

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



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Efecto de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids” en el desarrollo
de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y
localización en estudiantes de 5 años de una institución
educativa inicial, Tacna 2024**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADO POR:

Cahuí Huancuni, Angie Esmeralda
Coila Ochoa, Jhosselyn Leonela

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESOR

Leonidas David Mamani Rivera

<https://orcid.org/0000-0002-5715-2932>

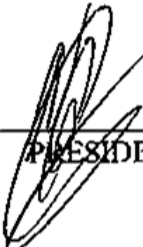
TACNA – PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

Efecto de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids” en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial, Tacna 2024

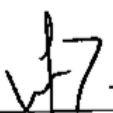
Tesina sustentada el día: 27/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



SECRETARIO



VOCAL

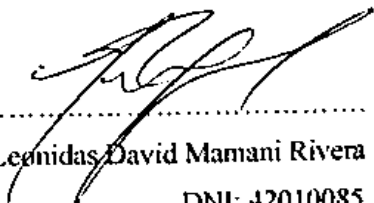
INFORME DE SIMILITUD**INORME N°1-2024-AT-EESPP/JJB**

DE : Leonidas David Mamani Rivera
Docente de la EESPP José Jiménez Borja
A : Mg. 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 tesis titulada: Efecto de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids” en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial, Tacna 2024 presentada por Cahui Huancuni, Angie Esmeralda y Coila Ochoa, Jhosselyn Leonela. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesina tiene un reporte de similitud del 19% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 15 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, 15 de diciembre de 2025



Leonidas David Mamani Rivera
DNI: 42010085

DEDICATORIA

A Dios, fuente de mi fe y fortaleza, gracias por iluminar mi camino y darme sabiduría y perseverancia. A mi madre, Elsa Huanacuni Vilca cuyo amor, sacrificio y dedicación han sido mis pilares, tu fortaleza me ha enseñado el verdadero significado del esfuerzo. Tu apoyo ha sido crucial para alcanzar este logro, y cada página de esta tesis lleva tu amor y enseñanzas.

Angie

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, gracias por iluminar mi camino. Sin tu amor y guía, este logro no habría sido posible. A mis padres, Leoncio Coila Gonzales y Maximiliana Ochoa Condori, por su amor incondicional, sacrificios y constante apoyo. Este logro es tanto suyo como mío. Gracias por su ánimo, compañía en los momentos difíciles.

Jhosselyn

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestra gratitud a los miembros de la Institución Educativa Inicial N°459 "Satélite del Sur", especialmente a la directora Nilda Elizabeth Condori, por permitirnos llevar a cabo nuestras prácticas pedagógicas. Asimismo, extendemos un agradecimiento especial a la docente de 5 años sección "Naranja", Yovanna Nancy Mamani López, por darnos la libertad para realizar nuestra tesina y permitirnos aplicar el modelo didáctico en beneficio de sus estudiantes. Nuestro más sincero agradecimiento a los niños, quienes siempre están participando activamente en todas las actividades de clase, y a quienes estaremos eternamente agradecidas. También queremos agradecer a toda la comunidad de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Jiménez Borja", desde el personal directivo hasta el administrativo, quienes han contribuido a nuestra formación docente desde el inicio de nuestra carrera hasta hoy. Finalmente agradecemos a nuestra docente de Investigación, Geovanna Vicente, quien nos ha guiado en este camino un tanto complicado gracias a su guía, paciencia y valiosos conocimientos han sido fundamentales para la realización de nuestra tesina, también agradecemos profundamente su dedicación y apoyo constante, que han enriquecido enormemente nuestra formación académica y profesional.

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO	¡Error! Marcador no definido.
INFORME DE SIMILITUD.....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.1. Descripción del Problema	18
1.2. Formulación del Problema	20
1.2.1 Problema principal.....	20
1.2.2 Problemas secundarios.	21
1.3. Justificación de la investigación.....	21
1.4. Objetivos	23
1.4.1 Objetivo general	23
1.4.2 Objetivos específicos.....	24

