiantes que cursan el 2º grado del nivel Primario se encuentran en el nivel de Inicio, el 33,1% de estudiantes se ubican en Proceso y 11,8% se encuentra en el nivel satisfactorio.

En el contexto de las prácticas pre profesionales desarrolladas en la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén” se pudo observar que

los estudiantes de 4 años de aula “Colaborativos”, presentan deficiencias en el área de Matemática, teniendo dificultad para resolver problemas de forma movimiento y localización; lo anterior, se evidencia por la poca interacción de los niños en relación a actividades de movimiento, vinculando sus aprendizajes por medio del cuerpo, se observó que los niños tienen problemas para ubicarse a sí mismos y al ubicar objetos con relación al espacio. Al mismo tiempo, se escuchaba una escasa expresión con respecto al vocabulario de las nociones espaciales (arriba, abajo, sobre, detrás de, entre otros).

Frente a dicha situación se estipuló las causas de dicha problemática en el contexto de las prácticas pre profesionales: Una insuficiente utilización de estrategias didácticas en donde el niño por causa de la motivación se involucre en el desarrollo de sus aprendizajes, que con ayuda de materiales y recursos didácticos puedan desarrollar la exploración y manipulación para desarrollar sus competencias matemáticas. Además de ello, se encuentra que una de las principales causas es el poco interés notorio y predisposición para aprender conceptos del área debido a la característica compleja de “aprender y enseñar matemática”. Sin embargo, otra causa principal es la deficiencia metodología empleada para enseñar la competencia, debido a que no se ocupa estrategias y situaciones problemáticas vivenciales planteados por el docente para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

En consecuencia, se expone las siguientes posibles secuelas que conllevaría a no mejorar la metodología de enseñanza: problemas en el nivel Primario, por la falta de aprestamiento para los nuevos conceptos matemáticos, frustración y deserción de interés de los niños para su participación en el

desarrollo de su aprendizaje. Una principal consecuencia sería que los niños no puedan plantear y ejecutar soluciones y estrategias para la resolución de problemas en situaciones de la vida cotidiana, que sus aprendizajes no se transfieran a la acción.

Ante lo expuesto, se planteó el modelo didáctico denominado “Divertijuegos” que permitió a los estudiantes de 4 años desarrollar el nivel de logro esperado en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén”. Motivo que llevó a elaborar el modelo didáctico, basado en la utilización de recursos como estrategias lúdicas y actividades que promueven la participación del niño, actividades que le permita al niño realizar su aprendizaje vinculado con sus sentidos y emociones. El cual se encuentra fundamentada en teorías que estudiaron los procesos de aprendizaje, para crear el modelo didáctico “Divertijuegos” con el propósito de facilitar el desarrollo de la expresión de aptitudes y capacidades por medio de situaciones problemáticas, con ello se propone desarrollar desempeños del área de matemática para formar al ser “competente” y fortalecer la resolución de diferentes problemas de su vida cotidiana en el aula y en el hogar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema principal.

¿Cuál es el efecto del modelo didáctico “Divertijuegos” en el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024?

1.2.2 Problemas secundarios.

¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024?

¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024?

1.3. Justificación

A. Justificación Pedagógica

Desde el punto pedagógico se justifica debido que a través del modelo didáctico elaborado, titulado “Divertijuegos” se pretendió desarrollar el logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, a través de la planificación y ejecución de diferentes estrategias lúdicas acorde a la edad de 4 años, respetando su desarrollo madurativo y a las características de los propios sujetos con la intención de sumergir al niño a los conocimientos de las nociones espaciales básicas, modelo y construcción de objetos bidimensionales y tridimensionales, conociendo las formas geométricas, por mediación de las vivencias de experiencias significativas durante las actividades lúdicas para el desarrollo de su aprendizaje significativo. Incluyendo actividades en las cuales se interactuaba con material concreto y actividades físicas donde ellos jugaban y participaban de manera grupal e individual.

B. Justificación Teórico científico

Además, tiene una justificación teórico científico ya que se realiza un proceso investigativo de teorías pedagógicas de aprendizaje del niño acorde a los estadios de desarrollo, la implicancia del proceso de aprendizaje significativo y el conocimiento que sustenta el área de Matemática en el aprendizaje del niño, por lo mencionado aporta un marco teórico con un conocimiento científico sobre la competencia de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización para la construcción de los conocimientos básicos del área, fijando además, el sustento teórico al Modelo Didáctico “Divertijuegos” que ofrecerá a su vez a los docentes del nivel inicial la oportunidad de emplear como antecedentes referente al área y el modelo como estrategia de enseñanza-aprendizaje con un carácter de validación para el conocimiento empírico, puesto que tiene como propósito ser un referente en el ámbito educativo.

C. Aspecto Metodológico

Del mismo modo, el aspecto metodológico aporta la aplicación de técnicas y procedimientos durante el desarrollo de las estrategias y la utilización de instrumentos de evaluación como la rúbrica de evaluación, validada por expertos, que sirvió como el objeto de registro de datos antes y después de la experiencia para determinar el nivel de logro de los estudiantes, basados en un carácter de confiabilidad y veracidad por su sustento en autores; igualmente dichos instrumentos pueden ser aplicados por futuras investigaciones que aplicarán nuevas estrategias basadas en la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización para facilitar el logro de dicha competencia y llegar a cubrir las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

D. Aspecto Práctico

Justificada desde el punto de vista práctico porque el trabajo de investigación consintió un ambiente práctico para la intervención pedagógica en busca del logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por medio de la aplicación del Modelo didáctico “Divertijuegos” con la finalidad de desarrollar el uso de estrategias para orientarse en el espacio y el conocimiento de las nociones espaciales básicas en los niños de la edad de 4 años, también el modelamiento de objetos con formas geométricas donde los niños identifican las distintas formas en los objetos que los rodean o con los que interactúan, se requiere de la combinación de las capacidades de la competencia para que al final de la aplicación los niños hayan alcanzado el nivel de logro de sus aprendizajes y desempeños.

E. Aspecto Innovador

Además, el aspecto innovador se hace presente en la originalidad y creatividad de las estrategias lúdicas para la atención a los niños del siglo XXI, atención según a sus características y contextos; en la que toma en consideración características novedosas, dinámicas y de variación con la utilización de nuevas técnicas y materiales inusuales atractivos a la vista del niño en el que cumplirá un rol de motivación intrínseca para su participación; dicho aspecto toma relevancia en el fundamento de la educación innovadora pues considera que el sujeto asume el aprendizaje cuando el transforma y es así como el docente necesita el ejercicio de la innovación para crear ambientes problematizados para que el niño desarrolle su habilidad de transformar y resuelva los problemas con la combinación de sus capacidades.

F. Aspecto Social

El presente estudio es importante debido a permitió al niño desarrollar habilidades para resolver problemas de su vida diaria, por otro lado, crecerá, con más posibilidades de aportar iniciativas dentro del grupo social en el que se desenvuelva. Desde esta perspectiva, su aspecto de importancia recae en la interacción social dentro del ámbito educativo, debido a que las propuestas son basadas en el trabajo colaborativo y de interacción social con sus semejantes y el profesorado, en su participación individual y colectiva de los niños para el desarrollo de su aprendizaje significativo, dinámicas en la que los niños serán participes de una experiencia directa, a través de sus observaciones, comunicación de manera verbal y gestual.

1.4. Objetivos

1.4.1 *Objetivo general.*

Determinar el efecto del modelo didáctico “Divertijuegos” en el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

1.4.2 *Objetivos específicos.*

Identificar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

Identificar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

1.5. Hipótesis

1.5.1 Hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” eleva el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

1.5.2 Hipótesis específicas.

El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en inicio, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en logro esperado, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1 Variable independiente.

Modelo didáctico “Divertijuegos”

Definición conceptual.

Es un conjunto de principios y procesos asociados a posturas teóricas de la educación en el que conceptualizan la producción del conocimiento, en ella se fundamenta la práctica docente para definir la orientación y planificación de diversos procesos de enseñanza- aprendizaje con un propósito educativo. (Larriba, 2001)

Definición operacional.

El modelo didáctico se comprende de 4 procesos basados en la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner y Método heurístico de resolución de problemas de George Pólya: El primero de trata de la comprensión del problema con un indicador de observación e identificación de datos de un problema; elaboración de un plan que consta con un indicador planteamiento de soluciones en el cual el estudiante desarrolla la reflexión de las posibles soluciones frente a un problema determinado; el tercero es la colaboración que contiene un indicador de trabajo en equipo para ejecutar las posibles soluciones y hallando la solución final al problema planteado, y por último la retroalimentación para la comunicación de opiniones sobre los resultados después de haber encontrado el problema, así mismo se da una retroalimentación colectiva e individual.

1.6.2 Variable dependiente.

Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Definición conceptual.

Es una competencia del área de Matemática que indica que el niño tiene la capacidad de orientarse en un espacio, en el que logra describir los movimientos de sí mismos y de su entorno, como la posición de algunos objetos, así mismo, mida superficies, perímetros, el volumen de diferentes objetos y con ellos construya representaciones gráficas describiendo trayectorias o rutas y usando lenguaje geométrico. MINEDU (2020)

Definición operacional.

Es una competencia que se mide con una rúbrica de evaluación, la cual consta de dos dimensiones: “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones” y “Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio”, además se compone de dos indicadores y cuatro indicadores respectivamente; de igual manera cada indicador integra ítems, el primero contiene dos ítems, el segundo indicador integra solo un ítem, en el siguiente se abarca los ítems cuatro y cinco, el indicador 4 tiene los ítems seis y siete, el quinto indicador contiene el octavo ítem, así mismo el último indicador contiene los ítems nueve y diez. Dichos indicadores se ajustan a una escala de valoración de 4 aspectos: En inicio, En proceso, Logro esperado y Logro destacado. Dicha escala sirve para medir el nivel de logro de los estudiantes en las pruebas de entrada y salida para identificar como se encuentran os estudiante antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Divetijuegos”

1.6.3 Variables intervinientes.

Sexo, edad, planificación anual.

1.6.4 Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Modelo didáctico “Divertijuegos”	Comprensión del problema	Conoce todos los datos en relación al problema	Ordinal
	Elaboración de un plan	Se plantean las posibles soluciones	
	Colaboración	Se realiza la aplicación del plan bajo el trabajo en equipo	
	Retroalimentación	Se llega a las conclusiones y solución del problema	
Variable dependiente Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones entre las formas de los objetos de su entorno.	
		Realiza comparaciones de tamaño durante sus creaciones.	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo en relación con un objeto estableciendo: “delante, atrás, arriba, abajo, dentro y fuera”.	
		Establece relación entre el objeto y el espacio usando expresiones como: “cerca de, lejos de, y al lado de”.	
		Compara la longitud de los objetos de su entorno: “corto - largo”.	
		Se desplaza empleando expresiones: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda”.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Vargas et al., (2020) muestra una investigación sobre el rol de los juegos en la formación de las habilidades de ubicación en el espacio temporal de los niños en un Gimnasio Infantil de Ibagué, en el que su metodología se centró en el método de investigación-acción con un enfoque cualitativo, el cual contaba con una población de 18 niños en el grado de transición y se tomaron una muestra de 5 niños por el contexto pandémico; este trabajo empleó la técnica de observación participante y la observación de campo, de tal manera que usó una ficha de observación tipo escala Likert. Dicha investigación tuvo como resultado que los niños logran reconocer las indicaciones con relación a la ubicación espacial, a excepción de dos estudiantes; y en el aspecto de las nociones temporales comprobaron que, aunque aumentaron su comprensión aún necesitan reforzamiento para diferenciar los conceptos de ayer, hoy y mañana. Llegando a la conclusión de que el juego es como una herramienta que beneficia el desarrollo de las habilidades de ubicación temporal, espacial y temporales, promoviéndose

por medio de la integración y participación activa durante la secuencia didáctica. Además, que permite reconocer la complejidad de las nociones temporales para los niños de educación infantil.

Por otro lado, Meza (2018) elaboró una tesis de grado centrada en la enseñanza de las matemáticas por medio del uso de recursos didácticos en la segunda mitad del siglo XX en Colombia: donde establece el uso racional y experimental para el proceso enseñanza-aprendizaje. Dicha investigación se ubica en la metodología denominada investigación arqueológica-genealógica, por la búsqueda de un rastreo documental de los dominios que determinaron la educación matemática en la segunda mitad del siglo XX en Colombia. La conclusión explica que los recursos se caracterizaban por enriquecer, facilitar y ayudar al desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas del estudiante en la enseñanza de las matemáticas, debido a ello fueron conceptualizados como la motivación hacia el aprendizaje, permitiendo la forma voluntaria, real y vivencial de la exploración; así también, el hallazgo en el rastreo documental encontró contribuyentes al proceso de enseñanza-aprendizaje como: el ábaco. La calculadora, las regletas de Cuisenaire y la regla de cálculo, que contribuyen a la utilización de los procesos de abstracción implícitos.

Así mismo, Alsina (2021) realizó un artículo que abordó la revisión de la educación matemática infantil: para una contribución al Libro Blanco de las Matemáticas; el cual genera un aporte significativo en beneficio de la educación matemática infantil, considerando longitudinalmente las etapas educativas. En conclusión, se consideró tres aspectos sistematizados en bloques con una finalidad de enseñanza para las matemáticas, las cuales consta de las finalidades de las

matemáticas en educación inicial, las prácticas de enseñanza y su organización, además, dando atribución que las matemáticas en el nivel inicial tiene como objeto que los niños logren desenvolverse en diversas situaciones de la vida cotidiana donde se muestre que los estudiantes necesitan los conocimientos matemáticos para su resolución. En la educación matemática infantil se ha resaltado dos aspectos relevantes, siendo las matemáticas intuitivas e informales como un eslabón para las matemáticas formales en busca del desarrollo de las habilidades matemáticas

Nacionales

Irigoin (2021) elaboró un trabajo de investigación referente al juego en relación a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización tomando como objeto de investigación a niños de 4 años de la IEI N° 328 de Chota. La metodología empleada en dicho trabajo consta de una investigación aplicada por la utilización de hallazgos y las prácticas con carácter utilitario, además utilizo como instrumento la lista de cotejo en el que evalúa una serie de criterios calificados en escala dicotómica; el muestreo empleado fue no probabilístico por conveniencia, considerándose una muestra de 12 estudiantes de una población total de 47 estudiantes. Los resultados obtenidos se ubicaron en la primera dimensión de la variable dependiente en un 65%; en lo que respecta de la segunda dimensión, lograron una cifra de 50 puntos (83,3%), por último, en la tercera dimensión obtuvieron una cifra de 50 puntos (83,3%), en un intervalo de 0 a 60 puntos. Con ello se logró establecer el juego como estrategia didáctica en mejora de los niveles de logro de la Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, puesto que el juego es el principal atractivo de los

niños, así mismo los mantiene motivados y permite la participación activa de exploración y manipulación.

Por otra parte, Trinidad (2021) presentó una tesis con respecto a los juegos organizados con el propósito de desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización abarcando como objeto de estudio a niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “Maria Montessori” en Huánuco. Cuya metodología se basó en una investigación de tipo aplicada y se sustentó en un enfoque cuantitativo por el análisis de cifras numéricas; también se basó en un diseño cuasi experimental; para investigar la causa-efecto con la constatación de un grupo experimental y un grupo control. Su población fue designada a una cifra conformada por 74 estudiantes de 5 años con una muestra no probabilística que conformo un aula de 24 estudiantes y otra de 25 estudiantes. Obteniendo como resultados en el pre test, al grupo experimental y al grupo control ubicados en no logrado con una cifra del 63,50% y 75,20% respectivamente, después de la aplicación, los resultados cambiaron significativamente, obteniendo un 81% de logro esperado en los estudiantes del grupo experimental, en cambio en el grupo control no hubo alteraciones significativas en su nivel de logro teniendo como cifra 44,60%. Se llegó a observar una mejora significativa en la estadística del logro de la competencia en los niños del grupo experimental, por lo que se concluyó que los juegos organizados fueron de gran aporte para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, demostrando así la importancia del juego en el aprendizaje de los niños.

Con respecto al trabajo de Zegarra (2022) su investigación consistió en la Resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín, cuya metodología consistió en una investigación de tipo descriptiva con un diseño no experimental; esta investigación contó con una población y muestreo de 31 estudiantes. Con dicha investigación se mostró que los niños de dicha institución, se encuentran en su mayoría en el nivel de Proceso: En aspecto de noción espacial con el 61,30%, seguido de la variable de nociones de medida con el 51,6%, una cifra del 58% con respecto a la noción de forma, en sumatoria la mayoría de los niños se ubican en proceso con un 58%, seguido del nivel de inicio el 29% y por último el nivel de logro con un 13%, en la competencia de Resuelve de problemas de forma, movimiento y localización. Por lo tanto las cifras difieren con la hipótesis planteada en la investigación, debido a que los resultados mostraron que en todas las variables los niños se encontraban en el nivel de proceso con un porcentaje mayor al 50%, sin embargo, el nivel del desarrollo de esta competencia requiere un reforzamiento por parte de los docentes para poder alcanzar ese progreso y finalmente el logro esperado en los niños, la cual es fundamental reforzar bien sus principales conocimientos de una manera didáctica para que ellos estén prestos a aprender y descubrir nuevos conocimientos.

Regionales

Ordoñez y Liendo (2023) llevó a cabo una investigación referida la influencia del juego en relación al aprendizaje de matemáticas; para lograr aprendizajes en niños de 5 años de la Institución educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna. Realizando una investigación de tipo aplicada con el objetivo

de determinar la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de la matemática, con un diseño No experimental por su limitación de observación, el estudio toma una población de 20 estudiantes y un muestreo no probabilístico. Como resultado correlacional de 0,911 hallado a través de Rho de Spearman, confirma la existencia de una relación positiva alta en la significatividad del juego educativo para los aprendizajes, del mismo modo la significatividad del uso de dichos juegos con un resultado correlacional de 0,852; como tercer resultado correlacional obtuvo un 0,928 en una relación positiva alta de la influencia significativa de las funciones de los juegos en los aprendizajes; además existe una influencia significativa con valor positivo alto del juego simbólico en los aprendizajes matemáticos. Por tal sentido sustenta el uso de juegos como una táctica de enseñanza con la finalidad de estimular la autoestima, seguridad, madurez, autonomía y creatividad de los niños, basando la mejora del aprendizaje en el desarrollo de la conciencia social y el desarrollo cognitivo.

Por otra parte, Gómez (2021) desarrollo una tesis en la cual sustenta el juego como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática, este estudio se realizó en un muestra de 18 niños de 5 años del PRONOEI “San Jerónimo”, con un diseño pre-experimental, por el cuál se trabajó con un solo grupo. Previo a la aplicación del estudio se realizó una ficha de observación, del cual se obtuvo que más del 60% de estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, sin embargo, luego de la aplicación de los juegos matemáticos como herramienta didáctica, el nivel satisfactorio supera el 50% según la estadística, lo que demuestra la importancia del juego y su efecto positivo en el desarrollo del aprendizaje de la matemática en los estudiantes.

Por otro lado, Ale (2016) presentó unas tesis empleando como estrategia el tangram para mejorar la resolución de problemas matemáticos, siendo su objeto de estudio los niños de 5 años de la institución educativa Cesar Cohaila Tamayo de la localidad de Tacna. Se ejecutó esta investigación de tipo aplicada con un diseño pre experimental, presentando una población y muestreo de 25 niños de 5 años. Como resultados se obtuvo con respecto que en la prueba de entrada los niños solo el 20% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, y en la prueba de salida aumento al 52% de estudiantes. Por lo que se concluye que a través de la estrategia del tangram los estudiantes de 5 años mejoraron su aprendizaje en el área de matemática, desarrollando su habilidad de resolución de problemas, así mismo fortaleciendo su motivación y seguridad para la participación activa y social en las actividades de aprendizaje, dicho esto tuvo como consecuencia el desarrollo de un clima dinámico para el aprendizaje.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 *Área de Matemática.*

2.2.1.1 Importancia del área de Matemática.

La matemática construye nuevos aprendizajes debido a que brinda las condiciones para resolver problemas con el uso de competencias y habilidades matemáticas. Está se encuentra presente en diferentes actividades y situaciones de la vida diaria, las cuales permite al niño a descubrir, comprender y representar el mundo que lo rodea. MINEDU (2020) .

Celi et al., (2021) Explica que la matemática no es exclusiva, sino que desarrolla la formación integral del ser humano porque permite a los niños adquirir

conocimientos de diferentes ámbitos y la posibilidad de generar habilidades para el desarrollo de la inteligencia.

En tal sentido, los niños desde que nacen van construyendo esta conciencia deductiva y pensamiento lógico a través de la exploración y la manipulación para la comprensión del mundo, el cual les permite obtener información y resolver problemas de diversos ámbitos, además, forma al niño en un carácter integral como sujeto de acción y solución.

2.2.1.2 Enfoques del área de Matemática.

MINEDU (2020) explica que el marco teórico que fundamenta el área de matemática es el enfoque de “Resolución de problemas”, el cual lo describe de la siguiente manera:

- La matemática se encuentra en un desarrollo continuo y acción de regulación, ya que se construye y transforma a partir de la experiencia y la reflexión.
- Es un producto cultural dinámico, su aprendizaje se vincula estrechamente con el contexto sociocultural del estudiante.
- Consta del planteamiento de retos que les motivarán a buscar estrategias de solución para superar la dificultad, la cual permite la reconstrucción y reconstrucción de los conocimientos.
- Planteadas por el docente y el niño para propiciar la creatividad y la interpretación en los niños.
- Se sustenta en las emociones como las fuerzas impulsadoras del aprendizaje.

- Se encuentra planteada a través de situaciones reales y cotidianas, definidos como significativos y contextuales, de las cuales se dividen en situaciones de cantidad, situaciones de regularidad, equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; situaciones de gestión de incertidumbre.

El modelo didáctico “Divertijuegos” se aborda en el único que enfoque que sustenta el área de Matemática; sin embargo, no ejecuta las cuatro situaciones que presenta el enfoque, debido a que cada situación está en relación con cada competencia del área de Matemática de EBR, por ello el modelo aborda las situaciones de forma, movimiento y localización, donde los problemas o situaciones presentadas se van ajustar a la competencia de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Con la utilización de recursos concretos y tangibles para establecer las estrategias en relación a la forma, el movimiento y la localización.

2.2.1.3 Competencias del área de Matemática.

Una competencia es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. (MINEDU, 2020) En el currículo se puede encontrar un conjunto de capacidades por cada competencia, al combinarlas y trabajarlas, se obtendrá el logro de esta.

Díaz (2013) Indica que el concepto de competencia hace referencia a un saber hacer de manera eficiente, demostrable mediante desempeños observables. Mientras el niño se desarrolla y realiza sus actividades diariamente, se observará como va logrando una competencia.

Por ello la competencia se define como el conjunto de capacidades y habilidades que se combinan para lograr un propósito, todas las personas tienen la facultad para desenvolverse en diversos ámbitos y hacerlo demuestran las competencias que han ido desarrollando en su vida diaria.

MINEDU (2020) presenta el área de matemática en Educación Inicial con dos competencias:

La primera competencia del área de Matemática es Resuelve problemas de cantidad, se basa en la resolución de problemas desde el conteo, agrupación y todo lo que comprende las nociones numéricas. En las cuales el niño crea problemas y los resuelve aplicando los conocimientos previos y los que vaya aprendiendo durante su exploración.

La segunda competencia del área de Matemática es Resuelve problemas de forma, movimiento y localización que nos lleva a que el niño comprenda las nociones espaciales y la ubicación en relación a él y su entorno. En esta competencia se busca que el niño se pueda orientar en un espacio, ya sea amplio o pequeño, haciendo desplazamientos de objetos y de sí mismo. (MINEDU, 2020)

El área de Matemática tiene dos competencias que son fundamentales para su comprensión y desarrollo, Sin embargo, el modelo didáctico “Divertijuegos” se enfoca en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización debido a que los niños de la Institución N°230 “Los niños de Belén” presentan problemas con respecto a los desempeños de dicha competencia; en la que se busca que el niño logre desenvolverse y resolver problemas en relación a orientarse en un espacio determinado, conocer las nociones espaciales y la

compresión de las formas y relaciones geométricas; por lo que se tomó como prioridad ayudar al desarrollo de esta competencia.

2.2.1.4 Capacidades de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

(MINEDU, 2020) “Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Se puede decir entonces que las capacidades son las herramientas que se usa para actuar frente a las situaciones que se presentan.

Alkire et al., (2009) explica que la capacidad de una persona representa su libertad o sus oportunidades reales para ser o hacer lo que valora en su vida, Es la habilidad personal para desenvolverse como ellos desean.

Las capacidades son las habilidades y conjunto de recursos que tienen las personas para ser hacer lo que desean y los ayudan a desarrollar nuevas destrezas para desenvolverse y actuar en diversas situaciones. La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización presenta las siguientes capacidades:

Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. El niño desarrollará la capacidad de conocer y diferenciar los objetos bidimensionales y tridimensionales, logrará identificar las figuras geométricas en objetos comunes que encuentran en su entorno.

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. En esta capacidad, el niño va a expresar oralmente lo que ha comprendido sobre las

formas y las relaciones geométricas. Puede ser mencionando lo realizado en la actividad o contando como lo hizo.

Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. El niño emplea diversas estrategias y conceptos para ubicarse en un espacio, usará nociones como: arriba, abajo, dentro fuera, detrás o delante, entre otros. Estos conceptos ayudarán al niño a orientarse correctamente y así mismo ubicar otros objetos con relación al espacio, no solo de su persona.

La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización tiene tres capacidades que son fundamentales para el logro de la competencia, Sin embargo, el modelo didáctico “Divertijuegos” se enfoca en dos capacidades para fortalecer y precisar la atención en los problemas de aprendizaje de los niños: por ello el modelo considera como parte de las dimensiones “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones” como segunda dimensión “Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio” optando estas capacidades como prioridad para fortalecer la reproducción de las características de los objetos y su relación con formas, además crear estrategias y recursos para la resolución de problemas.

2.2.1.5 Desempeños competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Los desempeños son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias, es decir, a los estándares de aprendizaje MINEDU (2020). Los desempeños se van evaluado de acuerdo con el estándar de aprendizaje propuesto por el Ministerio de Educación para así saber en qué nivel están y qué temas se deben reforzar.

Rogers (2010) define los desempeños como los indicadores concretos de lo que los estudiantes deberían ser capaces de poder hacer; los indicadores de desempeño se plantean como un referente del logro que han alcanzado durante el proceso de aprendizaje.

Los desempeños son los indicadores específicos de lo que los niños deberían estar realizando según el estándar de aprendizaje, basado en el currículo de educación, los desempeños se miden por edades, cada desempeño muestra en una breve descripción el nivel que deberían tener los estudiantes, y se trabaja en medida a eso para el desarrollo de las competencias. El modelo didáctico “Divertijuegos” está focalizado para la edad de 4 años, por lo que los desempeños de acuerdo a la competencia son los siguientes:

- a. Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
Indica que el niño logrará identificar relaciones entre objetos de su entorno orientándose por la forma que tienen.
- b. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Puede diferenciar entre dos objetos cual es más grande y cuál es más pequeño con objetos que encuentra en su entorno.
- c. 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.

- d. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Por ejemplo, el niño realiza un dibujo en el cual se ubica al lado de su familia y/o debajo de un árbol.
- e. Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. El niño buscará la forma de resolver la situación que se le presente y para lograrlo se desplazará e intentará saltar obstáculos. (MINEDU, 2020)

De las cuales el modelo didáctico “Divertijuegos” ha considerado para la evaluación de la competencia de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización los siguientes desempeños:

- a. Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
- b. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.
- c. 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.

2.2.2 Resolución de Problemas.

2.2.2.1 Concepto de Resolución de problemas.

Según Vidal y Miranda (2012), la resolución de problemas es un proceso que basa en identificar un problema, tomar medidas al respecto y evaluar si la respuesta fue la adecuada o no. Muchas veces la respuesta no se encuentra al primer intento, lo que es parte de la búsqueda, probar diferentes hipótesis o

soluciones hasta encontrar una solución adecuada para resolver el problema inicial.

“Resolver un problema significa encontrar una manera adecuada de salvar una brecha” Hayes (1981), bajo este concepto surge la competencia de Resuelve problemas, en la cual los niños deben buscar la manera de solucionarlo, desde su creatividad, van formulando hipótesis y las irán comprobando para encontrar una solución y/o respuesta a su interrogante o problema

Resolver un problema es el proceso de encontrar la solución a una interrogante o conflicto, en este proceso se identifica el problema, se ven todas las posibles soluciones y se ponen a prueba para encontrar la solución correcta que dé respuesta a la interrogante planteada. Este proceso lleva a una búsqueda constante de la solución óptima para resolver el problema; no solo se da en el aspecto pedagógico en el área de matemática, sino también en la resolución de conflictos diarios.

2.2.2.2 Importancia de Resolución de problemas.

Damaceno y Santos (2011) mencionan que resolver problemas es lo más propicio para el desarrollo del raciocinio, puesto que, partiendo del problema, la persona se planteará diversas formas de solucionar el conflicto y esto también lo llevará a pensar en cómo resolver problemas futuros.

Ballesteros (2008) cita a (Ruiz, 2003) que explica la resolución de problemas como el punto de partida para construcción de conocimientos, el cual permite que el sujeto desarrolle la combinación de elementos del conocimiento como; técnicas, destrezas y conceptos para la búsqueda de una solución ante el

aspecto problemático, además lo considera como eje principal para generar el proceso del aprendizaje de la matemática.

Por lo tanto; resolver un problema ayuda a que la persona adquiera y desarrolle estrategias, cada vez que se desarrolla un problema, surgen las posibles soluciones y la persona se planteará y pensará cual es la mejor solución, las técnicas y destrezas a utilizar; esto le permitirá enfrentarse a cualquier problema en el futuro, porque tendrá las herramientas necesarias para hacerlo.

2.2.3 Forma.

2.2.3.1 Concepto de forma.

“Una figura geométrica es la representación visual y funcional de un conjunto cerrado de puntos en un plano geométrico. Es decir, son figuras que limitan superficies planas a través de una serie de líneas que unen puntos”. (Ricardo Kirschbaum, 2023). Las figuras geométricas están dispersas en los diferentes entornos en los que se desenvuelven las personas, se encuentran en una pelota, un cuadro, una caja, un cono y entre otros objetos cotidianos.

(Educación plástica y visual) Menciona que se les llama forma a todo elemento que dispone de contorno (límites de la figura) y estructura (esqueleto de una forma). Cada una está determinada por sus características y cualidades.

2.2.4 Movimiento.

2.2.4.1 Concepto de movimiento.

Según (Newton), el movimiento hace referencia al cambio de posición de un objeto a lo largo del tiempo, partiendo desde un punto de referencia. Se basa

en el desplazamiento de un objeto o un cuerpo en un espacio determinado y en un tiempo determinado, el movimiento se da en todo momento.

Rigal (2006) Explica que el movimiento es energía que influye en la vida diaria y la fuente del aprendizaje, también la describe como desplazamientos del cuerpo óseo con apoyo de las articulaciones y la contracción muscular, además del cambio de posición o lugar ejecutadas por el cuerpo o una parte de él, ambas tienen relación con características cinéticas y cinemáticas.

Entonces el movimiento es la energía generada de desplazamientos del cuerpo y objetos, que tienen un poder en el aprendizaje, al ser el medio de interacción con el medio y los objetos.

2.2.4.2 Importancia del movimiento.

Piaget (1973) dice que el niño a través del movimiento aprende, crea, piensa y actúa para tomar decisiones y resolver problemas, debido a que los niños se mueven desde que están en el vientre de sus madres, es ahí donde ellos empiezan la interacción con su entorno más cercano, que es su madre, para posteriormente hacerlo con el exterior al nacer; incluso el movimiento debe estar considerado como parte fundamental para lograr el aprendizaje, porque se da en todo momento.

Ferré y Ferré (2013) señalan una relación fundamental entre los patrones básicos de movimiento y el rendimiento matemático debido a que genera la activación de la estructura y conexiones de los hemisferios cerebrales por facilitar los movimientos contralaterales, motricidad y la convergencia visual, a raíz de

ello surge el desarrollo y aprendizaje por la adquisición de la comprensión, el sentido espacio-temporal.

Por ello, el humano hace uso del movimiento desde el vientre de la madre, el cual genera intercomunicaciones entre los hemisferios cerebrales y como resultado promueve el desarrollo del aprendizaje y la comprensión del mundo, debido a que con este concepto interactúan en su entorno, comprenden el mundo y toman decisiones.

2.2.4.3 Componentes de movimiento.

Según (MINEDU, Recursos texto ciencia, tecnología y salud) un cuerpo se encuentra en movimiento cuando se presentan los elementos:

- a. Móvil: cualquier cuerpo o partícula que se encuentra en movimiento.
- b. Trayectoria: camino o línea que describe el móvil desde el inicio de su movimiento hasta el final, puede tener varias formas rectilínea, curvilínea o parabólica.
- c. Desplazamiento: distancia en línea recta que une el punto de inicio con el de llegada.
- d. Espacio recorrido: longitud de la trayectoria.
- e. Velocidad: relación entre el desplazamiento y el tiempo que tarda en ir de un punto a otro.
- f. Rapidez: relación entre la distancia recorrida y el tiempo empleado.
- g. Tiempo: duración del movimiento.

Torrecilla y Sánchez (2016) Describen a los patrones básicos de movimiento como aprendizajes adquiridos caracterizados por especificidad y actividades reguladas y estandarizadas, de las cuales las divide en cuatro habilidades motrices básicas:

- a. Desplazamientos: El avance de un punto a otro del espacio que emplee como único medio el movimiento corporal total o parcial.
- b. Saltos: Movimiento donde el sujeto se aleja de la superficie, en el cual hace uso de una o ambas extremidades inferiores.
- b. Giros: Movimientos de rotación alrededor de un eje principal que atraviesan el cuerpo humano (longitudinal, antero-posterior, transversal).
- c. Manipulaciones: son acciones mediante las cuales el sujeto interactúa con uno o más objetos de su entorno (lanzamientos, pases, recepciones, dejadas, conducciones).

2.2.5 Localización.

2.2.5.1 Concepto de localización.

Según (Fernández A. V., 2016) la localización como función psíquica parte de la idea de ubicar un órgano único para los procesos mentales, el cual tendría características y funciones particulares y bien definidas. Este autor plantea que ciertas funciones psicológicas superiores están asociadas a regiones específicas del cerebro, es donde se determina las acciones como la localización.

Mazurek (2012) menciona que la localización de un lugar es lo que permite definir espacios particulares y construir una teoría sobre la posición relativa de los

elementos espaciales y sobre la estrategia de elección de estas posiciones, según lo que dice, localizar un lugar lleva a la persona a determinar espacios y posiciones para saber llegar a ese lugar.

La localización es el acto de localizar, dar un lugar o ubicación a un determinado cuerpo u objeto, en el área de matemática, se presenta cuando los niños se logran ubicar en un espacio determinado o cuando ubican un objeto ya sea por su cuenta o siguiendo indicaciones.

2.2.5.2 Importancia de localización.

Según Crispín (2011) la localización es un elemento clave en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, ya que permite a los estudiantes comprender y aplicar conceptos matemáticos en contextos cotidianos. Por lo que puede decir que los estudiantes al tener un concepto más claro de la localización, podrán resolver los diversos problemas que se le presenten.

La localización es muy importante puesto que todas las personas al dirigirse a un lugar suelen seguir una ruta o trayectoria, de igual forma al encontrar un objeto en un determinado lugar. Localizar es saber dar las indicaciones para ubicar dicho objeto o seguir las indicaciones para poder encontrarlo; esto lo realizan diariamente, al orientarse al salir de casa para ir al colegio, al orientarse en las calles para llegar a una dirección desconocida o caminar del aula al patio de juegos si es que se encuentra en una institución educativa.

En conclusión, los presentes términos son fundamentales para la investigación, puesto que abarca la problemática encontrada sobre la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En la cual se busca,

haciendo uso de estrategias innovadoras e idóneas para la edad de los niños, lograr el propósito planteado, que es desarrollar la competencia y así alcanzar el nivel logro esperado en los estudiantes.

2.2.6 Modelo Didáctico.

2.2.6.1 Concepto de modelo didáctico.

Larriba (2001) menciona que (Grupo Cronos, 1994: 141) describe al Modelo didáctico como un conjunto de principios, orientaciones y predicciones en el contexto escolar, que a su vez tienen una naturaleza hipotética debido a que dichos principios están diseñados supuestamente para modificar la producción del conocimiento y el aprendizaje, por ello tienen un carácter de contribución a la planificación y la acción práctica de la enseñanza.

De otra manera Larriba (2001) manifiesta que el (Grupo ínsula Barataria, 1994) explica al modelo didáctico como el instrumento que se emplea para la construcción de propuestas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, como un marco de referencia para el docente, y a su vez lo califica como un facilitador de la planificación de procesos de aprendizaje que promueven el logro de los objetivos educativos.

Por lo tanto, Larriba (2001) concluye que el modelo didáctico es un conjunto de principios que posee un carácter educativo, que se hace a partir del saber académico y de la experiencia práctica, así mismo sirven para delimitar los objetivos educativos para orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje que se ejecutan en el salón de clases. Por lo tanto, se trata del conjunto de ideas o preconcepciones sobre las que el profesorado fundamenta su práctica docente.

Como conclusión, el concepto de Modelo didáctico recae en un conjunto de principios y procesos asociados a posturas teóricas de la educación en el que conceptualizan la producción del conocimiento, en ella se fundamenta la práctica docente para definir la orientación y planificación de diversos procesos de enseñanza- aprendizaje con un propósito educativo.

2.2.6.2 Importancia del modelo didáctico

Larriba (2001) sintetiza el punto de vista de (Barataria, 1944) que explica que el modelo didáctico es imprescindible debido a que la considera una guía para la toma de decisiones racionales, además que está incorpora saberes académicos y experiencia práctica, y se convierte en el curso del pensamiento que antecede a la acción y en el transcurso de la acción.

Así mismo García (2000) describe al Modelo didáctico como una herramienta intelectual para abordar los problemas educativos en el que se establece un vínculo entre el análisis teórico y la intervención de la práctica.

Por otro lado, Barataria (1944) presenta al Modelo didáctico como instrumento que se emplea para la construcción de propuestas de enseñanza- aprendizaje o unidades didácticas; como un marco de referencia para el trabajo docente, con la finalidad de planificar procesos de aprendizaje significativos para el logro de objetivos educativos.

Por lo que se llega a la conclusión que la razón imprescindible del modelo didáctico se concentra como una herramienta con planes estructurados y sistemáticos acerca de métodos y procesos novedosos para beneficio de proceso enseñanza-aprendizaje en el que se describe la intervención pedagógica para el

logro de los objetivos educativos; además, se presenta para la resolución ante una situación problemática en el ámbito educativo, pues propone el análisis de la realidad y su proceso para su transformación.

2.2.7 Modelo didáctico “Divertijuegos”

2.2.7.1 Definición del modelo didáctico “Divertijuegos”.

El Modelo Didáctico “Divertijuegos” comprende un conjunto procesos basados en la teoría del Aprendizaje por descubrimiento de Bruner y el método de Polyá, acompañado de la utilización de estrategias lúdicas que posibilitan a los estudiantes a descubrir y ser agentes activos de nuevos conocimientos del pensamiento matemático dentro del carácter de resolución de problemas, por medio de su participación y exploración del entorno natural, con el fin de que los estudiantes hagan uso constante de sus sentidos para relacionarse y vincularse con la información y los objetos de su ambiente, para después crear una serie de acciones que solucionen la situación problema a través de su estrategias experimentadas en el juego. Así como ejecutar momentos de búsqueda de la respuesta, probar diferentes hipótesis o soluciones hasta encontrar una idea adecuada para resolver nuestro problema inicial.

2.2.7.2 Importancia del modelo didáctico “Divertijuegos”

La importancia del modelo didáctico “Divertijuegos” radica en su finalidad de fortalecer el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, teniendo como objetivo que los estudiantes se puedan orientar a sí mismos y objetos en un espacio determinado, visualizando,

interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas que encuentran en su entorno.

2.2.7.3 Características del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Se caracteriza por una didáctica creativa y diversa ya que busca brindar variados momentos de aprendizaje por medio de la actividad lúdica, momento donde los niños reciben la estimulación para poner en acción la combinación de sus capacidades en la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico por la interacción con la información del mundo real; además, resalta una característica innovadora, ya que busca desarrollar motivar la participación de los niño como protagonistas de sus aprendizajes.

El modelo didáctico “Divertijuegos” tienen las siguientes características:

- **Experimentable:** debido a que promueve la experimentación y exploración de los recursos tangibles y concretos, además que la participación activa de los niños en las dinámicas de juego.
- **Carácter Protagonico:** promueve que el niño sea el sujeto de transformación, que las situaciones problemáticas sean del contexto del niño y de las propias experiencias del mismo, centrando cada proceso en el niño como sujeto de su propio aprendizaje.
- **Flexible:** Toma en consideración y se ajusta a las necesidades de los niños, a sus dificultades de aprendizaje con respecto a la competencia; que se mide por medio del proceso de retroalimentación.

2.2.7.4 Procesos del modelo didáctico “Divertijuegos”.

El presente modelo didáctico “Divertijuegos” presenta los siguientes procesos compuestos de la Teoría de Brunner y el método de Polya, con la utilización de estrategias lúdicas:

- A. Comprensión del problema:** El estudiante identifica todos los datos en relación al problema.
- B. Elaboración de un plan:** El estudiante plantea las posibles soluciones.
- C. Colaboración:** El estudiante realiza la aplicación del plan bajo el trabajo en equipo.
- D. Retroalimentación:** El estudiante reflexiona sobre los resultados del plan.

La creación de los procesos del modelo didáctico está basada en que el estudiante logre identificar y comprender todos los datos y elementos relevantes relacionados con el problema que se le presenta. Estos cuatro procesos del modelo didáctico “Divertijuegos” son fundamentales para elevar el nivel de logro en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Figura 1

Procesos del modelo didáctico “Divertijuegos”



Nota. Secuencia ordenada de los procesos del modelo didáctico “Divertijuegos”

2.2.7.5 Teorías del modelo didáctico “Divertijuegos”.

a. Teoría: “Aprendizaje por descubrimiento” de Jerome Bruner (1961)

Con un enfoque constructivista, su principal fundamento se entra en el aprendizaje autónomo, la adquisición del conocimiento por sí mismos, el cual parten de la exploración rígida por la curiosidad intrínseca y/o extrínseca. Describe el aprendizaje como un proceso activo, dinámico y social, proceso en el que contribuyen sus percepciones a la nueva información, realizan el análisis y la discriminación de la información para originar hipótesis y progresivamente la toma de decisiones. Es a través de ello que forman sus construcciones mentales. Considera que el docente debe facilitar las situaciones retadoras para estimular a los niños y fomentar el descubrimiento por autonomía y la participación activa y protagónica.

Principios:

Contextualización: Establecer relación con situaciones de la vida real, problema del mundo y experiencias personales para generar la motivación intrínseca y el descubrimiento por sí mismos.

Actividad cognitiva: Propone al niño para ser sujeto de acción en procesos cognitivos complejos; para observar, comparar, analizar, clasificar, inferir y generalizar, con el propósito de desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Retroalimentación: Es la creación de oportunidades para la autorreflexión; donde los niños reciben información sobre sus acciones y decisiones para mejorar su comprensión y consolidar su aprendizaje.

Fomento de la colaboración: Los estudiantes comparten sus ideas, sus enfoques y construyen su conocimiento de manera colectiva para fortalecer las habilidades sociales y emocionales.

b. Método heurístico resolución de problemas de George Pólya (1965)

El Método heurístico se trata de estrategias pedagógicas y reglas generales, utilizadas para fortalecer capacidades para solucionar problemas con procesos cognitivos, que incluyen operaciones mentales basadas en experiencias previas con problemas similares, e indican el camino a seguir para alcanzar una solución.

- a. **Comprender el problema:** Fase en el que el estudiante debe entender el problema y debe contextualizarlo antes del planteamiento de las soluciones. En ello identifican los datos necesarios y el dato relevante para la solución.
- b. **Concebir un plan:** En esta fase, Polya sugiere la búsqueda y utilización de conocimientos, imaginación y creatividad para la elaboración de una estrategia; se desarrolla por medio del ensayo y error, encontrar algún problema similar al que se confronta y la elaboración de una lista o diagrama como configuración del plan.
- c. **Ejecución del plan:** Paso donde se realiza la implementación de un plan o estrategias de ataque al problema, este debe ejecutarse y observar los resultados. Desde luego que el tiempo para resolver un problema es relativo, en muchas ocasiones, es necesario un ir y venir entre la concepción y la ejecución del plan para obtener resultados favorables.
- d. **Examinar la solución obtenida:** Es en esta etapa en donde la resolución de un problema pasa por una posibilidad de revisión y da pie a un gran descubrimiento. El autor señala que se pretende con un carácter de

trascendencia para extender la solución de un problema a ser aplicado en la vida cotidiana.

2.2.7.6 Recursos del modelo didáctico “Divertijuegos”.

El presente modelo didáctico para cumplir con su finalidad planteada, se ostenta del soporte de recursos para fortalecer el aprendizaje de los niños, de los cuales presenta los siguientes recursos:

a. Juegos: Estrategia lúdica que suele ser definida como la estrategia de aprendizaje que hace el empleo del juego como método de enseñanza-aprendizaje; en definitiva, su característica sirve como un medio de motivación, que caracteriza por ser libre y dinámica, a su vez permite que los niños produzcan la construcción de conocimientos por su experiencia y la combinación de capacidades al tratar de resolverla.