1.5. Formulación de hipótesis	24
1.5.1 Hipótesis general.	24
1.5.2 Hipótesis específica.	24
1.6. Variables e indicadores	25
1.6.1 Variable independiente.	25
1.6.2 Variable dependiente.	25
1.6.3 Variables intervinientes.	26
1.6.4 Operacionalización de variables.	27
CAPÍTULO II.....	28
MARCO TEÓRICO	28
2.1. Antecedentes	28
2.2. Bases teóricas	34
2.2.1 Área de Matemática.....	34
2.2.2 Resolución de Problemas.	40
2.2.3 Forma.....	41
2.2.4 Movimiento.	43
2.2.5 Localización.	45
2.2.6 Modelo didáctico.....	47
2.2.7 Modelo didáctico “Resuelve Kids”.	49
2.3. Definición de términos	55
CAPÍTULO III.....	57
METODOLOGÍA.....	57
3.1. Tipo de investigación	57

3.2. Diseño de investigación	57
3.3. Población, muestra y muestreo	58
3.3.1 Población.....	58
3.3.2 Muestra.....	59
3.3.3 Muestreo.....	60
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
3.4.1 Técnicas de recolección.....	60
3.4.2 Instrumento de recolección.....	61
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	62
3.6 Validez	63
3.6.1 Validez del instrumento.....	63
CAPÍTULO IV	64
RESULTADOS	65
4.1 Descripción del trabajo de campo	65
4.2 Análisis estadístico descriptivo e inferencial	70
4.2.1 Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”	70
4.2.2 Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”	78
4.2.3 Análisis estadístico descriptivo tras la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”	82
4.2.4 Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”.....	90

4.2.5	Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”.....	94
4.2.6	Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”.....	98
4.3	Verificación de hipótesis.....	102
4.3.1	Verificación de la primera hipótesis específica.....	102
4.3.2	Verificación de la segunda hipótesis específica	104
4.3.3	Verificación de la Hipótesis General.....	106
CONCLUSIONES		107
RECOMENDACIONES.....		108
REFERENCIAS.....		109
ANEXOS		114
ANEXOS		114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de 3, 4 y 5 años..... 59

Tabla 2

Distribución de la muestra..... 60

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos.....63

Tabla 4

Grado de avance en la competencia de resolución de problemas relacionados con
forma movimiento localización.....70

Tabla 5

Indicadores estadísticos del grado de avance en la competencia resuelve problemas
de forma, movimiento y localización..... 72

Tabla 6

Grado de desarrollo de la competencia ‘Resuelve problemas de cantidad’ según sus
dimensiones..... 74

Tabla 7

Indicadores estadísticos del desarrollo de la competencia resuelve problemas de
forma, movimiento y localización según sus dimensiones.....76

Tabla 8

Grado de avance en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y
localización.....82

Tabla 9

Indicadores estadísticos del grado de avance en la competencia resuelve problemas
de forma, movimiento y localización.....84

Tabla 10

Grado de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización según sus dimensiones..... 86

Tabla 11

Indicadores estadísticos del desarrollo de la competencia ‘Resuelve problemas de forma, movimiento y localización’ según sus dimensiones..... 88

Tabla 12

Comparación del nivel de competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la prueba de entrada y salida en los estudiantes..... 94

Tabla 13

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la prueba de entrada y salida en los estudiantes.. 96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Nivel de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización,
antes de aplicar el modelo didáctico “Resuelve Kids” 70

Figura 2

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas
de forma, movimiento y localización 72

Figura 3

Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad por dimensiones 74

Figura 4

Medidas estadísticas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento
y localización por dimensiones 76

Figura 5

Nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento
y localización 82

Figura 6

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas
de forma, movimiento y localización 84

Figura 7

Nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización
por dimensiones 86

Figura 8

Medidas estadísticas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento
y localización por dimensiones después de la prueba de salida 88

Figura 9

Comparación del nivel de competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la prueba de entrada y salida en los estudiantes 94

Figura 10

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la prueba de entrada y salida en los estudiantes..96

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo evaluar el impacto del modelo didáctico "Resuelve kids" en el nivel de logro de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" en estudiantes de 5 años "Naranja" de la Institución Educativa N°459 "Satélite del Sur" de Tacna. Es importante señalar que se utilizó una metodología experimental con diseño preexperimental, trabajando con un solo grupo de 20 estudiantes. En la prueba de entrada, se encontró que el 85% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio debido a la falta de resolución de problemas, la desorganización y desarrollo coherente y cohesionado de las ideas, el uso inadecuado de las convenciones del área de matemática, y la limitada reflexión y evaluación sobre la forma. Después de implementar el modelo didáctico "Resuelve kids", el 75% alcanzó el nivel de logro esperado y esto demuestra que la aplicación del modelo didáctico "Resuelve kids" tuvo un efecto positivo en el desarrollo de habilidades para resolver diversas situaciones de forma, movimiento y localización en la educación inicial.