Por un lado, Torres et al., (2021) explica que la didáctica lo considera como un entretenimiento que produce conocimiento, favorece la estimulación de cualidades morales en los niños y niñas: como dominio de sí mismos, valores, respeto a las reglas de juego, creatividad. “La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

Según Posada (2014) “El juego desarrolla una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.” Así mismo potencializa el desarrollo social, emocional y cognitivo en conjunto.

Tipos de juegos:

Juegos espontáneos- Juego donde el niño inventa en el instante con su creatividad, se pueden incluir juguetes y materiales.

Juegos organizados- Juegos que requiere organización y de carácter más complejo por la utilización de reglas.

Juegos pre deportivos- Juegos previo a la práctica de algún deporte, necesita modificación de reglas en relación al deporte.

Juegos pasivos- Requiere poco material, fácil de organizar en el salón, favorece agilidad mental debido a los juegos de salón y sentidos. (Salazar Salas, 2012)

Los juegos a utilizar en el modelo didáctico “Divertijuegos” son los juegos espontáneos, donde el niño va a crear empleando su creatividad para crear sus posibles soluciones y por medio de la imaginación crear posibles escenarios donde idealice la idea, además, de los juegos con recursos para la exploración de sus sentidos y juegos con recursos manipulables. Otro también serán los juegos con reglas para la práctica de seguir con las indicaciones de desplazamiento y movimiento de objetos y de su cuerpo.

b. Material concreto: Además, cuenta con el apoyo de material tangible como dominós, imágenes representativas, objetos del aula, juguetes; aros; como fuentes motivadoras se incluye las bolsas mágicas, las cajas mágicas, varitas entre otros.

Como materiales de representación, se utilizarán papelógrafos, plumones de papel, pintura, hojas.

2.3. Definición de Términos.

- a. **Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:** Es una competencia del área de matemática que consiste que el niño combine capacidades con fin desarrollar la capacidad de orientarse y describir la posición y el movimiento de un objeto y de sí mismos dentro de su espacio determinado; además, relacionar las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales de su entorno.
- b. **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones:** Es una capacidad de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, consiste que el niño relacione las formas geométricas con los objetos de su entorno con la utilización de material concreto.
- c. **Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio:** Es una capacidad de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, consiste que el niño relacione las formas geométricas con los objetos de su entorno con el uso de material concreto.
- d. **Modelo didáctico:** es un conjunto de principios y procesos asociados a posturas teóricas de la educación en el que conceptualizan la producción del conocimiento, en ella se fundamenta la práctica docente para definir la orientación y planificación de diversos procesos de enseñanza- aprendizaje con un propósito educativo.
- e. **Comprensión del problema:** El estudiante identifica todos los datos en relación al problema.
- f. **Elaboración de un plan:** El estudiante plantea las posibles soluciones.

- g. Colaboración:** El estudiante realiza la aplicación del plan bajo el trabajo en equipo.
- h. Retroalimentación:** El estudiante reflexiona sobre los resultados del plan.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Desde el punto de vista de Nieto (2018) explica que la motivación de la investigación básica se basó en la curiosidad, el inmenso gozo de descubrir nuevos conocimientos, y además sirve de cimiento a la investigación aplicada o tecnológica.

Así mismo, comenta que la investigación experimental o aplicada basada en la investigación básica se realiza un planteamiento de problema e hipótesis para la resolución y mejora de un problema dentro de la actividad cotidiana del hombre y de la sociedad.

Por ende, la presente investigación es de tipo experimental, debido a que se origina en un marco teórico buscando incrementar los conocimientos científicos con respecto a la competencia y aplicar una serie de procesos en un grupo de estudiantes para dar solución a una problemática planteada desde el punto de vista del contexto educativo.

3.2. Diseño de investigación

Galarza (2021) describe que en el diseño pre experimental, el investigador interviene y ejecuta la aplicación de un protocolo en un solo grupo experimental; por otro lado, para medir la variable dependiente emplea el uso de un instrumento en dos momentos, el pre test y post test.

En relación a lo anterior; el diseño aprobado para la presente investigación es el Pre experimental, el cual se caracteriza por ser de carácter explicativo, de modo que pretende demostrar la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente; es decir, establecer una relación de causa efecto entre el modelo didáctico “Divertijuegos” sobre la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Precisamente es de diseño pre experimental porque el investigador tiene solo un grupo de control que representa a una sección de niños elegidos por conveniencia a la práctica pre profesional y en el que se realiza la observación dentro del mundo real del sujeto. En primer lugar, se partirá de la prueba de entrada para analizar el nivel actual sobre la variable dependiente; luego entra en acción el modelo didáctico, aplicada sobre el grupo experimental y finalmente la prueba de salida para analizar el nivel de influencia del modelo sobre la competencia. El esquema es el siguiente:

Grupo	Prueba de entrada	Variable independiente	Prueba de salida
G.E	O ₁	X	O ₂

Donde:

X: Modelo didáctico “Divertijuegos”

O₁: Prueba de entrada grupo Experimental

O₂: Prueba de salida grupo Experimental

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población.

López (2004) menciona en su artículo de manera sintetizada que la población dentro de la disciplina de la investigación es el conjunto de estudio, el objeto de lo que desea conocer, de las cuales pueden ser personas u objetos.

Por ello, la población dentro del contexto de la práctica de la investigación, está simboliza el grupo del que se desea conocer, donde se agrupa a sub grupos con características similares con respecto a edad, sexo, entre otros, conceptualizado como la muestra.

Tabla 1

Población de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Los niños de Belén”

Edad	Sección	Nº de estudiantes
4 años	“Colaborativos”	16
4 años	“Lideres”	23
4 años	“Creativos”	23
Total		62

Nota. Total de niños matriculados con edad de 4 años en la I.E.I “Los niños de Belén”

En la tabla 1 se evidencia la población de la presente investigación, el cual se encuentra constituida por 62 estudiantes de una edad de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén”, que se encuentran inscritos en las aulas de cuatro años del nivel inicial.

3.3.2 *Muestra.*

López (2004) de igual manera explica en su artículo sobre la población y muestra, que la muestra es una pequeña parte o un subconjunto de la población que la representa y en el que se llevará la aplicación de la investigación, está a su vez se rige de fórmulas y lógica para obtener la cantidad de los componentes que posee.

En consecuencia, para la presente investigación se realizó regida por un muestreo por conveniencia para seleccionar la muestra en la que se aplicó el modelo didáctico “Divertijuegos”.

Tabla 2

Muestra de los estudiantes

Edad	Sección	Nº de estudiantes
4 años	“Colaborativos”	16
Total		16

Nota. Total de niños matriculados en el aula “Colaborativos” en la I.E.I “Los niños de Belén”

En la siguiente tabla 2 se visualiza que la muestra de la presente investigación se encuentra constituida por 16 estudiantes de 4 años del aula “Colaborativos” de la Institución Educativa Inicial “Los niños de Belén”

3.3.3 *Muestreo.*

Hernández y Carpio (2019) mencionan que el muestreo que dentro de la investigación es una herramienta con la intención de seleccionar la parte representativa de la población que se desea estudiar. Por otro lado Arias et al.

(2016) menciona que es un conjunto de técnicas que se utiliza para tener mayor o menor seguridad de que la muestra sea representativa. Por ello, se concluye que el muestreo es una técnica con una serie de procesos para realizar la elección de un sub grupo de la población que sea pertinente para la investigación.

El presente trabajo de investigación se realizó regido por la técnica de muestreo de tipo no probabilístico debido a que no se ha empleado una fórmula para la selección de la muestra, de igual manera, se utilizó la técnica por conveniencia por la elección subjetiva de los investigadores.

No probabilístico. Hernández y Carpio (2019) es la elección meticulosa basados en criterios específicos de un grupo de la población. De igual manera, Arias et al. (2016) explica que parte de determinados criterios para elegir al grupo. Por lo tanto, se puede afirmar que el tipo muestreo no probabilístico no depende de una fórmula para la elección de la muestra, sino que el investigador busca y analiza las características que considere necesario.

Por conveniencia. Arias et al., (2016) explica que es no es una selección aleatoria sino una selección del investigador del grupo cuyas características son similares a la población de objeto. De igual manera, Hernández y Carpio (2019) menciona que el investigador realiza la elección según a las características de su interés buscando una muestra representativa cualitativamente; además, donde el investigador pueda acceder con facilidad. Por lo tanto, en esta técnica el investigador tiene la libertad de seleccionar a su muestra basándose en los criterios y características que el considere propia para su investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas de recolección.

Según Lara et al., (2021) conceptualiza a la técnica como un procedimiento o estrategia metódica que realiza el sujeto investigador en la que se recoge información con la finalidad de mostrar resultados veraces, dentro de su proceso se considera el cómo se recoge la información, cómo se planifica y como es el proceso de la recolección de la data. Por ello, a través de la técnica el investigador aplica una serie de procesos para la recolección de datos del grupo experimental con la mayor certeza acorde a las características que se desean evaluar.

En el presente trabajo de investigación con el propósito de recolectar información de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se utilizó la técnica de observación en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial “los niños de Belén”. De manera que, Lara et al., (2021) describe que la recolección de la data se obtiene por medio de la observación intencional del investigador sobre las conductas o interacciones espontáneas del hombre, determinadas con aspectos de estructuración y sistematización.

3.4.2 Instrumentos de recolección.

Según Hamodi et al., (2015) cita a Ibarra y Rodríguez (2010) para explicar que los instrumentos de evaluación son herramientas reales y tangibles empleados por el docente para realizar una sistematización de sus valoraciones de diferentes aspectos del aprendizaje. Ante todo, Hamodi et al. (2015) considera que la

evaluación debe ser compartida considerando gran importancia la participación de los estudiantes en ella.

Instrumento de Observación: Rúbrica de evaluación

La presente investigación utilizó como instrumento la rúbrica de evaluación; de modo que se ejecutó una evaluación de entrada y salida a los estudiantes de 4 años del nivel Inicial para evaluar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de modo Irles et al., (2011) explica que es una herramienta de medición permite evaluar y regular el aprendizaje de los estudiantes mediante criterios establecidos por niveles.

Ficha técnica	
Nombre del instrumento	Rúbrica de evaluación
Autores	Brenda Bobadilla Escoque Anny Churata Limache
Administración	Individual y colectiva.
Aplicación	Estudiantes de 4 años de Educación Inicial
Procedencia	E.E.S.P.P. “José Jiménez Borja”
Propósito	Resolución de problemas
N° de ítems	10 preguntas
Dimensiones	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
Escala de valoración	Logrado: 3 puntos; Proceso: 2 puntos; Inicio: 1 punto
Categoría	Inicio: 0-10 Proceso: 11-13 Logro esperado: 14-17 Logro destacado: 18-20
Duración	40 minutos

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Según Fernández et al., (2002) la estadística es una disciplina científica que utiliza la recolección, el análisis y representación de datos mediante tablas y gráficos para la toma de decisiones, de manera que reduce los datos en medidas estadísticas para luego realizar la comparación. De las cuales las divide en descriptiva e inferencial o inductiva.

Estadística descriptiva. El autor lo describe como un conjunto de técnicas para representar y reducir los datos obtenidos con base numérica, de modo que primero se realiza la tabulación utilizando las medidas estadísticas y después la representación gráfica.

Estadística inferencial. Por otro lado, Ponce et al., (2020) menciona que está estadística analiza los datos de la población partiendo de una muestra, en la que se toma decisiones y realiza predicciones, además se usa para realizar la comprobación de las hipótesis en base a las probabilidades.

Por consiguiente, en la presente investigación para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos en la prueba de entrada y salida se sistematizó con la estadística descriptiva para extraer e interpretar los resultados de una forma clara y comprensible, a través del uso de tablas y figuras para el análisis cuantitativo obtenidos con el cálculo de las medidas estadísticas y la estadística inferencial para utilizar la t de student para la comprobación de las hipótesis.

3.6. Validez y confiabilidad

3.6.1 Validez del instrumento.

Desde el punto de vista de Argibay (2006) explica que la validez tiene relación con determinar si el instrumento realmente está midiendo los atributos o criterios que dice medir el instrumento, de la cual incluye la búsqueda de la explicación de los elementos teóricos.

De modo que, para verificar la coherencia, la complejidad y el alineamiento de los criterios de evaluación, se realizó la validez del instrumento de recolección de datos, centrada en la técnica de juicio de expertos licenciados en educación, de la cual se conformó por 3 expertos, quienes determinaron si el instrumento tenía los elementos pertinentes a los objetivos de la investigación.

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos

Perfil de Experto	Perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Vargas Giles, Aída Celia	Docente de Educación Inicial	Aprobado	94%
Mamani Morales, Lourdes del Carmen	Docente de Educación Inicial	Aprobado	80%
Mamani Callacondo, Angel Cristobal	Docente de Matemática	Aprobado	92%
Total			89%

Nota. Resultados de la validación de expertos

En la tabla 3 se evidencia que el instrumento fue validado con una valoración del 89%, de modo que se puede afirmar que fue aprobado por los expertos y se puede proceder a realizar la aplicación.

3.6.2 Confiabilidad.

Desde el punto de vista de Argibay (2006) la confiabilidad se relaciona con la precisión o exactitud de los datos obtenidos con menores datos de error, de modo que se consigue con la administración del instrumento en varias oportunidades.

Para la verificar la confiabilidad del presente trabajo se empleó el coeficiente de alfa de Cronbach, según Oviedo y Campo (2005) es un índice que permite medir la confiabilidad y evaluar la magnitud de correlación de los ítems del instrumento. A continuación, se visualiza el cuadro de interpretación del coeficiente de alfa de Cronbach.

Escala del Coeficiente de Alfa de Cronbach

Escala	Interpretación
-1 a 0	No es confiable
0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
0,50 a 0,69	Moderada confiabilidad
0,70 a 0,89	Fuerte confiabilidad
0,90 a 1,00	Alta confiabilidad

Nota. Escala de Alfa de Cronbach. Hernández, et al. (2014)

Tabla 4

Resultado de la confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,720	10

Nota. Resultado de la confiabilidad del instrumento.

En la tabla 4 se visualiza el resultado obtenido con respecto a la confiabilidad del instrumento, de modo que se presenta el coeficiente Alfa de

Cronbach se encuentra en 0,720; ubicándose dentro del cuadro de interpretación en fuerte confiabilidad; es decir, la rúbrica de evaluación tiene una fuerte confiabilidad y puede ser aplicada.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

El presente trabajo de investigación se efectuó en la Institución Educativa Inicial N.º 230 “Los niños de Belén”, el cual se encuentra en la Avenida 200 Millas 2235 ubicada en el distrito de Tacna. Dicha institución cuenta con múltiples salones para las secciones de 3 ,4 y 5 años, de las cuales se decide seleccionar las aulas de 4 años para la población y el aula de “Colaborativos” para la muestra de estudio.

De modo que la aplicación del modelo didáctico se efectuó en aula de “Colaborativos” correspondiente a la edad de 4 años durante el mes de junio y julio, desarrollando diferentes estrategias lúdicas permitiendo el logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

a) Planificación

El presente trabajo de investigación fue estructurado a partir de una perspectiva teórica-científica, iniciándose con la elaboración del proyecto de investigación en el marco del módulo de Investigación, con el acompañamiento

de la formación docente, el Prof. Luis Catacora, ya que dicho proyecto es un requisito para la ejecución de la tesina. Partiendo de las prácticas pedagógicas para hacer el hallazgo de diferentes problemas educativos en la institución inicial asignada, nace la formulación del problema a investigar. Es a raíz de la observación que se identifica las dificultades que presentan los niños en el área de Matemática, motivo por el cual se seleccionó la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización y junto a ello se formula “la primera idea” del modelo didáctico “Divertijuegos”. Posteriormente se hizo la identificación de las variables dependientes e independientes, dando como resultado a la competencia de Resuelve problemas de forma, movimiento y localización como la variable dependiente y el modelo didáctico como la variable independiente al estudio de investigación.

Más adelante, se indagó sobre diferentes antecedentes a nivel internacional, nacional y regional, en los cuales se podría sustentar la investigación con aportes de otros investigadores, teniendo en cuenta los resultados obtenidos de sus investigaciones en relación a sus estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual manera se realizó la investigación de artículos y trabajos de investigación que dan sustento en el marco teórico con relación a las variables de investigación, para luego realizar la operacionalización de las de las variables de investigación.

Como continuidad, se realizó la planificación de los aspectos administrativos, en los que se tomó en cuenta el cronograma de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” y los recursos a emplear para la investigación, posteriormente se dio la formalidad correspondiente para su pronta presentación.

Una vez culminado la formalidad y los detalles del proyecto, se entregó a la Prof. Lilia Flora Pari Aguilar, Asesor designado para la revisión y aprobación del proyecto, una vez aprobada se hace entrega a la jefatura del área de investigación, que se encuentra dirigido por el Mag. José Luis Alcalá Blanco que posteriormente aprobó el proyecto de investigación.

b) Ejecución

Las prácticas pedagógicas pre-profesionales dan inicio el 3 de junio del 2024, mediante un convenio de la Escuela de Educación Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” con la Institución Educativa Inicial N°230 “Los niños de Belén” a través de las coordinaciones de la jefatura del Programa de estudios de Educación Inicial, dirigido por el profesor Aurelio Mamani y la docente de practica Elody Palmeria Gonzales Cabana; dando la correspondiente legalidad con el oficio de práctica. Después de la presentación de dicho documento se hace el proceso de Observación y Ayudantía para adquirir un conocimiento reforzado sobre las nuevas características y los tipos de aprendizaje de los niños del aula del grupo experimental; algunas características que se observan en el segundo ciclo según el DCN son el desarrollo de su pensamiento, que les permite establecer relaciones lógico-matemáticas y desarrollar significativamente la capacidad de comunicación en diversos lenguajes; habiendo logrado diferenciarse y avanzar significativamente en la construcción de su identidad, lo que les permite ampliar y diversificar sus relaciones interpersonales. (Minedu, 2005)

En la misma fecha se ejecutó la aplicación del pre test, habiendo una cifra de 12 aplicaciones de los 19 estudiantes, por consecuencia se realizó una acción de control de la variable intervinientes asistir otros días para poder aplicar la

prueba de entrada a los estudiantes faltantes para medir el nivel en el que se encuentran los niños de 4 años del aula “Colaborativos”. Además, se realizó la coordinación correspondiente con la docente de aula para el permiso de aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, que se ejecuta el 10 de junio, 17 de junio y 24 de junio, además de 1, 10 y 15 de julio, teniendo en cuenta que los días aplicables son los lunes de los meses correspondientes con las validaciones y aprobaciones convenientes para la aplicación del modelo didáctico y las últimas fechas fueron bajo previa coordinación con la docente.

Nº	Dimensión	Fecha	Actividad de aprendizaje	Recursos	Procesos del modelo
	Aplicación de prest test	03/06		Rúbrica de evaluación	Comprensión del problema Elaboración de un plan Colaboración Retroalimentación
1	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	10/06	“Somos detectives”	Títere Sobre mágico Imágenes de juegos Fichas de dibujo Juegos imaginativos	
		17/06	“Somos animales grandes y pequeños”	Domino de animales Juego psicomotor	
2	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	24/06	Jugamos al “Ubicamos herramientas”	Juegos interactivos	
		01/07	“Encantados”	Juego psicomotor Palicintas, pelotas, ula ula, aros de colores	
		10/07	“El maquinista”	Juegos de roles Juego interactivo	
		15/07	“Nos ubicamos”	Juegos interactivos Imágenes de objetos	
	Aplicación de post test	15/07		Rúbrica de evaluación	

b. Evaluación

El proceso de evaluación se da inicio el día lunes 3 de junio, realizando la aplicación de la prueba de entrada a 12 de los 16 estudiantes del aula “Colaborativos” correspondiente a la edad de 4 años, en la cual se identificó que algunos de los estudiantes no sabían qué hacer en algunos de los ítems a pesar de las orientaciones brindadas, lo cual da paso a focalizar el punto crítico de nuestra investigación y la proyección del plan de ejecución del modelo de didáctico.

Al segundo día de práctica correspondiente al lunes 10 de junio, se procede a realizar el control de las variables intervinientes tomando la prueba de entrada a los estudiantes que faltaron la semana anterior previa coordinaciones con la docente de aula; continuando con la aplicación del modelo didáctico se da inicio con la primera actividad denominada “Somos detectives de formas”. Al finalizar dicha sesión, se obtuvo un producto de los estudiantes (dibujos de los objetos o juegos que con los que ellos juegan, que al mismo tiempo tienen formas de figuras geométricas), en los que la mayoría de los niños dibujaron pelotas, columpios, piscinas de pelotas, e indicaron las figuras geométricas que observaban en lo plasmado. Así mismo, se evaluó durante la actividad como los niños identificaban y mencionaban los juegos y objetos que encontraban y las formas que iban ubicando; logrando de tal manera el propósito del día.

El día 17 de junio se trabajó la segunda clase en base al modelo didáctico, denominada “Somos animales grandes y pequeños”, en la cual los niños iban mencionando características de animales, determinando los tamaños de estos, expresando con su cuerpo y palabras qué animales son más grandes y qué animales son más pequeños, mediante la actividad los niños realizaban

comparaciones entre los tamaños y evidenciaban el logro de los criterios de evaluación, logrando así el propósito de la clase.

El día 24 de junio se trabajó la actividad denominada “Ubicamos herramientas”, esta actividad se aprovechó que se celebraba el día del campesino, para hacer la experiencia más interactiva e integradora; el propósito fue que los estudiantes logren ubicar distintos objetos que usa el campesino dentro y fuera de su aula, entre los objetos de su entorno, por lo que en la actividad los estudiantes buscaron las herramientas del campesino, y al ubicarlas mencionaron cómo y dónde las encontraron y así mismo dónde las podrían guardar y porqué, logrando así el propósito de la clase.

El día 01 de julio se tuvo como propósito que los estudiantes mediante el juego con diversos materiales utilicen expresiones como “arriba”, “abajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, y logren identificar donde corresponden, por ejemplo, si dicen “las manos hacia adelante” que lo realicen como lo mencionaron, y al final de la clase se logró el propósito, donde los estudiantes utilizaban las expresiones y estaban acorde con lo que hacían.

El día 10 de julio los estudiantes jugaron mediante la dinámica de “el maquinista”, en la cual ellos utilizaban expresiones y se ubicaban de acuerdo a eso, por ejemplo, uno de los estudiantes decían la frase: “yo tengo un tren que va hacia adelante y a la derecha”, y con esa indicación todos los estudiantes hacían lo que anteriormente se había mencionado, al finalizar se les entregó una ficha en la cual debían marcar de acuerdo a las indicaciones que se mencionen; tal día se logró con el propósito planteado.

El último día fue el 15 de julio, se tomó la prueba de salida y se dictó la última actividad del modelo didáctico. Teniendo como propósito que los estudiantes

reconozcan los objetos que se encuentran lejos y los que se encuentran cerca, así mismo lo que se encuentra a un lado. Para lograr el propósito se llevó a cabo una serie de juegos con los estudiantes y al finalizar la clase se logró que los estudiantes identificaran los objetos que se encuentran “lejos de”, “cerca de” o “a un lado de”, incluso se ubicaron entre ellos utilizando aquellas expresiones. Luego de la actividad se tomó la prueba de salida a los estudiantes, para obtener los resultados después de aplicar el modelo didáctico durante las actividades, para finalmente realizar el informe con los datos obtenidos.

4.2. Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1 Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Tabla 5

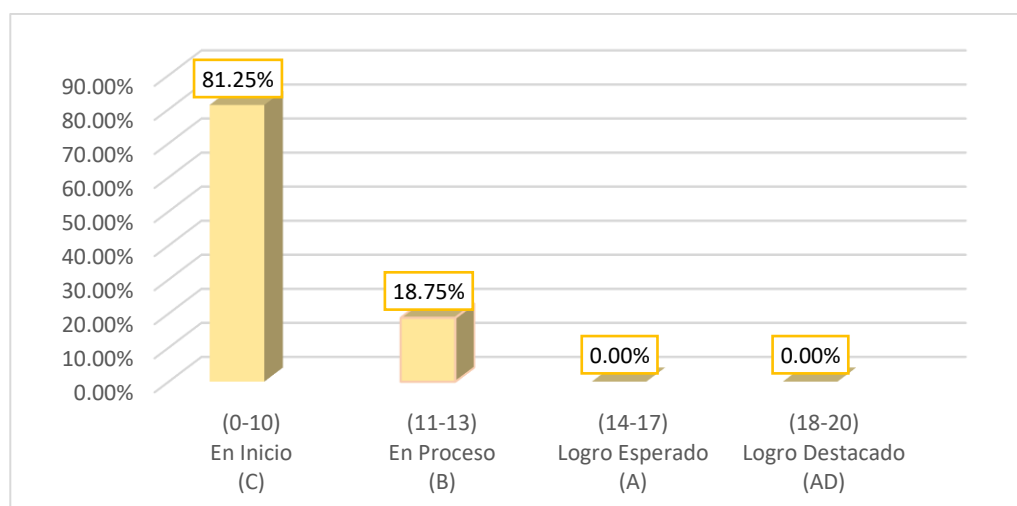
Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Niveles de logro	Intervalos	f	%
Logro destacado (AD)	18 – 20	0	0,00
Logro esperado (A)	14 – 17	0	0,00
En proceso (B)	11 – 13	3	18,75
En inicio (C)	0 – 10	13	81,25
Total		16	100,00

Nota. Datos estadísticos obtenidos de la rúbrica de evaluación e la prueba de entrada

Figura 2

Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota. Datos estadísticos obtenidos de la rúbrica de evaluación en la prueba de entrada

Interpretación

En la siguiente tabla 5 y figura 2 se muestra los resultados de la prueba de entrada aplicada a los estudiantes que abarcan una edad de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°230 “Los niños de Belén” en relación con la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

En la tabla se observa un porcentaje de 81,25% de estudiantes que se encuentran en el nivel “En Inicio” de la competencia, que cuentan unas calificaciones de (0-10). Así mismo se observa un porcentaje menor que corresponde al 18,75% de estudiantes que se encuentran en el nivel de “En Proceso”, abarcando calificaciones (11-13). Cabe resaltar que ningún estudiante se encuentra en el nivel de “Logro Esperado” y “Logro Destacado”, de las cuales posee las calificaciones de (14-17). y (18-20) respectivamente, dando un total del 100% del total de estudiantes evaluados.

En conclusión, todos los estudiantes de 4 años de la sección “colaborativos” de la Institución Educativa Inicial N°230 “Los niños de Belén”, se encuentra entre los niveles de inicio y proceso, obteniendo como mayor números de estudiantes ubicados en el nivel de inicio, por lo que se deduce que los estudiantes de 4 años aún muestran deficiencia en las actitudes y desempeños relacionados a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, incluyendo en esta, las capacidades de la competencia y los desempeños relacionados a su edad; es decir, los niños necesitan refuerzo para alcanzar el logro esperado de la competencia.

Tabla 6

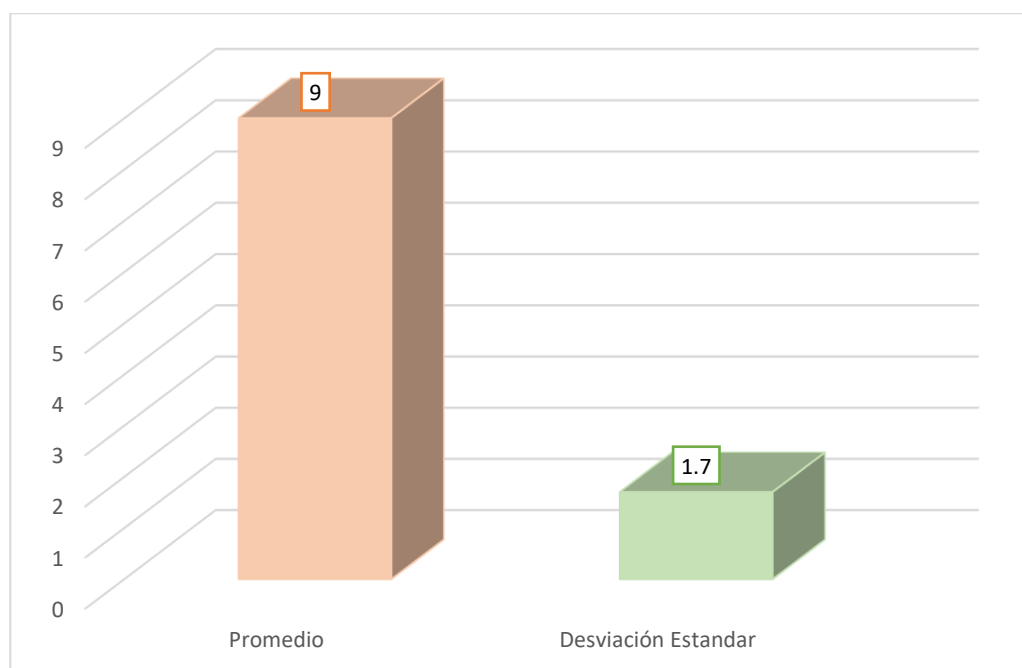
Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{x}$	09
Desviación estándar	S	1,7
Muestra	n	16

Nota. Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 3

Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota. Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada

Interpretación

En la siguiente tabla número 6 y la figura correspondiente al número 3 se da a conocer las medidas de tendencia central (media aritmética y desviación estándar) de los resultados obtenidos en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén”, referente a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Se logra observar que el promedio de las calificaciones de los estudiantes de 4 años del nivel inicial fue de 09, situándose en el nivel de “En inicio” con calificaciones referentes a (0-10), mientras que la desviación estándar obtenida fue de 1,7; por lo que esto indica que el grupo es homogéneo.

Por lo que se llegó a la conclusión de que los estudiantes de 4 años no han logrado desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, y por lo tanto requiere la intervención pedagógica para que los estudiantes logren elevar el nivel esperado, con la aplicación de un modelo basados en procesos que buscan desarrollar la competencia.

Tabla 7

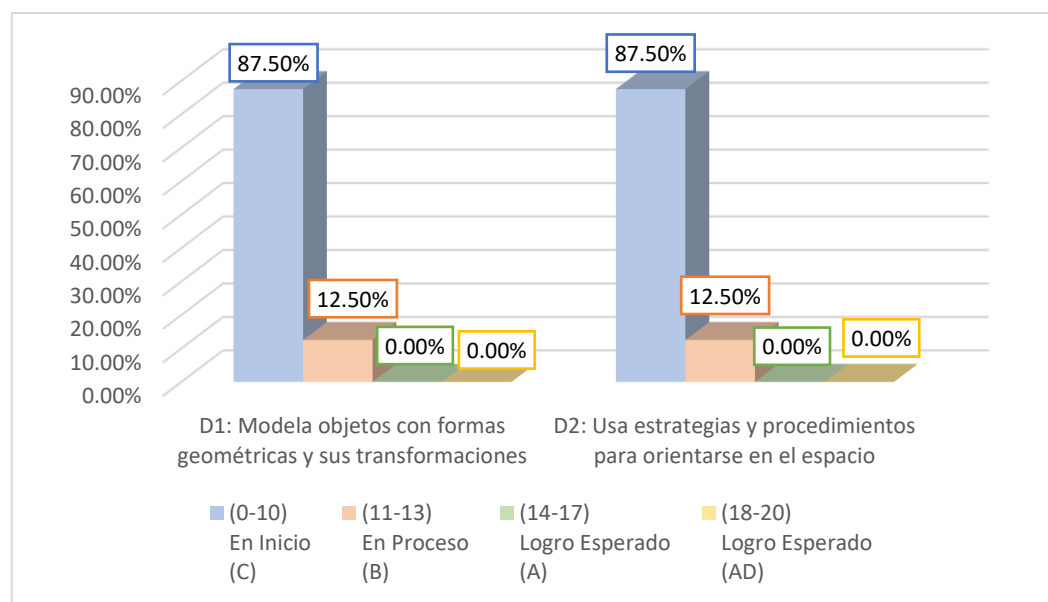
Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones.

Niveles de logro	Dimensión 1		Dimensión 2	
	f	%	f	%
Logro destacado (AD)	0	0,00	0	0,00
Logro esperado (A)	0	0,00	0	0,00
En proceso (B)	2	12,50	2	12,50
En inicio (C)	14	87,50	14	87,50
Total	16	100	16	100

Nota. Resultados de la prueba de entrada en la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones (Dimensión 1) y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio (Dimensión 2).

Figura 4

Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización por dimensiones



Nota. Resultados obtenidos en la prueba de entrada con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, denominado (Dim 1). Y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, denominado (Dim 2).

Interpretación

En la siguiente tabla 7 y figura correspondiente al número 4 se observa los resultados obtenidos en la prueba de entrada precisando los datos obtenidos referente a cada dimensión de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años “Colaborativos” de la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén”.

Con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, se obtuvo un porcentaje de 87,50% de estudiantes que se encuentran en el nivel “En inicio”, habiendo obtenido calificaciones entre (0-10), por otro lado, una cifra del 12,50% de los estudiantes obtuvieron calificaciones entre (11-13) encontrándose en el nivel de “En proceso”. Es importante resaltar que ningún estudiante logró ubicarse en los niveles de “Logro esperado” y “Logro destacado” con puntajes entre (14-17) y (18-20) respectivamente, registrando 0,00% en ambos niveles.

Con respecto a la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, se obtiene una cifra del 87,50% de estudiantes que se ubicaron en el nivel de “En Inicio” habiendo obtenido puntajes entre los intervalos (0-10); en tanto a los intervalos de (11-13) correspondiente al nivel “En Proceso” se ubicaron 12,50% de estudiantes. Sin embargo, también se evidenció que ningún estudiante logró ubicarse en los niveles de “Logro Esperado” y “Logro Destacado” registrando así un 0,00% en ambos niveles.

Por lo tanto, se concluye que la mayoría de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°230 “Los niños de Belén”, se encuentran en el nivel de “En Inicio” y “En Proceso” en las dos dimensiones presentadas con

respecto al logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, lo que demuestra que se necesita una intervención pedagógica para promover que todos los niños logren elevar a los niveles de “Logro esperado” y “Logro destacado” en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Tabla 8

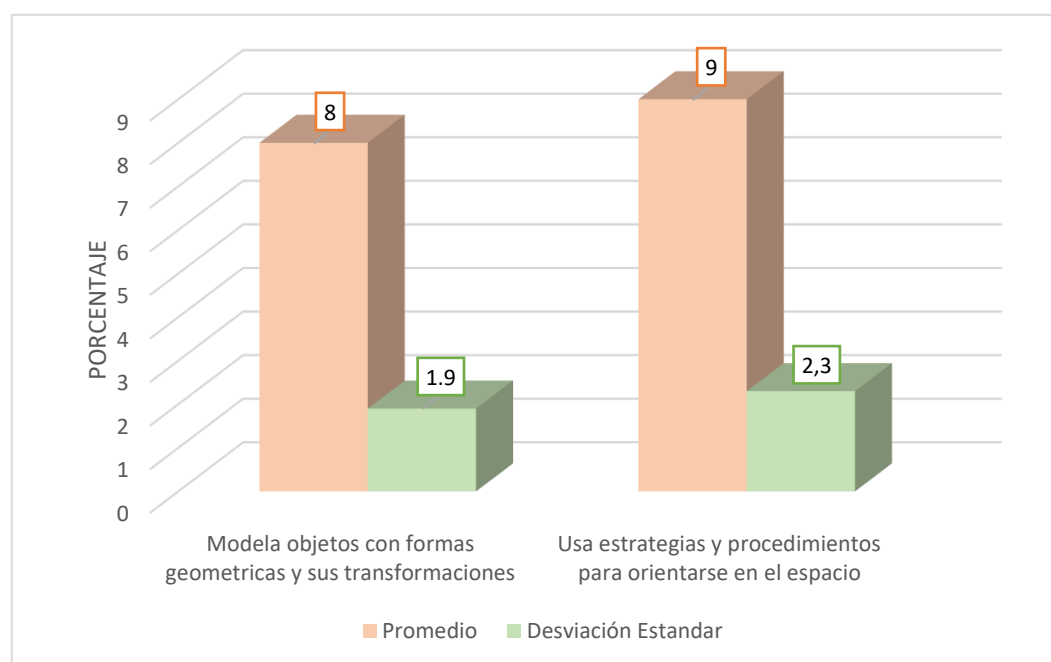
Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones

Dimensiones	Media	Desviación
	Aritmética ($\bar{x}$)	Estándar (S)
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	8	1,9
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	9	2,3

Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 5

Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones



Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

En la tabla 8 y figura 5 se manifiestan las medidas de tendencia central, que son la media aritmética y la desviación estándar por cada dimensión de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización, obtenidos de la prueba de entrada aplicada a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “los niños de Belén”

Con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, en la prueba inicial los estudiantes alcanzaron un promedio de 8 referente a sus calificaciones obtenidas, por lo que se ubica en el nivel “En inicio” con intervalos de (0-10); además se calculó una desviación estándar de 1,9; por lo que es un grupo homogéneo.

Por otro lado, la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio obtuvo un promedio de 9, de manera que se situó en el nivel de “En inicio” (0-10), mientras que su desviación estándar se calculó en un 2,3; siendo este un grupo homogéneo.

En consecuencia, se puede asegurar que los estudiantes de 4 años de la Institución educativa “Los niños de Belén” no han desarrollado sus aprendizajes referentes a las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, por ello se sustenta la intervención pedagógica para elevar el nivel de logro de dicha competencia.

4.2.2 *Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico*

“Divertijuegos”.

Prueba de la primera hipótesis específica

El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en inicio, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H_0 : El nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es mayor a 10 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”

H_1 : El nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es menor a 10 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Paso 2: Esquemas de contraste de hipótesis

$H_0: \bar{X} > 10$

$H_1: \bar{X} \leq 10$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la izquierda.

Paso 4: Nivel de significancia

Se asume el nivel de significación del (5%). Alfa $\alpha = 0,05$

Paso 5: Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 30$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para una muestra.

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl. = (16-1)$$

$$Gl = 15$$

Paso 7: “t” de student en tablas

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = -1,75$

Paso 8: Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t = \frac{\bar{X} - u}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

t = “t” de student

$\bar{X}$ = Media aritmética

μ = Media poblacional

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de entrada
Media aritmética	$\bar{x} = 9$
Desviación estándar	$S = 1,7$
Tamaño de muestra	$n = 16$

$$t = \frac{\bar{X} - u}{\frac{S}{\sqrt{n}}} = \frac{9 - 10}{\frac{1,7}{\sqrt{16}}} = -2,35$$

Paso 11: Decisión y justificación

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c \leq t_t$: Se acepta la hipótesis alternativa (H_1)

Como el valor de “ t_c ” calculado (-2,35) es menor que el “ t_t ” obtenido de la tabla (-1,75), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y, por consiguiente, se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% el nivel desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es menor a 10 puntos antes de aplicar el modelo didáctico la “Divertijuegos”, por lo que se puede afirmar, que los niños de 4 años se encuentran en el nivel de “En Inicio”.

4.2.3 Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Tabla 9

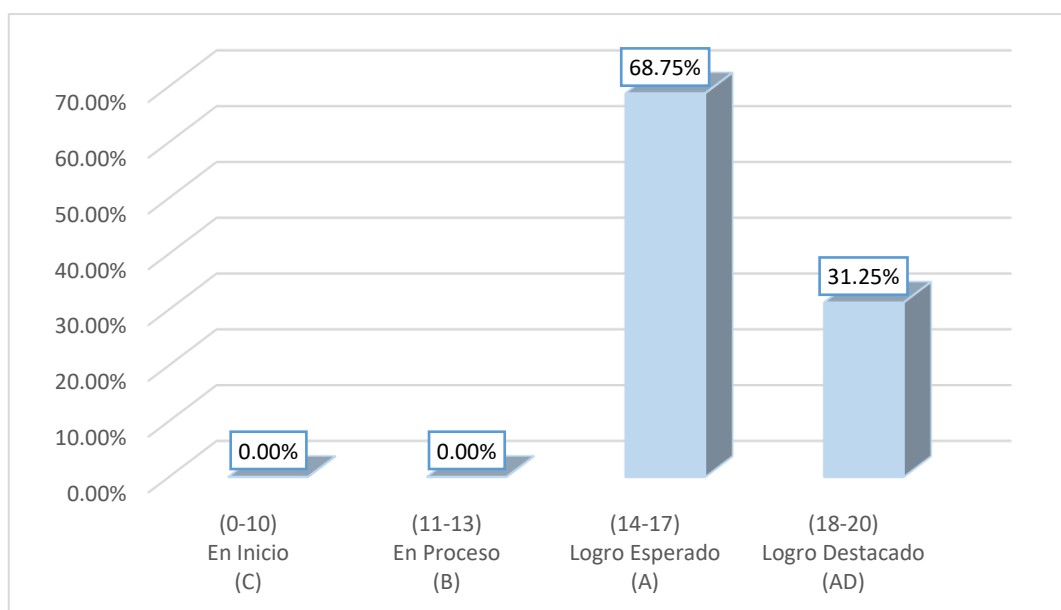
Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Niveles de logro	Intervalos	f	%
Logro destacado (AD)	18 – 20	5	31,25
Logro esperado (A)	14 – 17	11	68,75
En proceso (B)	11 – 13	0	0,00
En inicio (C)	0 – 10	0	0,00
Total		16	100,00

Nota. Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida.

Figura 6

Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota. Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida.

Interpretación

En la siguiente tabla de número 9 y su figura correspondiente al número 6 se dan a conocer los resultados obtenidos en la prueba de salida aplicada a los estudiantes que abarcan una edad de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°230 “Los niños de Belén” en relación con la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

En la tabla se observa un porcentaje de 68,75% de estudiantes de 4 años de educación Inicial se encuentran en el nivel de logro esperado en la competencia con calificaciones de (14-17); así mismo se observa un porcentaje menor que corresponde al 31,25% de estudiantes que se encuentran en el nivel de logro destacado, abarcando calificaciones entre (18-20); cabe resaltar que ningún estudiante se encuentra en inicio y en proceso, de las cuales posee las calificaciones de (0-10) y (11-13) respectivamente, dando un total del 100% del total de estudiantes evaluados.

En síntesis, la mayoría de los estudiantes de 4 años de la Institución educativa “Los niños de Belén” se encuentran en el nivel de logro esperado, por lo que se observa que los niños elevaron significativamente el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por medio de las dimensiones modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, después de aplicar el modelo didáctico “Divertijuegos”.

Tabla 10

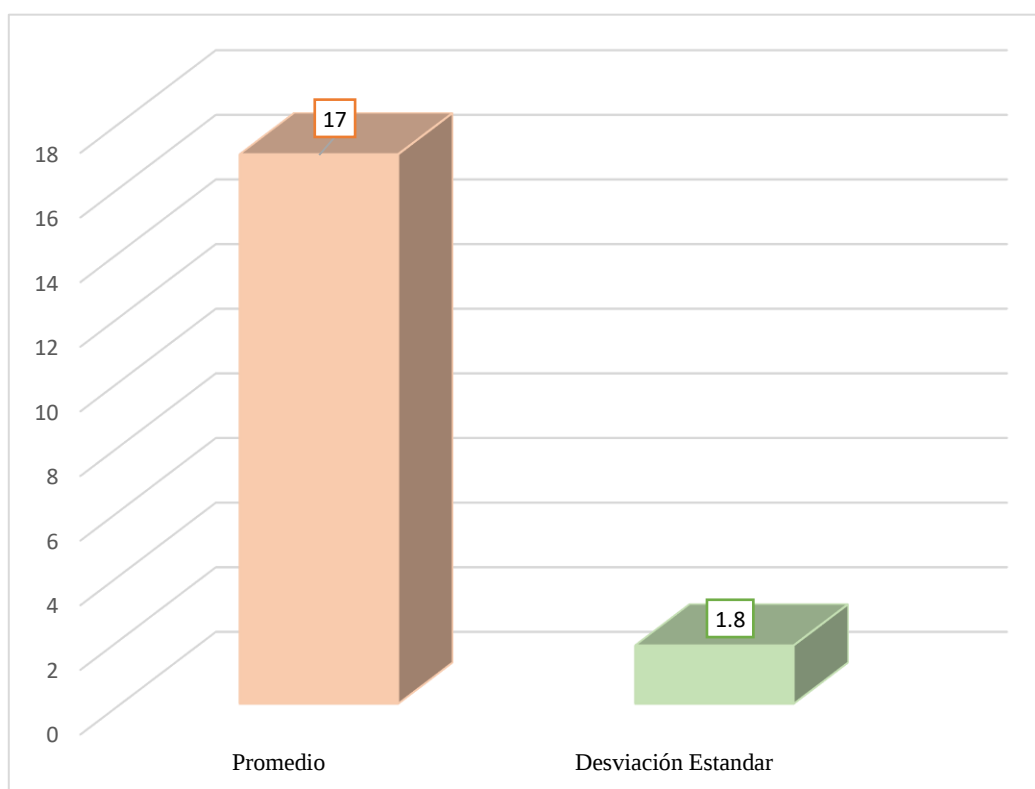
Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{x}$	17
Desviación estándar	S	1,8
Muestra	n	16

Nota. Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de salida.

Figura 7

Medidas estadísticas del nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota. Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de salida.

Interpretación

La tabla 10 y su figura 7 dan a conocer las medidas de tendencia central; la media aritmética y la desviación estándar de los resultados obtenidos en la prueba de salida aplicada a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén”, referente a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Por medio de ellas se logra observar que el promedio de las calificaciones de los estudiantes de 4 años del nivel inicial fue de 17, situándose en el nivel de “Logro esperado” con calificaciones referentes a (14-17), mientras que la desviación estándar obtenida fue de 1,8; por lo que esto indica que el grupo es homogéneo.