Palabras clave: Modelo didáctico, Resuelve kids, impacto, desarrollo, habilidades.

ABSTRACT

The objective of this research was to evaluate the impact of the didactic model “Resuelve Kids” on the level of achievement of the competence “Solves problems of shape, movement, and location” in five-year-old students from the “Naranja” classroom at Educational Institution No. 459 “Satélite del Sur” in Tacna. An experimental methodology with a pre-experimental design was used, working with a single group of 20 students. In the pre-test, it was found that 85% of the students were at the initial level due to difficulties in problem-solving, lack of organization and coherent development of ideas, inadequate use of mathematical conventions, and limited reflection and evaluation related to shape. After implementing the “Resuelve Kids” didactic model, 75% of the students reached the expected achievement level. These results demonstrate that the application of the “Resuelve Kids” didactic model had a positive effect on the development of skills to solve various situations related to shape, movement, and location in early childhood education.

Palabras clave: Didactic model, Resuelve Kids, impact, development, skills.

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación es mejorar el nivel de desempeño relacionado con la competencia. “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, esta competencia ayuda a los niños a desarrollar una comprensión firme del espacio y las figuras, habilidades esenciales para resolver problemas matemáticos y aplicar conceptos en situaciones cotidianas, esto se dará por medio de la implementación de un modelo pedagógico “Resuelve kids” que se basa en aquellas teorías (Piaget, 1975; Poggioli, 1999; Polya;1984)

El modelo didáctico “Resuelve kids” se basa en un conjunto de procesos creados para ofrecer a los estudiantes ambientes dinámicos y motivadores que fortalezcan su comprensión y sus habilidades relacionadas con la competencia. “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, con el propósito de potenciar su pensamiento lógico y su capacidad de razonamiento al enfrentar situaciones problemáticas de la vida diaria. Este modelo pretende promover la autonomía y el desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes, de este modo la investigación se organiza en cuatro capítulos, los cuales se detallan a continuación:

Capítulo I: Se aborda la problemática central del estudio, explicando su contexto, formulación y motivos que justifican su análisis, también se presentan los objetivos e hipótesis planteadas, junto con la descripción de las variables, sus indicadores y el proceso mediante el cual fueron operacionalizadas.

Capítulo II: Desarrolla el marco teórico y conceptual, en este apartado se examinan antecedentes provenientes del ámbito internacional, nacional y local, además, se exponen los fundamentos teóricos que sustentan la investigación, definiendo y

explicando los conceptos clave relacionados con la variable independiente y la dependiente.

Capítulo III: Detalla la metodología utilizada, especificando el enfoque, tipo y diseño de investigación, se caracteriza a la población y la muestra, así como los procedimientos de muestreo empleados, también se describen las técnicas e instrumentos para la recolección de información, junto con la evaluación de su validez y confiabilidad.

Capítulo IV: Presenta el desarrollo del trabajo de campo, desde su organización hasta su ejecución y posterior evaluación, en este capítulo se muestran los resultados obtenidos mediante análisis estadísticos descriptivos e inferenciales, comparando la situación previa y posterior a la implementación del modelo didáctico “Resuelve kids”, apoyándose en tablas y representaciones gráficas. Finalmente, se determina si las hipótesis formuladas se cumplen.

En conclusión, este estudio aporta conocimientos relevantes para fortalecer el desempeño en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, evidenciando la utilidad del modelo didáctico “Resuelve kids”, además, construye un soporte teórico que puede servir como punto de partida o referencia para investigaciones futuras que

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

Desde sus primeros años de vida, los niños y niñas exploran de manera continua el mundo que los rodea, activando distintos procesos mentales que les permiten dar solución de forma intencional a las situaciones que enfrentan, de este modo, actúan como pequeños investigadores en su día a día, pues conforme crecen, su curiosidad y deseo de descubrir se intensifican, lo que hace necesario ofrecerles variados espacios y experiencias que favorezcan la interacción con su entorno, impulsando su interés por el conocimiento científico y su capacidad para transformar aquello que viven. La matemática forma parte de múltiples ámbitos de la vida humana y constituye un elemento esencial en la construcción del saber y en el desarrollo cultural de las sociedades. Sin embargo, los resultados de la prueba PISA 2018 (Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes), aplicada por la UNESCO, evidencian que Perú se situó entre los niveles más bajos en la competencia vinculada a la resolución de problemas, tanto en estudiantes como en sus instituciones educativas (Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes, 2018).