Por lo que se llegó a la conclusión de que los estudiantes de 4 años han elevado su nivel de logro en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Tabla 11

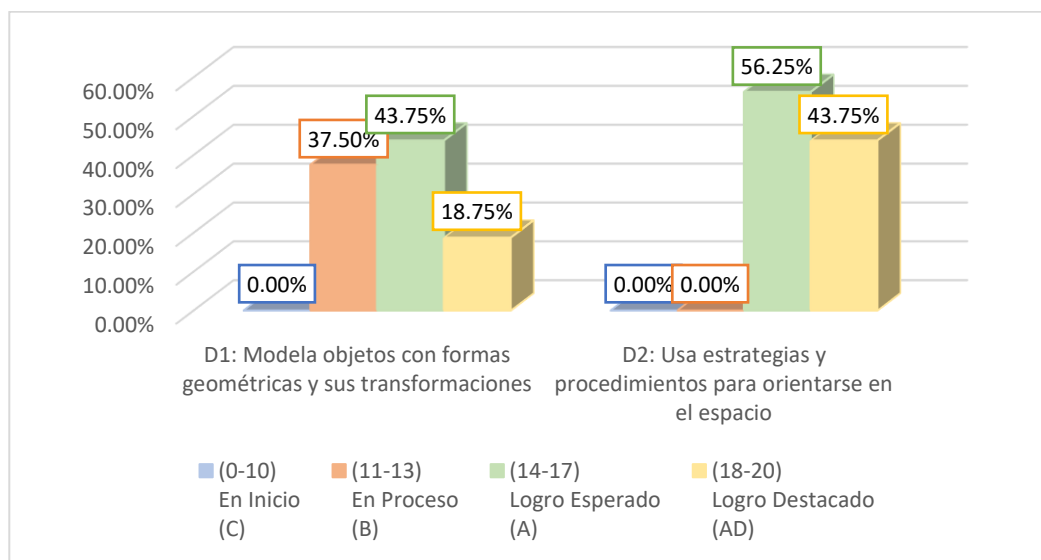
Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones

Niveles	Dimensión 1		Dimensión 2	
	f	%	f	%
Logro destacado (AD)	3	18,75	7	43,75
Logro esperado (A)	7	43,75	9	56,25
En proceso (B)	6	37,50	0	0,00
En inicio (C)	0	0,00	0	0,00
Total	16	100,00	16	100,00

Nota. Resultados de la prueba de salida en la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones (Dimensión 1) y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio (Dimensión 2).

Figura 8

Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones



Nota. Resultados obtenidos en la prueba de salida con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, denominado (Dim 1). Y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, denominado (Dim 2).

Interpretación

En la siguiente tabla 11 y figura número 8 se observa los resultados obtenidos de la evaluación final de los estudiantes, precisando los datos obtenidos referente a cada dimensión de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años.

Con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, se obtuvo un porcentaje de 18,75% de estudiantes se encuentran en el nivel de “Logro destacado”, habiendo obtenido calificaciones entre (18-20), por otro lado, una cifra mayor correspondiente a 43,75% de los estudiantes obtuvieron calificaciones entre (14-17) alcanzando el nivel de “Logro esperado”; así mismo, el 37,50% de los estudiantes se encuentran “En proceso”. Es importante resaltar que ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio, confirmándose con 0,00% de total de niños evaluados.

Con respecto a la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, se obtiene una cifra del 43,75% de estudiantes se ubicaron en el nivel de “Logro destacado” habiendo obtenido puntajes entre los intervalos (18-20), en tanto en los intervalos de (14-17) obtuvieron la mayor cantidad por lo que los niños se ubicaron en este nivel de logro esperado con un 56,25%, cabe recalcar que no hubo estudiantes ubicados en el nivel de proceso e inicio.

Por lo tanto, se concluye que los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°230 “Los niños de Belén”, se encuentran en un nivel óptimo en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, debido a que mayormente se ubicaron en el nivel de logro esperado y logro destacado.

Tabla 12

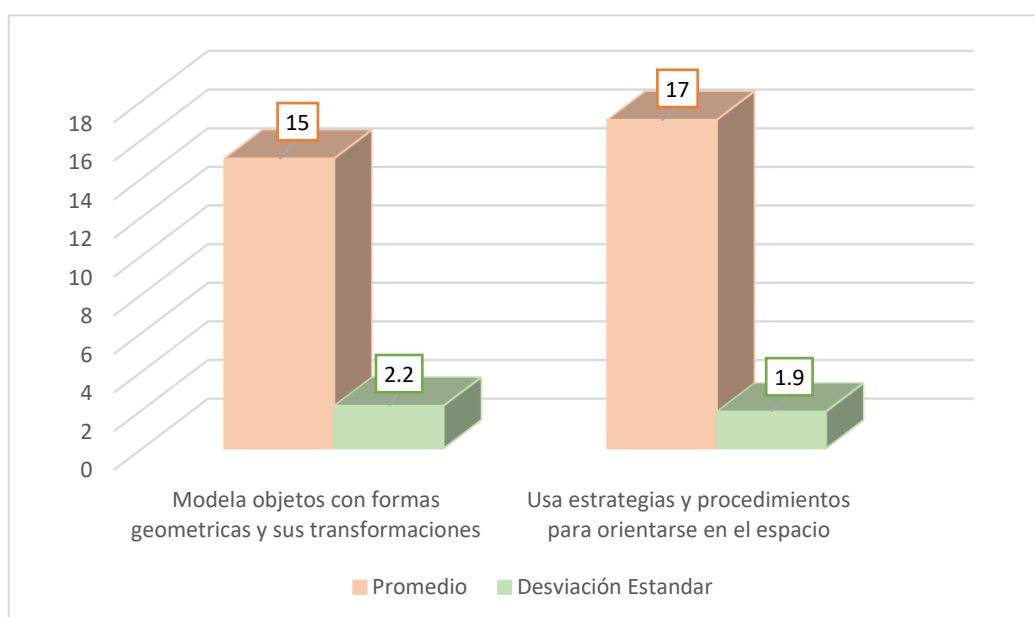
Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones

Dimensiones	Media	Desviación
	Aritmética ($\bar{x}$)	Estándar (S)
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	15	2,2
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	17	1,9

Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

Figura 9

Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por dimensiones



Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

Interpretación

En la tabla 12 y su figura 9 se representan las medidas de tendencia central, que son la media aritmética y la desviación estándar por cada dimensión de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización, obtenidos de la prueba de salida aplicada a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “los niños de Belén”.

Con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, en la prueba inicial los estudiantes alcanzaron un promedio de 15 referente a sus calificaciones obtenidas, por lo que se ubican en el nivel “logro esperado” con intervalos de (14-17); además se calculó una desviación estándar de 2,2 por lo que es un grupo homogéneo.

Por otro lado, la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio obtuvo un promedio de 17, de manera que se situó en el nivel de “Logro esperado” (14-17), mientras que su desviación estándar se calculó en un 1,9 siendo este un grupo homogéneo.

En síntesis, se puede asegurar que los estudiantes de 4 años de la Institución educativa “Los niños de Belén” han elevado sus aprendizajes referentes a las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, debido a que la mayoría de los niños se encuentran ubicado en el nivel de logro esperado.

4.2.4 *Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.*

Prueba de la segunda hipótesis específica

El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en logro esperado, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H_0 : El nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es menor a 14 puntos después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”

H_1 : El nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es mayor e igual a 14 puntos después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Paso 2: Esquemas de contraste de hipótesis

$H_0: \bar{X} < 14$

$H_1: \bar{X} \geq 14$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

Paso 4: Nivel de significancia

Se asume el nivel de significación del (5%). Alfa $\alpha = 0,05$

Paso 5: Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 30$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para una muestra.

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl. = (16-1)$$

$$Gl = 15$$

Paso 7: “t” de student en tablas

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = -1,75$

Paso 8: Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t = \frac{\bar{X} - u}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

t = “t” de student

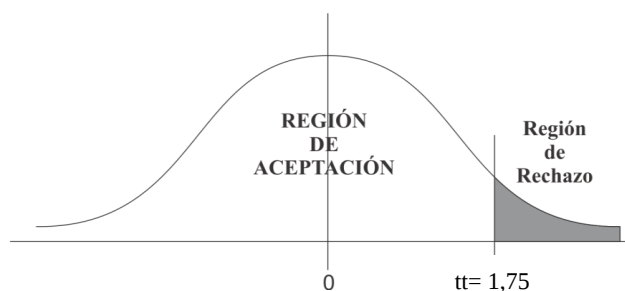
$\bar{X}$ = Media aritmética

μ = Media poblacional

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

Paso 9: Esquema de prueba



Paso 10: Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de entrada
Media aritmética	$\bar{x} = 17$
Desviación estándar	$S = 1,8$
Tamaño de muestra	$n = 16$

$$t = \frac{\bar{X} - u}{\frac{S}{\sqrt{n}}} = \frac{17 - 14}{\frac{1,8}{\sqrt{16}}} = 6,7$$

Paso 11: Decisión y justificación

Si $t_c < t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la hipótesis alternativa (H_1)

Como el valor de “ t_c ” calculado (6,7) es mayor que el “ t_t ” obtenido de la tabla (1,75), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% el nivel desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es mayor a 14 puntos después de aplicar el modelo didáctico la “Divertijuegos”, por lo que se puede afirmar, que los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado.

4.2.5 Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”

Tabla 13

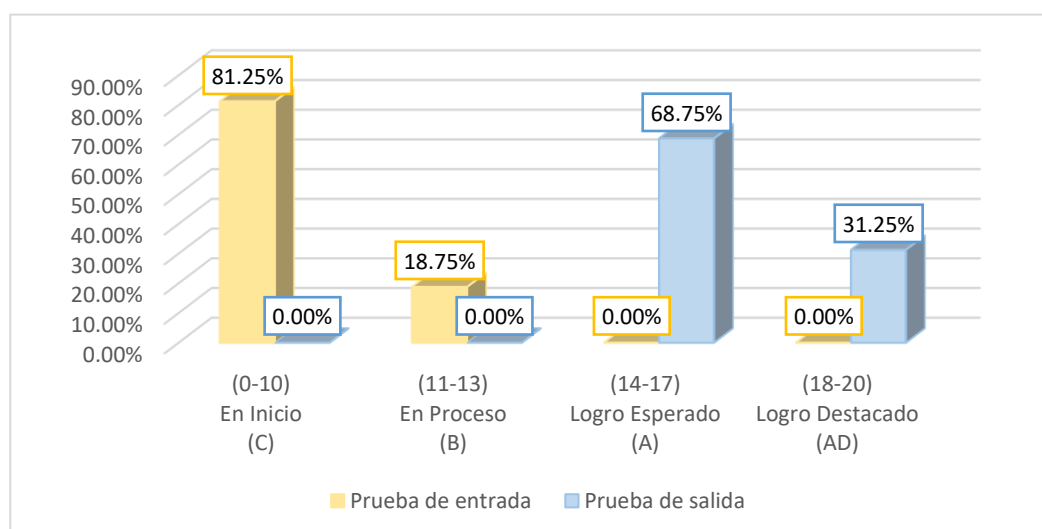
Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes en la prueba de entrada y salida

Niveles de logro	Intervalo	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		f	%	f	%
Logro destacado (AD)	18 – 20	0	0,00	5	31,25
Logro esperado (A)	14 – 17	0	0,00	11	68,75
En Proceso (B)	11 – 13	3	18,75	0	0,00
En Inicio (C)	0 – 10	13	81,25	0	0,00
Total		16	100,00	16	100,00

Nota. Niveles de logro de las estudiantes en la prueba de entrada y salida

Figura 10

Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en las estudiantes en la prueba de entrada y salida



Nota. Niveles de logro de las estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 13 y figura 10 se demuestra la diferencia de los resultados obtenidos en la prueba de entrada y salida, en el marco del desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de Matemática; antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa “Los niños de Belén”.

A través de ellos, se puede observar que en la prueba de entrada el 81,25% de los estudiantes de 4 años obtuvieron calificaciones entre (0-10) ubicándose en el nivel “En Inicio” y el 18,75% de los estudiantes obtuvieron calificaciones entre (11-13) encontrándose en el de proceso; con respecto a la prueba de salida, se puede contemplar que el 68,75% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro esperado debido a que obtuvieron calificaciones entre (14-17) y el 31,25% de los estudiantes obtuvieron calificaciones entre (18-20) ubicándose en el nivel de logro destacado.

En definitiva, se puede asegurar que en la prueba de entrada los estudiantes de 4 años han manifestado un deficiente desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización; sin embargo, después de la aplicación del modelo didáctico y del instrumento en la prueba de salida se mostró que los estudiantes de 4 años han alcanzado elevar sus niveles de inicio y procesos a niveles de logro esperado y logro destacado referente a la competencia, por lo que refiere a repercusión favorable del modelo didáctico en el desarrollo de la mencionada competencia.

Tabla 14

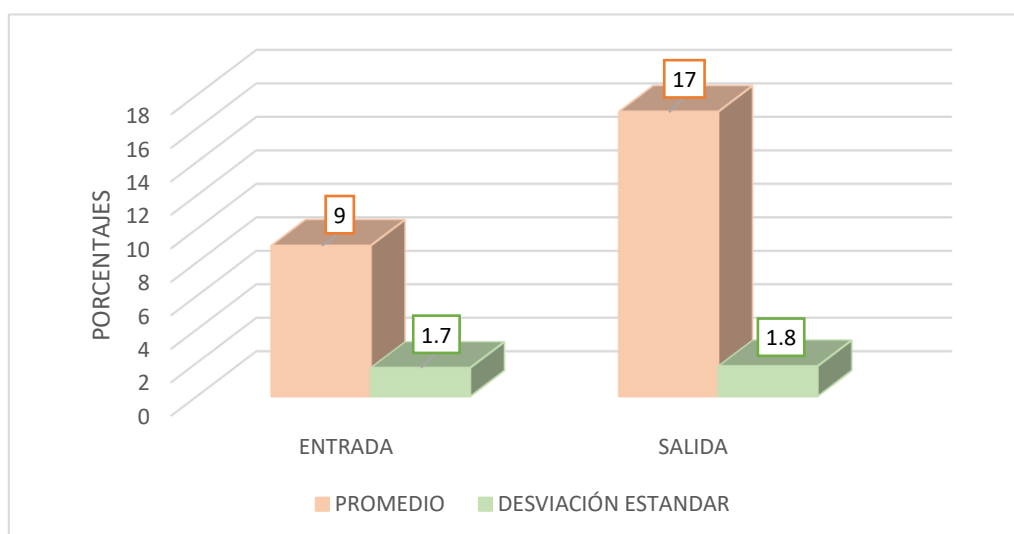
Medidas estadísticas del nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Medidas Estadísticas	Estadístico	Prueba de entrada	Prueba de salida
Media Aritmética	$\bar{x}$	9	17
Desviación Estándar	S	1,7	1,8
Muestra	n	16	16

Nota. Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

Figura 11

Medidas estadísticas del nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.



Nota. Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 14 y figura 11 se puede visualizar las medidas descriptivas del nivel de desarrollo alusivo a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes y después de aplicar el modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de 4 años de Educación inicial de la Institución Educativa Inicial “Los niños de Belén”.

En ellas se puede visualizar, que los estudiantes en la prueba de entrada antes de aplicar el modelo didáctico se encuentran en el nivel de inicio acorde a la escala de (0-10) en vista que obtuvieron un promedio de 9 y en la desviación estándar está en un 1,7. En cuanto a la prueba de salida se visualiza que los estudiantes de 4 años se encuentran en el nivel de logro esperado acorde a las escalas (14-17) en vista que presentaron un promedio de 17. Por otra parte, su desviación estándar se encuentra en 1,8. En relación a expuesto con anterioridad se percibe un cambio satisfactorio para los estudiantes referente a su aprendizaje en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Por lo tanto, se puede afirmar que los estudiantes de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial “Los niños de Belén” en la prueba de entrada no habían desarrollado un aprendizaje significativo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización; sin embargo, luego de aplicar la prueba de salida se evidenció que los estudiantes han elevado su niveles de logro, de inicio y proceso a logro esperado y logro destacado, observándose una repercusión favorable en el desarrollo de la competencia después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

4.2.6 *Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.*

Prueba estadística de la hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” eleva el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

Paso 1: Formulación de las hipótesis estadísticas

H_0 : La aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” no eleva el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

H_1 : La aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” eleva el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Paso 2: Esquema de contraste de hipótesis

$H_0: \bar{x}_{\text{post test}} = \bar{x}_{\text{pre test}}$

$H_1: \bar{x}_{\text{post test}} > \bar{x}_{\text{pre test}}$

Paso 3: Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

Paso 4: Nivel de significancia

Se asume el nivel de significación del (5%). Alfa $\alpha = 0,05$

Paso 5: Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 30$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para una muestra.

Paso 6: Grados de libertad

$$Gl = nE + nS - 2$$

$$Gl = 16 + 16 - 2$$

$$Gl = 30$$

Paso 7: “t” de student en tablas

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = 1,69$

Paso 8: Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t = \frac{\bar{X}_{post\ test} - \bar{X}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{post\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

Donde:

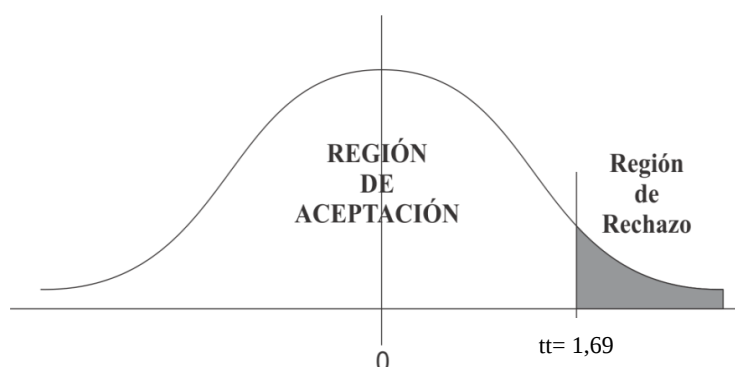
t = “t” de student

$\bar{X}$ = Media aritmética

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

Paso 9: Esquema de prueba



Estadísticos	Pre test	Post test
Promedio	$\bar{X} = 9$	$\bar{X} = 17$
Desviación Estándar	$S = 1,7$	$S = 1,8$
Tamaño de muestra	$n = 16$	$n = 16$

$$t = \frac{\bar{X}_{post\ test} - \bar{X}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{post\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}} \qquad t = \frac{17 - 9}{\sqrt{\frac{1,8^2}{16} + \frac{1,7^2}{16}}} = \mathbf{12,92}$$

Paso 11: Decisión y justificación

Si $t_c \leq t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H_0)

Si $t_c > t_t$: Se acepta la hipótesis alternativa (H_1)

Como el valor de “ t_c ” calculado (12,92) es mayor que el “ t_t ” obtenido de la tabla (1,69) y se ubica en la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 12: Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” eleva el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 4 años de educación inicial en la Institución Educativa Inicial “Los niños de Belén”.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1 Verificación de la primera hipótesis específica.

El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en inicio, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

En la tabla 5 y figura 2 se muestra los resultados de la prueba de entrada tomada a los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, en cual se puede observar que el 81,25% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, obteniendo calificaciones de entre (0-10), evidenciando de tal manera el bajo desempeño en que encuentran los estudiantes en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización; la alta proporción de estudiantes en el nivel inicial sugiere que es necesario la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”.

Desde el punto de vista de la estadística inferencial, se observa que la “t” student calculada a partir de los valores de la prueba de entra, representa un puntaje de -2,35 que resulta mayor a la “t” de tablas de -1,75; por lo tanto, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), bajo este resultado queda verificada la primera hipótesis específica.

4.3.2 Verificación de la segunda hipótesis específica.

El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, se encuentra en logro esperado, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

En la tabla 9 y figura 6 se muestra los resultados de la prueba de salida aplicada a los niños de 4 años, en el que se precisa que los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado después de la aplicar el modelo didáctico en un 68,75%; por otro lado, el promedio se detalla en la tabla 10 figura 7, en la que se observa un promedio de 17 puntos con respecto a la escala (14-17); en consecuencia, se evidencia que los niños de 4 años elevaron su nivel de logro a logro esperado con respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Desde el punto de vista de la estadística inferencial, se observa que la “t” student calculada representa un puntaje de 6,7 que resulta mayor a la “t” de tablas de 1,75; por lo tanto, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), del mismo modo se concluye con una confianza del 95% que se elevó el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” encontrándose en el nivel de logro esperado, por efecto, queda verificada la segunda hipótesis específica.

4.3.3 Verificación de la hipótesis general.

La aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” eleva el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.

Los resultados que se muestran en la tabla 13 y figura 10, se evidencia el nivel de logro de los estudiantes respecto a la prueba de entrada, en el cual el 81,25% de los estudiantes de 4 años se ubican en el nivel de inicio, con calificaciones dentro de la escala (0-10); por otro lado, se percibe el progreso de los estudiantes con datos de la prueba de salida, en la que el 68,75% de estudiantes se ubicaron en el nivel de logro esperado, con calificaciones dentro de la escala (14-17). Así mismo, en la tabla 14 y figura 11 se constata el progreso de los estudiantes de 4 años en el desarrollo de la competencia por la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, en el que se visualiza que obtuvieron un promedio de 9 puntos en la escala (0-10) con respecto a la prueba de entrada; y en la otra columna se observa que los estudiantes obtuvieron un promedio de 19 puntos dentro de la escala (14-17) con respecto a la prueba de salida; por tal motivo se evidencia que se alcanzó el nivel de logro esperado, el cual permite probar la efectividad y utilidad del modelo didáctico “Divertijuegos”

De la misma forma se comprueba por medio de la estadística inferencial, donde el valor de la “t” student calculado es de un puntaje de (12,92), el cual resulta mayor a la “t” de tablas (1,69), ubicándose en la zona de rechazo; es decir, se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; en consecuencia, se verifica la presenta hipótesis general con una confianza del 95%.

CONCLUSIONES

PRIMERO. Se demostró la efectividad del modelo didáctico “Divertijuegos” al elevar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 4 años, quienes elevaron su nivel de inicio con un promedio de 09 al nivel de logro esperado con un promedio de 17. Dichos resultados comprueban la importancia de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” al verificar sus niveles de logro en las distintas dimensiones de la variable dependiente como, Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

SEGUNDA. La prueba de entrada ejecutada antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, manifiesta las dificultades en el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los estudiantes de cuatro años, el cual evidenció que el 81,25% de los niños se encontraban en el nivel de inicio al tener dificultades para la resolución de problemas con objetos y la comprensión desplazamientos con las nociones espaciales, además de ello, se refleja la necesidad de la aplicación de un modelo o estrategia para desarrollar la habilidades del niño con respecto a la competencia para dar solución a desafíos de nociones matemáticas.

TERCERA. Después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, se evidenció el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los estudiantes de cuatro años; el cual lograron elevar sus niveles de logro; alcanzando el 68,75% en el nivel de logro esperado y 31,25% el logro destacado. En consecuencia, mediante el modelo didáctico se logró que los estudiantes desarrollen sus capacidades para enfrentarse a problemas, buscando su comprensión y percepción de la información para el planteamiento de soluciones ante los desafíos.