En la actualidad, uno de los principales desafíos que enfrenta el Perú es la deficiencia en los recursos destinados específicamente al ámbito educativo, especialmente aquellos relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje en las distintas áreas curriculares. Como punto de partida dentro del sistema educativo, el Proyecto Educativo Nacional (PEN) señala que “busca asegurar el óptimo desarrollo de la infancia a través de la acción intersectorial concertada del Estado en cada región”. Así como los estudiantes muestran disposición para desarrollar habilidades y competencias, resulta esencial asegurar que quienes cursan el Nivel Inicial accedan a una educación de calidad, esta debe construirse a partir de sus necesidades, intereses y del contexto sociocultural en el que crecen y se relacionan.

Durante las prácticas realizadas en la I. E. I N° 459 “Satélite del sur”, se identificó que los niños de 5 años presentan dificultades para desarrollar la competencia vinculada a la resolución de problemas relacionados con forma, movimiento y localización, necesaria para la construcción de sus aprendizajes en el área de Matemática, esto se refleja en su baja participación en actividades de exploración y manipulación, en las complicaciones que muestran para reconocer espacios y ubicarse en ellos, así como en la dificultad para identificar figuras y sólidos geométricos.

Frente a la situación observada, se identifican diversas posibles causas del problema: la docente brinda limitada estimulación para promover la curiosidad de los niños y niñas, asimismo los materiales y recursos presentados restringían la creatividad de los niños y niñas según indicaciones mostrando dificultad en su autonomía, también las familias ofrecen escasas oportunidades

para que los estudiantes exploren y conozcan su entorno debido al tiempo ya que muchos trabajaban y no disponían del tiempo para fortalecer dicha competencia, se considera que la más influyente es la aplicación ineficiente de estrategias pedagógicas por parte de la docente en el área matemática. Esto genera efectos como: dificultades para resolver situaciones propias de la competencia de forma, movimiento y localización; problemas para reconocer figuras y sólidos geométricos al emplear materiales concretos, ya sean estructurados o no; y complicaciones para ubicarse y orientarse en el espacio.

A partir de lo mencionado, se propone el Modelo Didáctico “Resuelve Kids”, orientado a que los estudiantes de 5 años alcancen el nivel de logro esperado en la competencia relacionada con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, ante esto el modelo se basa en la aplicación organizada de estrategias y procedimientos pedagógicos diseñados para promover experiencias de aprendizaje vivenciales y significativas en los niños de esta edad.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1 *Problema principal.*

¿Qué efectos tiene la implementación del modelo didáctico Resuelve Kids en el desempeño de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, dentro del Área de Matemática, en los estudiantes de 5 años de la I. E. I N° 459 “Satélite del sur”, Tacna, durante el año 2024?

1.2.2 Problemas secundarios.

¿Cuál es el nivel de desempeño que presentan los estudiantes de 5 años del grupo experimental en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización previo a la implementación del modelo didáctico Resuelve Kids en el Área de Matemática de la I. E. I N° 459 “Satélite del sur”, Tacna, 2024?

¿Qué nivel alcanzan los estudiantes de 5 años del grupo experimental en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización luego de la implementación del modelo didáctico Resuelve Kids en el Área de Matemática de la I. E. I N° 459 “Satélite del sur”, Tacna, 2024?

1.3. Justificación de la investigación

La realización de esta investigación se justifica por diversos factores, en primer lugar, se encuentra el aspecto legal, ya que este estudio posibilita la elaboración de la tesis necesaria para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación Inicial. La sustentación de un trabajo de investigación constituye un requisito obligatorio, según lo señalado en el Reglamento General de las Escuelas de Educación Superior Pedagógicas (EESP), establecido mediante la Resolución Ministerial N.º 441-2019-MINEDU.

Justificación práctica:

El modelo didáctico “Resuelve Kids” posee una relevancia práctica notable, ya que su utilización permite atender y solucionar situaciones concretas dentro del aula gracias a ello, los estudiantes de cinco años pueden avanzar en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, desarrollando mayor creatividad e interés por explorar el entorno

que los rodea. La puesta en marcha de este modelo contribuye a mejorar las acciones pedagógicas, favoreciendo aprendizajes significativos y perdurables que preparan a los niños para afrontar retos académicos posteriores.

Justificación metodológica:

Desde la perspectiva metodológica, este estudio se sustenta en la aplicación de diversos procedimientos de enseñanza y aprendizaje, así como en el uso de técnicas e instrumentos de evaluación entre ellos rúbricas y fichas que han sido previamente validados y presentan alta confiabilidad, dichas herramientas podrán servir de apoyo a futuros investigadores en la elaboración de sus propios trabajos, permitiéndoles emplear distintas estrategias didácticas orientadas a alcanzar los aprendizajes previstos y fortalecer la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Justificación teórica:

El modelo didáctico “Resuelve Kids” se apoya en bases teóricas sólidas que justifican su aplicación en el aula. La incorporación organizada del conocimiento matemático resulta fundamental para el desarrollo intelectual de los niños, esta propuesta retoma enfoques del aprendizaje que resaltan la relevancia de la resolución de problemas y del desarrollo del pensamiento espacial desde los primeros años, la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” se aborda dentro de un marco conceptual que explica cómo los estudiantes interpretan y utilizan conceptos matemáticos en situaciones de su vida diaria, además de ofrecer un soporte teórico consistente para la enseñanza de la matemática, el modelo se vincula con

estudios previos que evidencian los beneficios de estrategias pedagógicas basadas en la exploración activa y el aprendizaje autónomo.

Importancia del modelo didáctico “Resuelve Kids”:

El modelo didáctico “Resuelve Kids” resulta fundamental porque ofrece una organización pedagógica adecuada a la edad y al nivel de desarrollo de los niños de cinco años, a través de actividades lúdicas e interactivas, favorece la comprensión inicial de nociones matemáticas, manteniendo la motivación y el interés de los estudiantes. Asimismo, brinda a los docentes la posibilidad de adaptar sus estrategias de acuerdo con las características, ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño, atendiendo distintos niveles de habilidad, su enfoque basado en la exploración y la interacción contribuye a construir bases sólidas para el pensamiento lógico y las capacidades matemáticas desde edades tempranas. Esto no solo prepara a los estudiantes para futuros retos escolares, sino que fortalece su habilidad para analizar situaciones, tomar decisiones y resolver problemas de manera crítica.

1.4. Objetivos

1.4.1 *Objetivo general*

Analizar el impacto que tiene el Modelo Didáctico “Resuelve Kids” en el nivel de desempeño de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del Área de Matemática en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna durante el año 2024.

1.4.2 *Objetivos específicos.*

- a) Determinar el nivel de desempeño que presentan los estudiantes de 5 años del grupo experimental en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización previo a la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids” en el Área de Matemática de una institución educativa inicial de Tacna.
- b) Determinar el nivel de desempeño alcanzado por los estudiantes de 5 años del grupo experimental en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización luego de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids” en el Área de Matemática de una institución educativa inicial de Tacna.

1.5. *Formulación de hipótesis*

1.5.1 *Hipótesis general.*

La implementación del Modelo Didáctico “Resuelve Kids” contribuye a mejorar el desempeño de los estudiantes de 5 años en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del Área de Matemática en una institución educativa inicial de Tacna.

1.5.2 *Hipótesis específica.*

- a) Antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, durante el 2024, presentan un nivel inicial en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del área de Matemática.

- b) Tras la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, en el 2024, alcanzan el nivel de logro esperado en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del área de Matemática.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1 *Variable independiente.*

Modelo didáctico “Resuelve Kids”

Indicadores

- Reconoce los conceptos esenciales vinculados con el tema.
- Interviene de manera activa y expresa hechos o experiencias relacionadas con el contenido trabajado.
- Se familiariza con actividades orientadas a comparar y verificar aprendizajes, como la manipulación de materiales estructurados y no estructurados, las representaciones y diversas dinámicas de apoyo.
- Formula preguntas sobre sus propios procesos de pensamiento a través de estrategias como la asamblea y la metacognición.