RECOMENDACIONES

PRIMERO. Se recomienda a las docentes desarrollar la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes que muestren estar en nivel de “en inicio” en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, puesto que se puede evidenciar la efectividad del modelo didáctico en los estudiantes en los que fue aplicado, llevándolos del nivel encontrado al nivel de “logro esperado”

SEGUNDO. Se recomienda la aplicación continua de modelos didácticos orientados al desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes, considerando las dificultades evidenciadas en la prueba de entrada. Asimismo, es pertinente que los docentes incorporen estrategias lúdicas y contextualizadas que favorezcan la manipulación de objetos y la comprensión de desplazamientos y nociones espaciales, con la finalidad de fortalecer las habilidades matemáticas. De igual manera, se sugiere realizar evaluaciones diagnósticas que permitan identificar las necesidades de aprendizaje y ajustar las estrategias en función de los niveles de logro de los estudiantes.

TERCERO. Para finalizar, se recomienda que las estrategias didácticas implementadas, incluyendo el modelo “Divertijuegos”, sean adaptadas de manera flexible a las características, ritmos de aprendizaje e intereses de los estudiantes de cuatro años, considerando sus necesidades individuales. Asimismo, es fundamental que la docente realice ajustes a los materiales y niveles de complejidad con el fin de garantizar la participación activa y significativa de todos los niños, favoreciendo el desarrollo progresivo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

REFERENCIAS

- Ale Ninaja, Y. M. (2016). El Tangram como estrategia para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Cesar Cohaila Tamayo de la localidad de Tacna en el Año 2016.
- Alkire, S., Qizilbash, M., & Comim, F. (22 de Septiembre de 2009). *The Capability Approach*. <https://www.cambridge.org/core/books/abs/capability-approach/introduction/66720BEDFB82F5A9728F9C4AA3B527CF>
- Alsina, Á. (2021). Revisando la educación matemática infantil: una contribución al Libro Blanco de las Matemáticas. *Edma0-6: Educación Matemática en la infancia, 2020*, vol. 9, núm. 2, p.1-20.
- Argibay, J. C. (2006). Técnicas psicométricas. Cuestiones de validez y confiabilidad. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 8, 15-33.
- Arias G., J., Villasís k., M. Á., & & Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista alergia mexico*, 63(2), 201-206.
- Ballesteros, M. M. (2008). Enseñanza eficaz de la resolución de problemas en Matemáticas. *Revista Educación*, 32(1), 123-138.
- Barataria, G. Í. (1944). Enseñar y aprender Ciencias Sociales. Algunas propuestas de Modelos didácticos. *Madrid: Ediciones Mare Nostrum*.
- Celi Rojas, S. Z. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes revista de investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842.
- Crispín Bernardo, M. L. (2011). *Aprendizaje autónomo : orientaciones para la docencia*. México: Universidad Iberoamericana.

- Damaceno, D., & Santos, T. (2011). *A resolução de problemas e os aspectos significativos da sua prática nas aulas de matemática*.
http://www.fecilcam.br/nupem/anais_vi_epct/pdf/ciencias_exatas/04-damaceno_%20santos.pdf
- Díaz-Barriga, Á. (23 de Abril de 2013). *Construcción de programas de estudio en la perspectiva del enfoque de desarrollo de competencias*.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100009
- Educación plástica y visual. (s.f.). *Las formas*.
- Fernández, A. V. (2016). *Revista de Psicología GEPU*. El problema de la localización de las funciones psicológicas superiores.
- Fernández, S. F. (2002). *Estadística descriptiva*. Esic Editorial.
- Ferré Veciana, j., & Ferré Rodríguez, M. (2013). *Neuro-psico-pedagogía infantil. Bases neurofuncionales del aprendizaje cognitivo y*. Barcelona: Lebón.
- Galarza, C. A. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 0(1), 1-7.
- García Pérez, F. (2000). Los modelos didácticos como instrumento de análisis y de intervención en la realidad educativa. *Revista bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*.
- Gómez Ramos, A. (2021). *Juegos matemáticos como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años del PRONOEI “San Jerónimo”, Tacna – 2018*. Obtenido de Repositorio Institucional Pedro Ruiz Gallo: <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9770>

- Hamodi, C., López, V. M., & López Pastor, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles educativos*, 37(147), 146-161.
- Hayes, J. R. (1981). *The complete problem solver*. . Philadelphia: The Franklin Institute Press.
- Hernández A., C. E., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista Científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1):75-79.
- Ibarra, M. S., & Rodríguez, G. (2010). Aproximación al discurso dominante sobre la evaluación del aprendizaje en la universidad. *Revista de Educación*, núm. 351, pp. 385-407.
- Irigoín Edquén, N. F. (2021). El juego y la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización ; IEI 328, Chota.
- Irles, M. G. (2011). La rúbrica de evaluación como herramienta de evaluación formativa y sumativa. *IX Jornades de xarxes d'investigació en docència universitària: Disseny de bones pràctiques docents en el context actual*, 144.
- Lara, K. L. (2021). Técnicas e instrumentos de evaluación como herramienta para el cumplimiento de los resultados de aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(12), 32.
- Larriba, L. F. (2001). La investigación de los modelos didácticos.
- López, P. L. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74.
- Mazurek, H. (2012). *Espacio y territorio: Instrumentos metodologicos de investigacion social*.

Meza Villoria, N. E. (2018). La enseñanza de las matemáticas a través de los recursos didácticos en la segunda mitad del siglo xx en colombia: entre el uso racional y experimental. Para que el alumno aprenda y el maestro enseñe . *Universidad pedagógica nacional facultad de educación departamento de posgrados maestría en educación bogotá d.c.*

MINEDU. (s.f.). En MINEDU, *Recursos texto ciencia, tecnología y salud* (pág. 118).

Minedu. (2005). *Diseño Curricular Nacional*.

MINEDU. (6 de Noviembre de 2020).
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-es-la-competencia/>

MINEDU. (6 de Noviembre de 2020). *Curriculo Nacional del Ministerio de Educación*.
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-es-la-competencia/>

Newton, I. (1687). *Principios matemáticos de la filosofía natural*.

Nieto, E. (2018). Tipos de investigación. *Universidad Santo Domingo de Guzmán*, 2, 1-2.

Ordoñez Palacios, E. A. (2023). Influencia del juego en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez, Tacna-2022.

Oviedo, H. C. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(4), 572-580.

Piaget, J. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Undecima edición. París: Morata.

- Ponce, R. B. (2020). Cuadro comparativo “Estadística inferencial y descriptiva”. . *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 8(16), 93-95.
- Posada Gonzales., R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica.
- Ricardo Kirschbaum. (2023). *Clarín*. https://www.clarin.com/viste/figura-geometrica-concepto-clasificacion-ejemplos_0_vqvPeO4Alt.html
- Rigal. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y Primaria*.
Barcelona: Inde. Neuroscience:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/?term=neuroscience>
- Rogers. (2010). *Student outcomes and Performance Indicators*.
https://www.abet.org/wp-content/uploads/2017/02/Student-Outcomes-and-Performance-Indicators_revised.pdf
- Ruiz, D. y. (2003). El lenguaje como mediador en el aprendizaje de la aritmética en la primera etapa de Educación Básica. *Educere La Revista Venezolana de Educación*, 23(7): 321- 327.
- Salazar Salas, C. G. (2012). Juegos: tipos y características. *Revista Educación*, 24(2), 165–174.
- Torrecilla, C., & Sánchez. (2016). Patrones básicos de movimiento. Evaluación y propuesta práctica para su mejora. *EFDeportes Revista digital*.
- Torres Lara, K. L. (2021). Técnicas e instrumentos de evaluación como herramienta para el cumplimiento de los resultados de aprendizaje. . *Ciencias técnicas y aplicadas*.

- Trinidad Duran, C. M. (2021). Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 108 “Maria Montessori”, Huánuco-2018.
- Vargas, M., Vásquez, M., & Moscoso, D. (2020). El papel del juego en el desarrollo de habilidades de ubicación espacio temporal de los niños del Gimnasio Infantil Creando Sueños de la ciudad de Ibagué. *Muniminuto*.
- Vidal, G. G., & Miranda, E. Z. (2012). *El proceso de solución de problemas*. Eumed.
- Zegarra Zegarra, S. M. (2022). Resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Instituciones Educativas Inicial N° 111, Celendín; 2020.



ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL MODELO DIDÁCTICO “DIVERTIJUEGOS” Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”, EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2024.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Cuál es el efecto del modelo didáctico “Divertijuegos” en el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024? ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024? ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024?	Determinar el efecto del modelo didáctico “Divertijuegos” en el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024. Identificar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024. Identificar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.	La aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” eleva el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024. El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, antes de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en inicio, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024. El nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después de la aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” se encuentra en logro esperado, en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N° 230 “Los niños de Belén” de Tacna, 2024.	Variable dependiente: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Dimensiones: - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio Variable independiente: Modelo didáctico “Divertijuegos”	Tipo de investigación: Experimental Diseño de investigación: Pre experimental Población y muestra: Población: Conformado por 56 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Clarita Gambetta” Muestra: Lo conforman 19 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 “Los niños de Belén”. Muestreo: No probabilístico, por conveniencia. Técnica e instrumentos de recolección de datos Técnica: Observación Instrumento: Rúbrica de evaluación Técnica de procesamiento y análisis de la información: Procesamiento: Hoja de cálculo Excel y SPSS v. 24 Análisis: Estadística descriptiva e inferencial. T de student



MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	VALORACIÓN	ESCALA	INSTRUMENTO
Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones entre las formas de los objetos de su entorno.	1. Señala y colorea las formas geométricas que encuentras en la imagen.	Logrado= 3 Puntos Proceso= 2 puntos Inicio= 1 punto	INICIO (C) 0-10	RÚBRICA DE EVALUACIÓN
			2. Relaciona formas geométricas con objetos del hogar.			
		Realiza comparaciones de tamaño durante sus creaciones.	3. Ordena los animales del más pequeño al más grande.		PROCESO (B) 11-13	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo en relación con un objeto estableciendo: “delante, atrás, arriba, abajo, dentro y fuera”.	4. Dibuja objetos dictados por “Simón dice...” de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”.		LOGRO ESPERADO (A) 14-17	
			5. Ubica las imágenes de los animales dentro y fuera.			
		Establece relación entre el objeto y el espacio usando expresiones como: “cerca de, lejos de, y al lado de”.	6. Señala y reconoce el objeto que está cerca y encierra al objeto que está lejos.		LOGRO DESTACADO (AD) 18-20	
			7. Ubica los objetos al lado de la mesa.			
		Compara la longitud de los objetos de su entorno: “corto - largo”.	8. Colorea de rojo los lápices largos y de verde los cortos.			
		Se desplaza empleando expresiones: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda”.	9. Ubica a la niña tres rocas “hacia adelante” y al niño dos rocas “hacia atrás”.			
			10. Ubica a los niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a los que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.			

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



Rúbrica de evaluación

DIMENSIÓN	ÍTEM	ESCALA DE VALORACIÓN		
		LOGRADO (3 puntos)	PROCESO (2 puntos)	INICIO (1 punto)
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	1. Señala y colorea las formas geométricas que encuentras en la imagen.	Señala y colorea todas las formas geométricas que encuentra en la imagen.	Señala y colorea algunas formas geométricas que encuentra en la imagen.	No logra señalar ni colorear las formas geométricas que encuentra en la imagen.
	2. Dibuja los objetos con formas geométricas que observa en el aula.	Dibuja todos objetos con formas geométricas que observa en el aula.	Dibuja algunos objetos con formas geométricas que observa en el aula.	Dibuja objetos del aula sin relacionarlas con formas geométricas.
	3. Ordena los animales del más pequeño al más grande.	Ordena todos los animales del más pequeño al más grande.	Ordena algunos animales manteniendo relación del más pequeño al más grande.	Ordena los animales sin respetar el orden de tamaños.
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	4. Dibuja objetos dictados por “Simón dice...” de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”.	Dibuja en el espacio indicado todos los objetos de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”	Dibuja algunos objetos en el espacio indicado, de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”	Dibuja los objetos en diferentes espacios sin tener relación a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”
	5. Ubica las imágenes de los animales dentro y fuera según las indicaciones.	Ubica todos los animales de acuerdo con las indicaciones.	Ubica algunos animales de acuerdo con las indicaciones.	No ubica a los animales donde corresponde.
	6. Reconoce y señala con una “X” el objeto que está cerca y encierra al objeto que se encuentra lejos del niño.	Reconoce el objeto qué está cerca del niño y el que está lejos, siguiendo las indicaciones.	Reconoce y señala el objeto que está cerca o el que está lejos del niño.	Tiene dificultad para cumplir las indicaciones.
	7. Ubica los juguetes al lado de la mesa.	Ubica todos los juguetes al lado de la mesa.	Ubica algunos de los juguetes al lado de la mesa.	Presenta dificultad para ubicar los juguetes al lado de la mesa.
	8. Colorea de rojo los lápices largos y de verde los cortos.	Colorea todos los lápices largos de rojo y los cortos de verde.	Colorea algunos lápices largos de rojo o algunos lápices de verde.	Colorea los lápices sin tener relación de longitud.
	9. Ubica al niño tres rocas “hacia adelante” y a la niña dos rocas “hacia atrás”.	Ubica al niño y a la niña según los criterios	Ubica al niño tres rocas “hacia adelante” o a la niña dos rocas “hacia atrás”.	Ubica a los niños sin seguir las indicaciones de desplazamiento.
	10. Ubica a los niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a los que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.	Ubica a todos los niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a todos los que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.	Ubica a algunos niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a algunos que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.	No siguió las indicaciones.

FICHAS DE APLICACIÓN



FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

INDICADOR 1: Establece relaciones entre las formas de los objetos de su entorno.

1: Señala y colorea las formas geométricas que encuentras en la imagen.



Logrado	Proceso	Inicio
Señala y colorea todas las formas geométricas que encuentra en la imagen.	Señala y colorea algunas formas geométricas que encuentra en la imagen.	No logra señalar ni colorear las formas geométricas que encuentra en la imagen.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

INDICADOR 1: Establece relaciones entre las formas de los objetos de su entorno.

2: Dibuja los objetos con formas geométricas que observa en el aula.

Logrado	Proceso	Inicio
Dibuja todos objetos con formas geométricas que observa en el aula.	Dibuja algunos objetos con formas geométricas que observa en el aula.	Dibuja objetos del aula sin relacionarlas con formas geométricas.

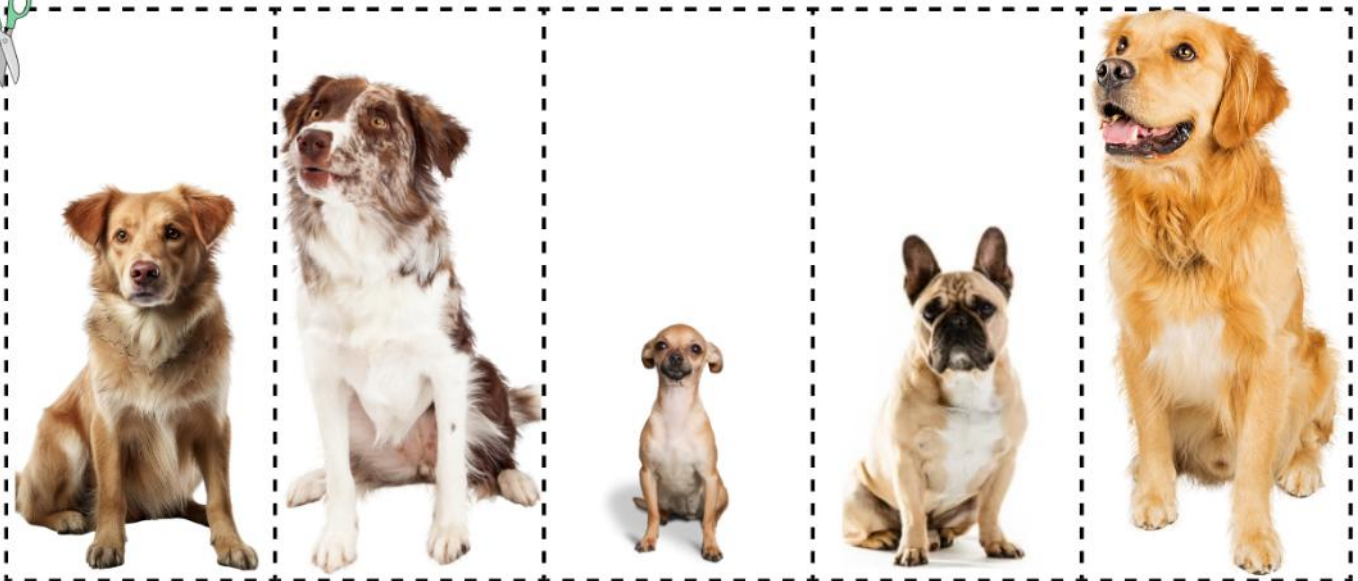
FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

INDICADOR 2: Realiza comparaciones de tamaño durante sus creaciones.

3: Ordena los animales del más pequeño al más grande.

--	--	--	--	--



Logrado	Proceso	Inicio
Ordena todos los animales del más pequeño al más grande.	Ordena algunos animales manteniendo relación del más pequeño al más grande.	Ordena los animales sin respetar el orden de tamaños.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 3: Se ubica a sí mismos en relación con un objeto estableciendo:

“delante, atrás, arriba , abajo, adentro y afuera”.

4: Dibuja objetos dictados por “Simón dice...” de acuerdo a las nociones espaciales

“delante, detrás, arriba y abajo”.

- Una pelota detrás del niño
- Una flor delante del niño
- Un lápiz arriba del niño
- Un gusano abajo del niño.



Logrado	Proceso	Inicio
Dibuja en el espacio indicado todos los objetos de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”	Dibuja algunos objetos en el espacio indicado, de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”	Dibuja los objetos en diferentes espacios sin tener relación a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”

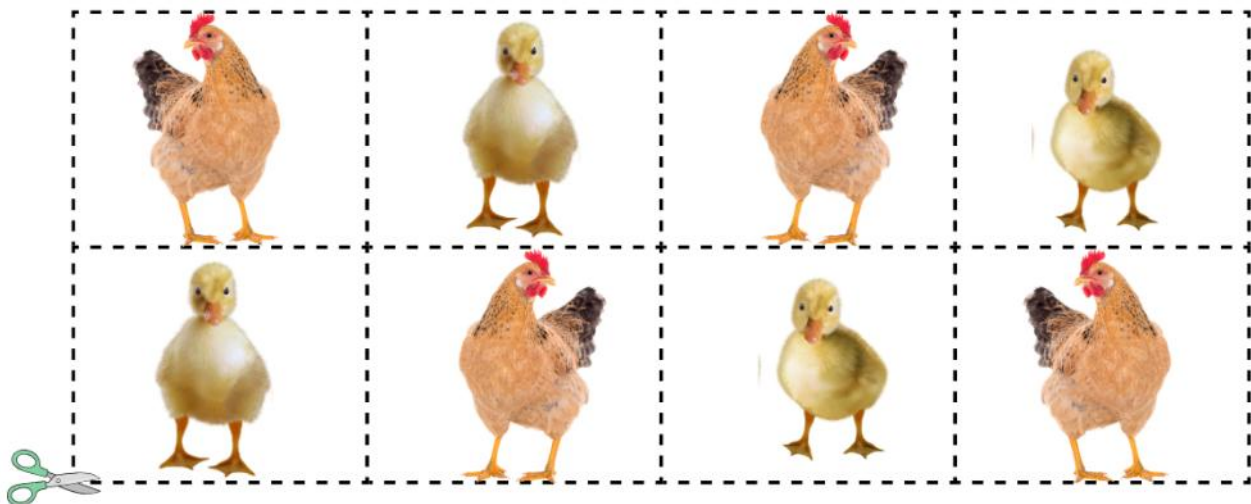
FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 3: Establece relación entre el objeto y el espacio empleando expresiones como: “dentro y fuera” .

5: Ubica las imágenes de los animales dentro y fuera según las indicaciones

- Pega los patitos dentro del corral
- Pega las gallinas fuera del corral



Logrado	Proceso	Inicio
Ubica todos los animales de acuerdo a las indicaciones.	Ubica algunos animales de acuerdo a las indicaciones.	No ubica a los animales donde corresponde.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 4: Establece relación entre el objeto y el espacio usando expresiones como “cerca de, lejos de, y al lado de”

6: Reconoce y señala con una “X” el objeto que está cerca y encierra al objeto que se encuentra lejos del niño.



Logrado	Proceso	Inicio
Reconoce el objeto qué está cerca del niño y el qué está lejos, siguiendo las indicaciones.	Reconoce y señala el objeto que está cerca o el que está lejos del niño.	Tiene dificultad para cumplir las indicaciones.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 4: Establece relación entre el objeto y el espacio usando expresiones como “cerca de, lejos de, y al lado de”.

7: Ubica los juguetes al lado de la mesa.



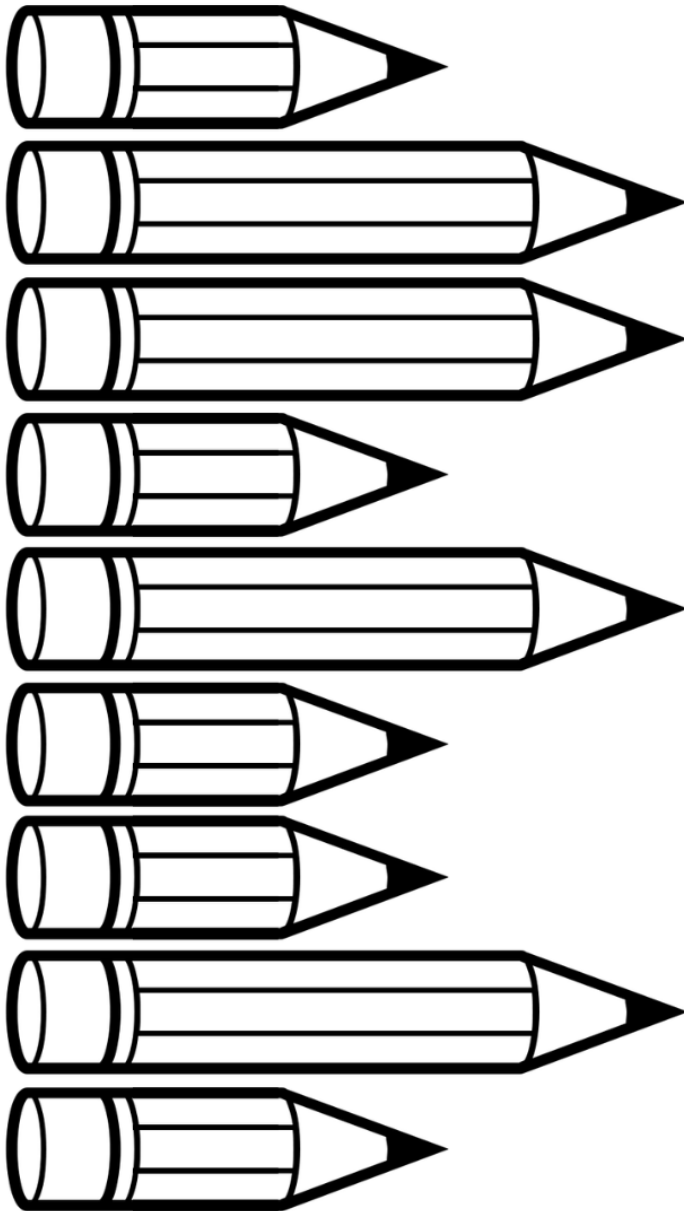
Logrado	Proceso	Inicio
Ubica todos los juguetes al lado de la mesa.	Ubica algunos de los juguetes al lado de la mesa.	Presenta dificultad para ubicar los juguetes al lado de la mesa.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 5: Compara la longitud de los objetos de su entorno: “corto - largo”.