1.6.2 *Variable dependiente.*

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Indicadores

- Asocia las formas de los objetos de su entorno con figuras geométricas a partir del uso de materiales concretos.

- Realiza comparaciones de longitud entre dos elementos.
- Emplea expresiones referidas a la longitud, como “más largo que” y “más corto que”.
- Hace uso de términos que indican ubicación, tales como “cerca de”, “lejos de” y “al lado de”.
- Reconoce su propia ubicación y la de otros objetos dentro del espacio donde interactúa.
- Representa personas y objetos utilizando proporciones adecuadas.

1.6.3 Variables intervinientes.

- Inasistencia
- Tiempo

1.6.4 Operacionalización de variables.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Modelo didáctico “Resuelve Kids”	Es un conjunto de cualidades que distinguen el proceso educativo y formativo “que se construye y orienta según un método históricamente determinado por una concepción del hombre, la sociedad y el conocimiento” (Pinilla, 2015)	El modelo didáctico “Resuelve” consiste en un sistema organizado de estrategias educativas y actividades orientadas a que los niños de cinco años desarrollen habilidades para solucionar problemas vinculados con la forma, movimiento y localización.	Familiarización	Reconoce los conceptos esenciales vinculados con el tema. Interviene de manera activa y expresa hechos o experiencias relacionadas con el contenido trabajado.	
			Reconocimiento	Se familiariza con actividades orientadas a comparar y verificar aprendizajes, como la manipulación de materiales estructurados y no estructurados, las representaciones y diversas dinámicas de apoyo.	
			Argumentación	Formula preguntas sobre sus propios procesos de pensamiento a través de estrategias como la asamblea y la metacognición.	
Variable dependiente Resuelve problemas de forma movimiento y localización	La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” hace referencia a la habilidad del estudiante para utilizar nociones matemáticas básicas en situaciones de la vida diaria que involucren desplazamientos, reconocimiento de formas y ubicación en el espacio (Clements y Sarama, 2009).	Se entiende como la capacidad que muestran los estudiantes para reconocer, manejar y describir figuras geométricas, además de identificar y expresar la ubicación y el desplazamiento de objetos dentro de un espacio determinado.	Representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar.	Asocia las formas de los objetos de su entorno con figuras geométricas a partir del uso de materiales concretos. Realiza comparaciones de longitud entre dos elementos.	Ordinal
			Expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas.	Emplea expresiones referidas a la longitud, como “más largo que” y “más corto que”. Hace uso de términos que indican ubicación, tales como “cerca de”, “lejos de” y “al lado de”.	
			Emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio.	Reconoce su propia ubicación y la de otros objetos dentro del espacio donde interactúa. Representa personas y objetos utilizando proporciones adecuadas.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Sánchez (2018) llevó a cabo la investigación titulada "Influencia de estrategia pedagógica basada en la corporalidad y juego en los aprendizajes matemáticos en el contexto escolar de estudiantes de NT2 pertenecientes a una escuela municipal de Macul", la muestra estuvo conformada por dos grupos: el NT2 A, que funcionó como grupo experimental, integrado por 13 niños y 14 niñas; y el NT2 B, que actuó como grupo control, compuesto por 12 niños y 16 niñas, para la recolección de información se utilizaron entrevistas, registros en el cuaderno de campo y una pauta de cotejo. Los resultados mostraron que el grupo experimental mejoró sus aprendizajes en un 30% más que el grupo control, evidenciando un cambio porcentual significativo, además en la fase diagnóstica, el grupo experimental presentaba 3 estudiantes en el rango óptimo (66,67–100%), 18 en el nivel intermedio (33,34–66,66%) y 8 en el nivel insuficiente (0–33,33%), tras la implementación del proyecto, los 29 estudiantes alcanzaron el rango óptimo, de tal modo se concluyó que la estrategia basada en

la corporalidad y el juego influyó positivamente en los niños y niñas, no solo en los resultados obtenidos, sino también en su desempeño cotidiano, gracias al plan de aula y al rol protagónico que asumieron en su aprendizaje, se fortalecieron aspectos como la confianza, la expresividad y la participación.

Gutiérrez (2021), elaboró la tesis titulada modelo didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas con materiales didácticos manipulables. conformado por una muestra de 5 docentes seleccionados de 17 instituciones oficiales, para ello se elaboró el instrumento que correspondió a la entrevista semiestructurada con el propósito de recoger información que permitiera develar la situación de la didáctica en tiempo de pandemia. Los resultados de la investigación infieren que los docentes que no dan el adecuado uso de los materiales didácticos dentro del proceso – enseñanza están retardando o impidiendo el desarrollo de los procesos cognitivos de los estudiantes lo que conlleva a tener mayor dificultad para la comprensión de conocimientos carentes de sentido en el estudiante.

Chango (2020) desarrolló la investigación titulada “Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” realizada en Ecuador durante el año lectivo 2019-2020”, la investigación presentada posee un enfoque cuantitativo y un diseño de rasgo experimental, esta muestra estuvo compuesta por 44 estudiantes del nivel inicial, divididos equitativamente en un grupo experimental y un grupo control, con 22 niños cada uno, de tal manera para la recolección de información se emplearon la técnica de observación y una lista de cotejo, estos permitieron

concluir que la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras generó cambios significativos en el desempeño de los estudiantes del nivel inicial, estas estrategias facilitaron que los niños actuaran con mayor seguridad, entusiasmo y espontaneidad, al desenvolverse en un ambiente de aprendizaje vivencial que promovía la exploración y la construcción de nuevos conocimientos.

Antecedentes Nacionales

Ugaz (2021) desarrolló la investigación titulada “Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de cinco años de una institución educativa pública de Lima” desarrollada en Perú, la investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, de esta manera la muestra estuvo conformada de manera intencional por tres docentes y 72 estudiantes de nivel inicial, ante esto se elaboró una estrategia didáctica, donde un 61% de niños presentaba un bajo rendimiento en cuanto a la asignatura de matemática, mientras que posteriormente a la intervención de este modelo, el 79% de los estudiantes alcanzo un nivel alto, ante esto se puede decir que el modelo didáctico orientada a fortalecer el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de cinco años de la institución educativa estudiada resulto eficaz para fortalecer las nociones de la asignatura en los niños de educación inicial..

Pineda (2022) llevó a cabo la investigación titulada “Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Ayacucho 2020” realizada en Perú, la población estuvo conformada por 36 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 12 niños, ante resto los resultados evidenciaron que antes del uso de

los juegos didácticos existía el 58% de los niños se encontraba en un nivel bajo de aprendizaje matemático, y después de la intervención el 83% alcanzo un nivel alto, ante lo señalado cabe recalcar que estas guardan una relación significativa con el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de cuatro años de la mencionada institución educativa, puesto que influye positivamente, promoviendo así la comprensión de conceptos de manera lúdica y significativa de los niños.

Burgos (2019) elaboró la tesis titulada “Programa de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la I.E.P. Virgen de Copacabana Trujillo – 2019”, esta población estuvo integrada por 40 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Copacabana, mientras que la muestra estuvo constituida por 12 niños de cuatro años, asimismo para la recolección de información se emplearon una ficha de observación y una lista de cotejo, los resultados evidenciaron que la implementación del programa de estrategias didácticas generó un efecto favorable en el aprendizaje matemático; en el postest, el 83% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado.

La elaboración de la propuesta de intervención pedagógica, fundamentada en la incorporación de actividades lúdicas novedosas, propició transformaciones notables en la participación de los niños del nivel inicial. Esto ocurrió porque dichas dinámicas recreativas crean un entorno educativo en el que los estudiantes se sienten confiados, motivados y libres para expresarse, facilitando así la exploración y la construcción de nuevos saberes mediante experiencias prácticas, artísticas y de experimentación.

Farfán (2022) desarrolló el estudio denominado “Estrategias didácticas y su influencia en el desarrollo de los problemas matemáticos en niños de 5 años en la institución educativa inicial “la paz” Carmen alto Ayacucho, 2022. Con una población de 60 niños y niñas, se seleccionó una muestra de 20 alumnos de la edad de 5 años de la sección "Pequeños Gigantes" a quienes se les administró la Prueba de Rendimiento. Los resultados revelaron que las estrategias didácticas tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas relacionadas con la medida y la magnitud. Antes de la implementación de las estrategias didácticas, el 60,0% de los niños se encontraba en niveles de logro. Después de la aplicación de dichas estrategias, este porcentaje aumentó significativamente, con un 65,0% de los niños y niñas alcanzando un nivel de logro destacado.