8: Colorea de rojo los lápices largos y de verde los cortos.



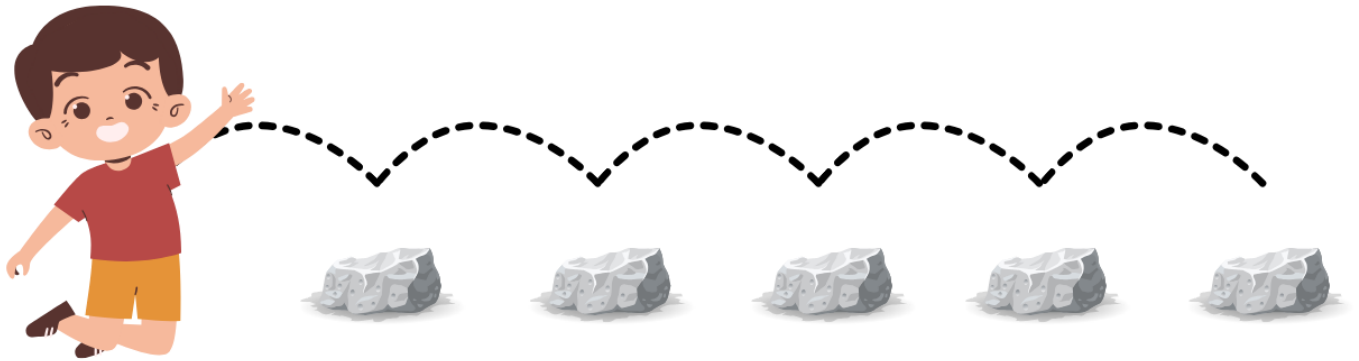
Logrado	Proceso	Inicio
Colorea todos los lápices largos de rojo y los cortos de verde.	Colorea algunos lápices largos de rojo o algunos lápices de verde.	Colorea los lápices sin tener relación de longitud.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 6: Se desplaza empleando expresiones: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda”.

9: Ubica al niño tres rocas “hacia adelante” y a la niña dos rocas “hacia atrás”.



Logrado	Proceso	Inicio
Ubica al niño y a la niña según los criterios	Ubica al niño tres rocas “hacia adelante” o a la niña dos rocas “hacia atrás”.	Ubica a los niños sin seguir las indicaciones de desplazamiento.

FICHA DE APLICACIÓN

DIMENSIÓN 2: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

INDICADOR 6: Se desplaza empleando expresiones: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda”.

10: Ubica a los niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a los que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.



IZQUIERDA

DERECHA



Logrado	Proceso	Inicio
Ubica a todos los niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a todos los que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.	Ubica a algunos niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a algunos que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.	No siguió las indicaciones.

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO





FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: VARGAS GILES AIDA CELIA
- 1.2. Cargo e institución donde labora: I. E. SAN IGNACIO DE LOYOLA
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: RÚBRICA DE EVALUACIÓN
- 1.4. Autor (es) del instrumento: BRENDA BOBADILLA Y ANNY CHURATA
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): BRENDA GIANINA BOBADILLA ESCOQUE
ANNY MELANIE CHURATA LIMACHE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				X	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				X	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse				X	
Sub total					12	35
TOTAL						

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()

Fecha: 04/05/2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: IE SAN IGNACIO DE LOYOLA

Celular: 926 498 953

Correo electrónico: aidaceliavargagiles@gmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Mamani Morales, Lourdes del Carmen
- 1.2. Cargo e institución donde labora: 308 Maria Auxiliadora
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: RÚBRICA DE EVALUACIÓN
- 1.4. Autor (es) del instrumento: BRENDA BOBADILLA ESCOQUE, ANNY CHORATA LITACHE
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): BRENDA BOBADILLA ESCOQUE ANNY CHORATA LITACHE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				✓	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				✓	
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.				✓	
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				✓	
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.				✓	
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.				✓	
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				✓	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				✓	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				✓	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse				✓	
Sub total					40	
TOTAL						

Coeficiente de validez = $\text{Puntaje total} \times 100 / 50$ Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

80

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()

Fecha: 07/ 05 / 2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: I.E.I. 308 Maria Auxiliadora

Celular: 952 200735

Correo electrónico: devora.tu@hotmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Mamani Callacundo, Angel
- 1.2. Cargo e institución donde labora: EESPP JSB
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: RÚBRICA DE EVALUACIÓN
- 1.4. Autor (es) del instrumento: BRENDA BOBADILLA ESCOQUE Y ANNY CHURATA LIMACHE
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): BRENDA BOBADILLA ESCOQUE ANNY CHURATA LIMACHE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				☒	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					☒
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					☒
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					☒
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					☒
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.				☒	
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				☒	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				☒	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					☒
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					☒
Sub total					16	30
TOTAL						

Coefficiente de validez = $\text{Puntaje total} \times 100 / 50$ Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

92

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 – 60]	
Observado	[61 – 70]	
Aprobado	[71 – 100]	☒

Opinión de aplicabilidad: Si (☒) No ()

Fecha: 17/05/2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: EESPP JSB

Celular: 950942953

Correo electrónico: angelcristobalme@gmail.com



CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

CONFIABILIDAD

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	15	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	15	100,0

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,720	10

Estadísticos de los elementos

	Media	Desviación típica	N
S1	1,4000	,50709	15
S2	1,0667	,25820	15
S3	1,2000	,41404	15
M1	1,4667	,74322	15
M2	1,6667	,48795	15
M3	1,1333	,35187	15
VAR00007	1,1333	,35187	15
VAR00008	1,4667	,51640	15
VAR00009	1,2000	,41404	15
VAR00010	1,6667	,61721	15

DATOS DE ENTRADA DE LOS ESTUDIANTES



Ítems Estudiantes	Ítem 1.			Ítem 2			Ítem 3			Ítem 4			Ítem 5			Ítem 6			Ítem 7			Ítem 8			Ítem 9			Ítem 10			Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
Alave Vilcanqui Rossy Estefany			X			X			X			X		X				X			X		X				X			X	3	9
Cacasaca Ticona Yaretzi Liseth			X			X			X			X		X				X			X		X				X		X		4	10
Cardenas Sandoval Rafaela Valentina			X			X			X			X		X				X			X			X			X			X	3	8
Chambilla Apaza Marialuisa Fe		X			X				X			X		X				X		X			X				X			X	6	10
Chambilla Mamani Adriana Nicolle		X				X			X			X			X			X			X			X			X			X	4	7
Conde Alvarez Aitana Vanessa			X			X			X		X			X				X			X		X				X		X		3	11
Cutipa Jacura Thiago Fabricio		X				X			X	X				X			X			X			X			X			X		4	15
Mamani Meza Mariam Aitana			X			X			X			X		X				X			X		X				X			X	3	9
Mamani Quispe Thiago Jorge			X			X			X			X			X			X			X			X			X		X		3	8
Maquera Atencio Gualas		X				X			X			X			X			X			X			X			X		X		5	8
Maron Zapana Mayte Sophia			X			X			X			X		X				X			X			X			X		X		3	9
Pacco Chata Joshua Jorge			X			X			X			X			X			X			X			X			X		X		3	8
Polar Hernandez Dariana Anthonella		X				X			X		X			X			X			X			X		X				X		4	11
Quenta Moreto Gonzalo Javier		X				X			X	X				X				X			X		X			X		X			4	15
Quispe Paxi Ashley Maite			X			X			X			X			X			X			X			X			X		X		4	8
Val Navarrete Iker Jasiel		X				X			X		X				X			X			X			X			X		X		4	9

DATOS DE SALIDA DE LOS ESTUDIANTES



MATRIZ: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE



OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Variable	Dimensiones	Indicadores	Actividades y/o recursos
Modelo didáctico “Divertijuegos”	Comprensión del problema	Conocer todos los datos en relación al problema.	Juegos de manipulación Juegos interactivos. Juego de roles.
	Elaboración de un plan	Se plantean las posibles soluciones.	Dinámicas interactivas.
	Colaboración	Se realiza la aplicación del plan bajo el trabajo en equipo.	Juegos interactivos. Juego de roles.
	Retroalimentación	Se llega a las conclusiones y solución del problema.	Juego de expresión

MATRIZ DEL MODELO DIDÁCTICO “DIVERTIJUEGOS”



ENFOQUE DEL ÁREA	CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA	TEORÍAS		MODELO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES
		PEDAGÓGICO	PEDAGÓGICO		
Resolución de problemas	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Método de George Pólya (1965) - Comprender el problema: Establecer relación con situaciones de la vida real, problema del mundo y experiencias personales para generar la motivación - Elaborar un plan: Propone al niño para ser sujeto de acción en procesos cognitivos complejos; con el propósito de desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. - Aplicación del plan: Es la creación de oportunidades para la autorreflexión; donde los niños reciben información sobre sus acciones y decisiones para mejorar su comprensión y consolidar su aprendizaje. - Revisar y verificar: Los estudiantes comparten sus ideas, sus enfoques y construyen su conocimiento de manera colectiva para fortalecer las habilidades sociales y emocionales.	Jerome Bruner (1961) Teoría: “Aprendizaje por descubrimiento” - Contextualización: Fase en el que el estudiante debe entender el problema y debe contextualizarse antes del planteamiento de las soluciones - Actividad cognitiva: Fase sugiere la búsqueda y utilización de conocimientos, imaginación y creatividad para la elaboración de una estrategia; se desarrolla por medio del ensayo y error, - Retroalimentación: Paso donde se realiza la implementación de un plan o estrategias de ataque al problema, este debe ejecutarse y observar los resultados - Fomento de la colaboración: Es en esta etapa en donde la resolución de un problema pasa por una posibilidad de revisión y da pie a un gran descubrimiento.	- Paso 1: Comprensión del problema: Conocer todos los datos en relación al problema. - Paso 2: Elaboración de un plan: Se plantean las posibles soluciones. - Paso 3: Colaboración: Se realiza la aplicación del plan bajo el trabajo en equipo. - Paso 4: Retroalimentación: Se llega a las conclusiones y solución del problema.	Juegos interactivos. Juego de roles. Dinámicas interactivas. Juegos imaginativos Juegos cooperativos Juego psicomotor Juegos de manipulación



MANUAL DEL MODELO DIDÁCTICO “DIVERTIJUEGOS”

Actividad 1

Título: Somos detectives de formas

- **Objetivo:**

1. Señala y colorea las formas geométricas que encuentras en la imagen.
2. Dibuja los objetos con formas geométricas que observa en el aula.

- **Aprendizaje esperado:**

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Desempeños	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
Edad	4 años

- **Procedimientos:**

1. **Comprensión del problema**

- ✓ Reconocen el problema y datos importantes

2. **Elaboración de un plan**

- ✓ Definen dónde encontrar los objetos con formas
- ✓ Planifican qué harán
- ✓ Proponen que harán para convertirse en detectives

3. **Colaboración**

- ✓ Establecen normas antes de salir al patio
- ✓ Imaginan que son detectives

4. **Retroalimentación**

- ✓ Concluyen la actividad regresando al aula y contando lo que hicieron

- **Tiempo:** 45 minutos

- **Materiales:**

- ✓ Lo único que usaron los estudiantes fueron sus manos, simulando hacer lupas con ellas para salir a buscar las figuras geométricas en su entorno.

- **Evaluación:** Lista de cotejo

Actividad 2:

Título: A jugar dominó, somos animales grandes y pequeños

- **Objetivo:**

1. Ordena los animales del más pequeño al más grande.
2. Colorea de rojo los lápices largos y de verde los cortos.

- **Aprendizaje esperado:**

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Desempeños	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.
Edad	4 años

- **Procedimientos:**

1. **Comprensión del problema**

- ✓ Reconocen el problema y datos importantes
- ✓ Definen la cantidad de animales que pueden guardar
- ✓ Nombran los nombres de los animales y sus sonidos de las fotos mostradas

2. **Elaboración de un plan**

- ✓ Imaginan cómo se realizará el juego
- ✓ Analizan las reglas del juego
- ✓ Estiman las características de tamaño, y color de los animales

3. **Colaboración**

- ✓ Desarrollan el juego teniendo en cuenta el reto planteado
- ✓ Identifican las características de tamaño de los animales y las describen
- ✓ Determina la ubicación de las fichas de los animales donde corresponde

4. **Retroalimentación**

- ✓ Contrastan la actividad con un juego final entre todos los estudiantes
- ✓ Mencionan las características de los animales hasta quedar sin fichas

- **Tiempo:** 45 minutos

- **Materiales:**

- ✓ Dominó y dado de animales
- ✓ Imágenes de animales

- **Evaluación:** Lista de cotejo

Actividad 3:

Título: Ubicamos herramientas

- **Objetivo:**
Ubica las imágenes de los animales dentro y fuera según las indicaciones
- **Aprendizaje esperado:** Los estudiantes ubican las herramientas del campesino, luego mencionan donde las encontraron y dónde deberían guardarlas.

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Desempeños	Utiliza expresiones como “dentro” y “fuera” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
Edad	4 años

Procedimientos:

1. **Comprensión del problema**
 - ✓ Reconocen el problema y datos importantes
 2. **Elaboración de un plan**
 - ✓ Imaginan cómo se realizará la actividad
 - ✓ Proponen las reglas para buscar las herramientas
 - ✓ Determinan las herramientas que van a buscar los estudiantes
 3. **Colaboración**
 - ✓ Desarrollan la actividad teniendo en cuenta las reglas planteadas
 4. **Retroalimentación**
 - ✓ Identifican las características de las herramientas que encontraron
 - ✓ Contrastan la actividad mencionando lo que hicieron y como lo hicieron
- **Tiempo:** 45 minutos
 - **Materiales:**
 - ✓ Imágenes de herramientas
 - ✓ Herramientas de campesino
 - ✓ Cofre para guardar las herramientas
 - **Evaluación:** Lista de cotejo

Actividad 4

Título: Encantados

- **Objetivo:**

Dibuja objetos dictados por “Simón dice...” de acuerdo a las nociones espaciales “delante, detrás, arriba y abajo”.

- **Aprendizaje esperado:** Los estudiantes logren establecer relaciones entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en su entorno mientras usan expresiones como “arriba”, “abajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, siendo esto parte del juego.

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Desempeños	Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno
Edad	4 años

- **Procedimientos:**

1. **Comprensión del problema**

- ✓ Reconocen el problema y datos importantes

2. **Elaboración de un plan**

- ✓ Proponen las reglas del juego con ayuda de la docente

3. **Colaboración**

- ✓ Desarrollan la actividad teniendo en cuenta las reglas planteadas

4. **Retroalimentación**

- ✓ Concluyen la actividad respondiendo preguntas y haciendo ejercicios de relajación

- **Tiempo:** 45 minutos

- **Materiales:**

- ✓ Palicintas
- ✓ Pelotas pequeñas (plástico y trapo)
- ✓ Aros de distintos tamaños y colores y Ula Ula

- **Evaluación:** Lista de cotejo

Actividad 5

Título: El maquinista

- **Objetivo:**
 1. Ubica al niño tres rocas “hacia adelante” y a la niña dos rocas “hacia atrás”.
 2. Ubica a los niños que se están desplazando hacia la derecha en el cuadro rojo y a los que se están desplazando a la izquierda en el cuadro azul.
- **Aprendizaje esperado:**

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Desempeños	Utiliza expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
Edad	4 años

- **Procedimientos:**
 1. **Comprensión del problema**
 - ✓ Reconocen el problema y datos importantes
 2. **Elaboración de un plan**
 - ✓ Construir las normas del juego en conjunto
 3. **Colaboración**
 - ✓ Desarrollan la actividad teniendo en cuenta las reglas planteadas
 4. **Retroalimentación**
 - ✓ Concluyen la actividad plasmando lo realizado en el patio
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Materiales:**
 - ✓ Pañuelos rojos
 - ✓ Pañuelos azules
- **Evaluación:** Lista de cotejo

Actividad 6

Título: Nos ubicamos

- **Objetivo:**
 1. Reconoce y señala con una "X" el objeto que está cerca y encierra al objeto que se encuentra lejos del niño
 2. Ubica los juguetes al lado de la mesa.
- **Aprendizaje esperado:** Los estudiantes logren establecer relaciones de los objetos de su entorno con las formas geométricas.

Competencia	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
Desempeños	Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazar los objetos
Edad	4 años

- **Procedimientos:**
 1. **Comprensión del problema**
 - ✓ Reconocen el problema y datos importantes
 2. **Elaboración de un plan**
 - ✓ Clasifican los alimentos del Perú según la región en la que corresponden.
 3. **Colaboración**
 - ✓ Desarrollan la actividad pegando las imágenes donde corresponden
 - ✓ Organizan los alimentos teniendo en cuenta donde corresponden
 4. **Retroalimentación**
 - ✓ Concluyen la actividad plasmando lo realizado en una hoja
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Materiales:**
 - ✓ Imágenes de alimentos
 - ✓ Objetos del aula
- **Evaluación:** Lista de cotejo

SESIONES DE APRENDIZAJE



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

i. DATOS INFORMATIVOS:

i.1. Institución Educativa:	I.E.I N° 230 “Los niños de Belén”
i.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yessica Luisa Cama Alanoca
i.3. Estudiante Practicante	Brenda Gianina Bobadilla Escoque
i.4. Sección – Edad	“Colaborativos” - 4 años
i.5. Fecha:	10/06/2024
i.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
i.7. Ciclo	VII - A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Aprendemos con “Divertijuegos”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	¿Qué usamos para jugar?
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Los estudiantes logren establecer relaciones de los objetos de su entorno con las formas geométricas.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL (considerar el valor)	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Enfoque Búsqueda de la excelencia	Dibujo de los objetos con formas geométricas

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Colocar el cuadro de juego en sectores y actividades de rutina

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Motivación Los niños observan que la docente trajo un amiguito, se llama Rafael y les cuenta: “Hola niños, ¿cómo están?, les cuento que ayer fui al parque con mi papá y vimos muchos juegos con formas muy interesantes ¿Quieren que les muestre?” Rafael sacará un sobre mágico en el cual habrán imágenes grandes dentro. Con ayuda de los niños se irán pegando las imágenes en la pizarra. Rafael les preguntará a los niños: - ¿Qué observamos en las imágenes? - ¿Hemos visto estos juegos en algún parque anteriormente? - ¿Qué hay de curioso en los juegos? Problematización Rafael dice: - Yo encontré muchas formas en los juegos del parque al que fui con mi papá ¿Qué otros objetos encontraremos en el jardín? ¿qué forma tienen? Saberes Previos	Titere Rafael  Sobre mágico  Imágenes de los juegos del parque 

	- ¿Qué objetos podemos encontrar en nuestro aula? - ¿Qué forma tiene nuestra mesa? - ¿Qué forma tiene la pelota con la que jugamos? Propósito Encontrar las formas escondidas en los objetos que usamos para jugar.	
DESARROLLO	Aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” Comprensión del problema Reconocen el problema y datos importantes La docente les pregunta a los estudiantes ¿Cuál es nuestro problema? ¿Qué podemos hacer? ¿Encontramos formas geométricas en los objetos de nuestro entorno? que vamos a buscar en el aula todos los objetos con formas que encontremos ¿Qué objetos encontramos? ¿Qué forma tenía cada objeto? ¿Cuáles de esos objetos usamos para jugar? Elaboración de un plan Definen dónde encontrar los objetos con formas La docente les menciona que las figuras geométricas las encontramos en los objetos con los que jugamos y en los objetos de nuestro entorno, luego les pregunta a los estudiantes ¿Qué formas hemos visto en el aula? ¿En qué otro lugar del jardín podemos encontrar formas? ¿Qué objetos con formas geométricas podemos encontrar? Planifican qué harán Rafael dice les cuenta: “Para cumplir con nuestro propósito nos vamos a convertir en detectives de formas, ¿Qué necesitamos para convertirnos en detectives?” Proponen que harán para convertirse en detectives Los niños harán con sus manos la forma de una lupa para salir a buscar los objetos que tengan formas geométricas en el patio. Colaboración Establecen normas antes de salir al patio Los niños y la docente hacen los acuerdo para el recorrido. III. Nos mantenemos todos juntos IV. Cuidar los materiales V. Llevamos nuestra burbuja de recuerdos y guardaremos todas las formas que encontramos llegando al aula reventados la burbujita y contaremos todos los recuerdos que hemos guardado. Imaginan que son detectives Seguidamente los niños salen en orden con una canción : “Vamos a buscar, por aquí por allá, miramos miramos con la lupita en mano, formas vamos encontrando, en nuestro jardín buscando” Y los niños se desplazan por todo el jardín buscando formas con su lupa en mano.	Canción Titere Rafael  Hojas de papel  Colores y lápices 

	Retroalimentación Concluyen la actividad regresando al aula y contando lo que hicieron Después de recorrer el jardín regresan al aula. Todos forman una asamblea y uno a uno van contando las formas que encontraron, para luego sentarse en sus mesas de trabajo y dibujar sus observaciones en una hoja.	
CIERRE	Retroalimentación, metacognición y evaluación formativa Rafael pregunta: ¿En qué lugar encontraron las formas? ¿Qué formas encontraron? ¿Qué formas tenían los objetos? ¿Cuántos objetos con formas encontramos en nuestro jardín?	Titere Rafael 

V. **EVALUACIÓN:**

Criterios de Evaluación	Instrumento
Identifica diferentes formas en los objetos de su entorno que usa para jugar.	Lista de cotejo

ACTIVIDAD 2 DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

i. DATOS INFORMATIVOS:

i.1. Institución Educativa:	I.E.I N° 230 “Los niños de Belén”
i.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yessica Luisa Cama Alanoca
i.3. Estudiante Practicante	Brenda Gianina Bobadilla Escoque
i.4. Sección – Edad	“Colaborativos” - 4 años
i.5. Fecha:	17/06/2024
i.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
i.7. Ciclo	VII - A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Aprendemos con “Divertijuegos”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	A jugar dominó
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Aprendemos a jugar dominó
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque Búsqueda de la excelencia

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	Representa los animales según sus vivencias (mencionando características) Muestra seguridad para expresarse oral y corporalmente.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICO

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
INICIO	Motivación - La docente comienza la clase contándoles a los niños que el fin de semana ella salió con Rafael (títere) a buscar juegos para hacer la clase más divertida, y encontró uno muy interesante y con un montón de piezas que son todas diferentes. Ese juego se llama Dominó. Problematización Rafael pregunta a los niños: ¿Qué es el dominó?	Títere Rafael  Dominó de animales 

	- ¿Cómo se jugará? - ¿Qué piezas tiene? Saberes Previos Se les mostrará el dominó a los estudiantes y se les preguntará si han visto el juego anteriormente o si han visto uno parecido, si lo han visto se les pregunta: - ¿recuerdan cómo se juega? Propósito Aprendemos a jugar dominó	
DESARROLLO	Aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” Comprensión del problema Reconocen el problema y datos importantes. La docente les cuenta que el dominó tiene los animales del granjero Jorge, que se escaparon corriendo de sus corrales, Jorge fue a buscarlos y los encontró en el campo a todos juntos y necesita guardarlos. Definen la cantidad de animales que pueden guardar. La docente les comenta que los animalitos no se pueden guardar solos, pero tampoco pueden ser muchos ¿De cuantos podemos guardarlos? Nombran los nombres de los animales y sus sonidos de las fotos mostradas por la docente: ¿Conocen estos animales? ¿Qué sonidos hacen? ¿Qué tamaño tienen? Elaboración de un plan Imaginan cómo se realizará el juego. La docente le entregará un dado de animales y un sobre con las fichas del dominó a cada mesa, para que los niños puedan manipularlos. Analizan las reglas del juego. La docente explica cómo se juega al dominó, Primero, uno de ellos debe lanzar el dado y buscar entre las fichas el animal que salió, cada uno en orden tendrá que buscar la ficha que le sigue y así sucesivamente hasta terminar con todas las fichas. Pero también les dirá que este juego tendrá un pequeño reto para hacerlo más divertido e interesante. Estiman las características de tamaño, y color de los animales Cada vez que los niños coloquen una ficha, deberán decir si el animal que se encuentra es grande o pequeño y mencionar algunas características. Colaboración Desarrollan el juego teniendo en cuenta el reto planteado.	Dominó y dado  Imágenes de animales 

	Empezarán a jugar con el dominó que se les entregó por cada grupo. Identifican las características de tamaño de los animales, y las describen mediante el juego de domino. Determina la ubicación de las fichas de los animales donde corresponde Mientras juegan, describen de los animales antes de colocar su ficha donde corresponde, mencionando sus características y cuales son grandes y cuales son pequeños, y así sucesivamente hasta terminar de poner todas las fichas sobre la mesa y terminar el juego como corresponde. Retroalimentación Contrastan la actividad con un juego final entre todos los estudiantes. Para finalizar, se les entrega piezas de un dominó a todos los estudiantes y jugarán en conjunto con las mismas reglas propuestas, durante el juego. Mencionan las características de los animales hasta quedar sin fichas.	
CIERRE	Retroalimentación, metacognición y evaluación formativa Los niños se forman en asamblea y Rafael les preguntará: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué animales había en el dominó? • ¿Nos divertimos durante el juego? • ¿Qué les pareció el juego?	Títere Rafael 

VI. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Representa los animales según sus vivencias (mencionando características) Muestra seguridad para expresarse oral y corporalmente.	Lista de cotejo

ACTIVIDAD 3 DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

i. DATOS INFORMATIVOS:

i.1. Institución Educativa:	I.E.I N° 230 “Los niños de Belén”
i.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yessica Luisa Cama Alanoca
i.3. Estudiante Practicante	Brenda Gianina Bobadilla Escoque
i.4. Sección – Edad	“Colaborativos” - 4 años
i.5. Fecha:	24/06/2024
i.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
i.7. Ciclo	VII - A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Aprendemos con “Divertijuegos”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Conocemos el trabajo del campesino
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Ubica las herramientas del campesino.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de Derecho

VI. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que les llamó la atención.	Reconocer la labor del campesino.	Lista de cotejo
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Utiliza expresiones como “dentro” y “fuera” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	Utiliza expresiones “dentro” y “fuera” durante la actividad.	Lista de cotejo

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
INICIO	Motivación La docente comienza la clase contándoles a los niños que les trajo una sorpresa que se encuentra dentro de un sobre mágico, los niños tratarán de adivinar lo que hay dentro con las pistas que dará la docente: - Dentro de la caja podemos encontrar a una personita que está de fiesta en este día. - Esta personita trabaja con la tierra y para ello usa muchas herramientas. Seguidamente los niños dirán sus respuestas y al mencionar al campesino, pegará una imagen de un campesino triste en la pizarra. Problematización La docente les cuenta a los niños que su amigo el campesino está muy triste porque ha llegado cansado de trabajar a su casa y se ha dado cuenta de que ha perdido sus herramientas y ya no tiene con qué trabajar la tierra. Saberes Previos La docente les pregunta a los niños ¿cuáles creen que son las herramientas que usa el campesino? ¿cómo son esas herramientas que usa el campesino? Propósito Ubicar las herramientas del campesino.	Sobre mágico  Imagen del campesino 
DESARROLLO	Aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” Comprensión del problema Reconocen el problema y datos importantes. La docente les pregunta a los niños ¿cuáles son las herramientas del campesino? ¿para qué sirven cada una de ellas? ¿dónde podrían estar las herramientas? Elaboración de un plan Imaginan cómo se realizará la actividad La docente les pregunta ¿dónde deberían estar las herramientas de nuestro amigo campesino? ¿encontraremos las herramientas dentro del aula? Proponen las reglas para buscar las herramientas La docente pregunta, de acuerdo a las herramientas que hemos mencionado (pala, pico, rastrillo, regadera, carretilla) ¿dónde deberían estar guardadas? ¿Podemos jugar con un pico? ¿Hay	Pico  Pala  Regadera  Rastrillo  Carretilla

	que tener cuidado al manipular las herramientas? Determinan las herramientas que van a buscar los estudiantes La docente pegará las fotos de las herramientas que los niños deberán buscar dentro del aula y fuera del salón. Colaboración Desarrollan la actividad teniendo en cuenta las reglas planteadas Los niños se juntan por grupos y empiezan a buscar las herramientas dentro del aula y las irán guardando en el cofre de herramientas. Al terminar de buscarlas dentro del aula saldrán en columna hacia el patio en busca de más herramientas. Retroalimentación Identifican las características de las herramientas que encontraron La docente les pregunta a los niños dónde encontraron las herramientas de nuestro amigo campesino ¿estaban dentro o fuera del aula? ¿en qué parte del aula las encontramos? Contrastan la actividad mencionando lo que hicieron y como lo hicieron Para finalizar, se les pregunta qué fue lo que hicieron y cómo lo hicieron detalladamente.	 Cofre de herramientas 
CIERRE	Retroalimentación, metacognición y evaluación formativa Los niños responden las siguientes preguntas con ayuda de las hojitas preguntonas: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Encontramos todas las herramientas? • ¿Será fácil la labor del campesino? • ¿Valoramos su trabajo? En la hora del refrigerio los niños realizarán un compartir campesino elaborado con los productos que han sido cosechados por el señor campesino con mucho cariño para nosotros.	

III. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Reconocer la labor del campesino. Utiliza expresiones “dentro” y “fuera” durante la actividad.	Lista de cotejo

PLANIFICACIÓN DE GRÁFICO PLÁSTICO

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	I.E.I N° 230 “Los niños de Belén”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yessica Luisa Cama Alanoca
I.3. Estudiante Practicante	Brenda Gianina Bobadilla Escoque
I.4. Sección – Edad	4 años - Colaborativos
I.5. Fecha:	01/07/2024
I.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
I.7. Ciclo y sección	VII – A

II. ORGANIZACIÓN DEL TALLER:

DENOMINACIÓN DEL TALLER	Encantados
JUSTIFICACIÓN	Los estudiantes realizarán movimientos libres durante un juego en el que al final podrán reconocer los movimientos y/o trazos que realizaron.
PROPÓSITO	Conocer trazos mediante el desplazamiento
TIEMPO	30 minutos

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ENFOQUE TRANSVERSA L	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal, representando los movimientos que realiza a través del dibujo o creación de trazos.	Enfoque de búsqueda de la excelencia	Trazos realizados durante el juego plasmados en una hoja de papel
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Enfoque de búsqueda de la excelencia	Utiliza expresiones “arriba”, “abajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”

IV. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER

ESPACIO (AMBIENTE)	MATERIALES
Aula	- Pandereta - Palicintas - Pelotas de diferentes tamaños - Botellas rellenas de piedras - Aros de distintos tamaños y Ula ula

V. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS/ MATERIAL ES
INICIO	<u>Asamblea</u> La docente invita a los estudiantes a salir del aula en columna con la canción “el cien pies” para luego sentarse en el piso en asamblea, seguidamente, comentarles que ese día van a trabajar con una serie de materiales que irán sacando de una bolsa mágica grande y los pondrán en el piso. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿De qué manera los podemos usar? ¿Con todos podremos jugar de la misma forma? Los niños manipulan los materiales y harán diversos movimientos y/o juegos con ellos.	Canción “el cien pies” Bolsa mágica con materiales
DESARROLLO	<u>Aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos”</u> <u>Comprensión del problema</u> Reconocen el problema y datos importantes. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Encontraremos trazos en los movimientos que hacemos al jugar? ¿Podremos plasmar dichos movimientos con palabras y dibujos? <u>Elaboración de un plan</u> Proponen las reglas del juego con ayuda de la docente La docente les comienza a explicar las reglas del juego “Encantado”: • Comenzamos el juego caminando en círculos sin agarrar ninguno de los materiales, cuando suene la pandereta cada niño irá por un material y lo usará o jugará con lo que haya escogido, pueden saltar, correr, agitar el material, llevarlo hacia adelante, hacia atrás, arriba o abajo, como deseen, pero sin molestar o interrumpir al compañero, cuando suene la pandereta de nuevo ellos deberán colocar el material en el suelo y seguir caminando, hasta que suene de nuevo la pandereta, en este momento el estudiante deberá escoger otro material diferente y así sucesivamente hasta que todos hayan agarrado cada uno de los elementos. • Si alguno de los niños agarra el material en un momento en el que no debería agarrarlo, quedará inmovil al ser tocado en la cabeza con la varita mágica de la docente hasta que vuelva a sonar la pandereta. • Al finalizar el juego se guardan todos los materiales dentro de la bolsa mágica. <u>Colaboración</u> Desarrollan la actividad teniendo en cuenta las reglas planteadas Los niños se mueven por todo el área establecida y comienzan a jugar, mientras juegan realizan expresiones cómo hacia adelante, hacia atrás, arriba o abajo, como deseen. <u>Retroalimentación</u> Concluyen la actividad respondiendo preguntas y haciendo ejercicios de relajación	Bolsa mágica Pandereta Palicintas Pelotas Botellas rellenas de piedras Aros de distintos tamaños Varita mágica Ula ula

	Terminado el juego los estudiantes responden las siguientes preguntas: ¿qué fue lo que hicimos? ¿cómo jugamos con los materiales? imaginan que son gatitos y empezarán a estirarse siguiendo las indicaciones. - Nos estiramos hacia adelante, hacia atrás, para arriba, para abajo, a un lado y al otro.	
CIERRE	<u>Verbalización</u> Para finalizar, los estudiantes regresan al aula cantando nuevamente la canción “el cien pies” y explicarán cuáles han sido los movimientos que realizaron durante el juego y los dibujaremos en la pizarra, para seguidamente plasmarlo en un hoja donde realicen los trazos de los movimientos que hicieron durante el juego.	canción “el cien pies”

VI. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Realiza movimientos óculo manual y óculo podal, y los plasma mediante trazos	Lista de cotejo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

i. DATOS INFORMATIVOS:

i.1. Institución Educativa:	I.E.I N° 230 “Los niños de Belén”
i.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yessica Luisa Cama Alanoca
i.3. Estudiante Practicante	Brenda Gianina Bobadilla Escoque
i.4. Sección – Edad	4 años - Colaborativos
i.5. Fecha:	10/07/2024
i.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
i.7. Ciclo	VII - A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Aprendemos con “Divertijuegos”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	El maquinista
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Nos desplazamos a través de la dinámica “el tren” usando expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda”.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de corporeidad

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Utiliza expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Usa expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda” mientras realiza movimientos acordes a la dinámica.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
---------------------	-------------	---------------------

INICIO	Motivación Los niños se reúnen en asamblea para recordar las normas de convivencia, se les menciona que van a trabajar en el patio por lo que se debe acordar nuevas normas para la actividad. Se les menciona que para la actividad la docente les trajo una sorpresa. Con ayuda de los niños se sacan unos pañuelos de color rojo y azul de las bolsas mágicas. Se les deja manipular los pañuelos. Problematicación ¿Qué podemos hacer con los pañuelos? ¿Conocemos la mano derecha e izquierda? ¿Qué otros movimientos podemos hacer? ¿Podremos saltar en dirección al pañuelo? Saberes Previos Se invita a los estudiantes a pararse y cantar la canción “Ven que te voy a enseñar”. <i>Mano derecha adelante mano derecha atrás</i> <i>Mano derecha adelante y la muevo sin parar</i> <i>Gira, gira, gira sin salirte del lugar</i> <i>¡Ven que te voy a enseñar!...</i> Propósito: Nos desplazamos a través de la dinámica “el tren” usando expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda”.	Pañuelos  Bolsas mágicas  Canción: Ven que te voy a enseñar
	Aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” Comprensión del problema Reconocen el problema y datos importantes. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué clase de movimientos podemos hacer con los pañuelos? ¿Podemos movernos de izquierda a derecha usando los pañuelos? ¿Podemos movernos hacia adelante y hacia atrás? Elaboración de un plan Construir las normas del juego en conjunto. Teniendo cada uno su pañuelo la docente pasa a invitar a los estudiantes a ubicarse en un círculo fuera del aula y así acordar las reglas del juego. • Tener cada pañuelo en la mano que corresponde • Seguir las indicaciones de “el maquinista”	Pañuelos  Fichas de aplicación 
DESARROLLO	Colaboración Desarrollan la actividad teniendo en cuenta las reglas planteadas Los niños se mueven por el área establecida siguiendo las indicaciones de “el maquinista”. Cada estudiante tendrá la oportunidad de convertirse en el maquinista y dar las indicaciones a los demás, todos deben seguir las indicaciones para continuar con el juego. Retroalimentación Concluyen la actividad plasmando lo realizado en el patio. Los niños regresan al aula y en una ficha plasmarán lo realizado en el patio, siguiendo las indicaciones de la docente	

CIERRE	Retroalimentación, metacognición y evaluación formativa Con ayuda de la plantita preguntona, los niños explicarán lo que hicieron durante la actividad o el dibujo que realizaron al volver. - ¿Qué expresiones usamos? - ¿Cuándo decimos hacia adelante a donde vamos? ¿Y hacia atrás? - ¿Es lo mismo ir hacia adelante que ir hacia atrás?	
---------------	--	---

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Usa expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a la derecha” y “a la izquierda” mientras realiza movimientos acordes a la dinámica.	Lista de cotejo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

i. DATOS INFORMATIVOS:

i.1. Institución Educativa:	I.E.I N° 230 “Los niños de Belén”
i.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yessica Luisa Cama Alanoca
i.3. Estudiante Practicante	Brenda Gianina Bobadilla Escoque
i.4. Sección – Edad	4 años - Colaborativos
i.5. Fecha:	15/07/2024
i.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
i.7. Ciclo	VII - A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Aprendemos con “Divertijuegos”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Los super alimentos de mi Perú
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Ubicar los alimentos de mi Perú en la región que corresponde
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque intercultural

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO
Comunicación	Se comunica oralmente el su lengua materna	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral	Participa activamente aportando a la clase con sus conocimientos sobre los alimentos del Perú.	Lista de cotejo
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazar los objetos.	Ubica los objetos en el mapa del Perú, utilizando expresiones “cerca de, lejos de y a un lado de”.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
---------------------	-------------	----------------------

INICIO	Motivación Los niños se reúnen en asamblea para realizar el saludo y las actividades permanentes, luego los niños escuchan que la docente les ha traído una sorpresa. Y observan que la docente trae un teatrín y presenta al amigo Inca. Él les saluda y le menciona que es momento de jugar a las adivinanzas, por lo que realiza unas adivinas de los alimentos del Perú. “Buenos días niños, soy el Inca Atahualpa, y estoy yendo a recoger algunos alimentos que cosechamos junto a los campesinos de la costa, sierra y selva: ¿Me acompañan a sacarlos? La docente trae una bolsa mágica y empieza a decir: Vamos a comenzar con los alimentos de la costa: El primero es un alimento color naranja y pica si lo comemos ¿cuál será? (ají) Y el segundo tiene muchos dientes y pelito, es de color amarillo ¿qué será? (choclo) Ahora vamos con los alimentos de la sierra: El primero es parecido a la papa pero son más pequeños y hay de color blanco y negro, lo comemos en el caldo o con los chicharrones ¿Qué será? (Chuño) Luego tenemos, bolitas chiquitas y muy nutritivas a veces se comen con leche y otras veces en el desayuno con manzana ¿qué será? (quinua) descripción Por último hemos traído alimentos de la selva: El primero es una fruta muy conocida por todos, es del color amillo y muy dulce ¿qué será? (Plátano) Ahora tenemos un alimento que es parecido a la papa, incluso tiene los mismos colores, en la selva se come como si fuera papa, pero es un poco más grande y tiene forma más larga, a veces parece una raíz ¿qué será? (yuca) Propósito: Ubicar los alimentos de mi Perú en la región que corresponde	Títere y teatrín  Bolsa mágica  Ají  Choclo  Chuño  Quinua  Plátano  Yuca 
DESARROLLO	Aplicación del modelo didáctico “Divertijuegos” Comprensión del problema Reconocen el problema y datos importantes. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué alimentos nos trajo el Inca? ¿De qué regiones son estos alimentos? ¿Podremos ubicar los alimentos donde corresponden? Elaboración de un plan Clasifican los alimentos del Perú según la región en la que corresponden. La docente pegará una imagen del mapa del Perú donde se muestran las regiones de costa, sierra y selva. Luego de mostrar los alimentos a los niños, se les entregará una imagen de un alimento a cada uno y se les pedirá que lo peguen en la pizarra de acuerdo como corresponde, ya sea costa, sierra o selva. Los alimentos que se les darán serán algunos de los que vimos en la pizarra y otros de otras regiones que ellos deberán ubicar en una gigantografía del mapa del Perú. Colaboración Desarrollan la actividad pegando las imágenes donde corresponden Cada niño pegará el alimento mencionando su nombre y señalando donde corresponde antes de pegarlo en la pizarra. Organizan los alimentos teniendo en cuenta donde corresponden	Mapa del Perú  Imágenes de alimentos  Ficha de dibujo 

	Si por alguna razón no saben donde corresponde, se le da pase al resto de niños para que participen y mencionan donde corresponden o si el lugar donde lo puesto está bien o mal. Además usarán expresiones como: “cerca de” “lejos de” “al lado de” Retroalimentación Concluyen la actividad plasmando lo realizado en una hoja. La docente les dará una hoja en la cual los niños deberán dibujar los alimentos donde corresponden (alimentos de costa en la región costa, alimentos de la sierra en la región sierra y alimentos de la selva en la región selva).	
CIERRE	Retroalimentación, metacognición y evaluación formativa Con ayuda de la plantita preguntona, los niños explicarán lo que hicieron durante la actividad o el dibujo que realizaron. - ¿Qué alimentos dibujamos? - ¿Qué alimentos encontramos en la selva? - ¿Qué alimentos encontramos en la costa? - ¿Qué alimentos encontramos en la sierra? - ¿Qué alimentos están lejos de la costa? - ¿Logramos ubicar los alimentos donde corresponde?	

FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO





Prueba de entrada a los estudiantes



Primera aplicación: Somos detectives de formas



Tercera aplicación



Cuarta aplicación: Encantados



Quinta aplicación: El maquinista



Sexta aplicación: Nos ubicamos



Prueba de salida

REPORTE DE SIMILITUD



Geovanna Vicente Pacco

12. BOBADILLA BRENDA Y CHURATA ANNY_removed.pdf

 TURNITIN DE TESINAS 2024 TESIS - 2025 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1.3442448193

106 páginas

Fecha de entrega

11 dic 2025, 11:05 p.m. GMT-5

20.758 palabras

Fecha de descarga

11 dic 2025, 11:09 p.m. GMT-5

109.526 caracteres

Nombre del archivo

12_BOBADILLA_BRENDA_Y_CHURATA_ANNY_removed.pdf

Tamaño del archivo

809.6 KB



18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
283 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

10%	Fuentes de Internet
3%	Publicaciones
17%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

	Trabajos del estudiante	
	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	14%
2	Internet	
	hdl.handle.net	<1%
3	Internet	
	garciahoz.edu.pe	<1%
4	Internet	
	www.donboscochacas.org	<1%
5	Internet	
	www.162-241-125-80.cprapid.com	<1%
6	Internet	
	repositorio.umch.edu.pe	<1%
7	Publicación	
	Condori Condori, Saul. "Aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de com...	<1%
8	Internet	
	repositorio.ipnm.edu.pe	<1%
9	Internet	
	repositorio.monterrico.edu.pe	<1%
10	Internet	
	repositorio.unc.edu.pe	<1%
11	Internet	
	repositorio.uladech.edu.pe	<1%

12	Trabajos del estudiante Universidad Nacional Mayor de San Marcos	<1%
13	Internet repositorio.uncp.edu.pe	<1%
14	Internet repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
15	Publicación Zevallos Pérez, Rosa Lillian. "Intervención educativa para mejorar el logro de com..."	<1%
16	Internet apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
17	Publicación CusiHuaman Ramirez, Hoiga. "El uso del Whatsapp en el aprendizaje remoto del á..."	<1%
18	Publicación Pinto Canchari, Indhira Dehissy. "La retroalimentación para el logro del aprendiz..."	<1%
19	Publicación Sandoval Vidal de Feria, Liliam del Pilar. "La retroalimentación y su relación con l..."	<1%
20	Internet repositorio.ucv.edu.pe	<1%
21	Trabajos del estudiante Universidad Católica Los Angeles de Chimbote	<1%
22	Internet repositorio.eesppijbtacna.edu.pe	<1%

12	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	<1%
13	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
14	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
15	Publicación	Zevallos Pérez, Rosa Lilian. "Intervención educativa para mejorar el logro de com..."	<1%
16	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
	Publicación	Cusihuaman Ramirez, Holga. "El uso del Whatsapp en el aprendizaje remoto del á..."	<1%
18	Publicación	Pinto Canchari, Indhira Dehissy. "La retroalimentación para el logro del aprendiz..."	<1%
19	Publicación	Sandoval Vidal de Feria, Lilliam del Pilar. "La retroalimentación y su relación con l..."	<1%
20	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
22	Internet	repositorio.eespj btacna.edu.pe	<1%