Sánchez (2020) en su investigación titulada Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la Institución Educativa N° 455 del distrito de Raimondi, 2020 conformada por una población de 25 estudiantes y una muestra 24 estudiantes de 4 y 5 años, donde se utilizaron los instrumentos de prueba pre-test y pos-test compuesta por 15 ítems finalmente los resultados llevaron a poder concluir que 14 estudiantes presentaron influencia positiva por tal razón se entiende que los materiales didácticos estructurados benefician la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización logrando alcanzar un efecto positivo del 58.33% de los estudiantes.

Polo y Ticona (2025) presentaron el trabajo denominado Juegos didácticos para desarrollar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización

en el departamento de Trujillo. La muestra conformada fue de 20 estudiantes de 4 y 5 años de edad donde se utilizó como instrumento la guía de observación conformado por 15 ítems, por último se recogieron los resultados donde se evidencio que en el 60 % de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio en comparación del post test donde el 70 % de los niños se encontraba en logro destacado por tal razón se puede afirmar que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el nivel de dicha competencia.

Antecedentes Locales

Huayta (2021) presentó la tesis titulada: “Estrategia Hemagrasico para mejorar la resolución de problemas aritméticos Aditivos en los alumnos de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa José Rosa Ara en Tacna, 2018”. la población está constituida por 63 alumnos distribuidos en dos grupos, grupo experimental con 34 alumnos y grupo control con 29 alumnos. El instrumento que se esgrimió es el test con pictografías, texto y respuestas politómicas. Los resultados obtenidos en el pre test fue de 64% de estudiantes en nivel de inicio, luego de la aplicación de la estrategia Hemagrasico, el 88 % de los estudiantes está en logro previsto por tanto se concluye dicha estrategia eleva el aprendizaje de resolución de problemas aritméticos aditivos.

Tapia (2021) exhibo La investigación titulada “Participación de los padres de familia en el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Agustín de Tacna, 2021” realizada en Perú, este estudio presentó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental con una población de 22 estudiantes de 5 años de edad

y sus respectivos padres de familia, empleando como técnica observación sistemática y la técnica de encuesta y mediante el instrumento guía de cuestionario, además la investigación termino indicando que concurre una correspondencia efectiva alta entre la cooperación de los padres de familia y el logro de aprendizaje de la competencia, esto mismo se refleja debido a que los resultados evidencian que el 64 % de los niños alcanzó un nivel medio en la competencia “resuelve problemas de cantidad” antes de la intervención, mientras que después de la participación activa de los padres de familia, el 86 % de los estudiantes logró un nivel alto en dicha competencia, esto claramente destaca que la participación de los padres tiene una gran influencia contribuyendo al fortalecimiento del aprendizaje de los niños de educación inicial, al igual que el logro destacado en la competencia de matemática.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 *Área de Matemática.*

2.2.1.1 Importancia del área de Matemática.

El área de Matemática es fundamental en la educación porque proporciona a los estudiantes las habilidades necesarias para el análisis, la resolución de problemas y la toma de decisiones basadas en la lógica y el razonamiento cuantitativo. Las matemáticas permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico, aplicar conceptos abstractos a situaciones concretas y comprender el mundo a través de modelos matemáticos. Además, el dominio de las matemáticas fomenta la capacidad de pensar de manera estructurada y sistemática, habilidades que son esenciales tanto en la vida cotidiana como en diversos campos profesionales.

Piaget (1975) define que “el proceso lógico matemático se enfatiza en la construcción de la noción del conocimiento, que se desglosa de las relaciones entre objetos y descende de la propia producción del individuo” (p.20). En ese mismo contexto el niño de 5 años construye sus saberes matemáticos en relación a los objetos que manipula previamente, en tal sentido, la teoría de Piaget determina que las docentes de educación inicial sean conocedores de todos los aspectos relacionados a los temas a tratar, con el objetivo de potenciar el proceso de la enseñanza con los recursos didácticos pertinentes.

Además, el National Council of Teachers of Mathematics (2000) subraya que "la educación matemática no solo desarrolla habilidades de resolución de problemas, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de los estudiantes para aplicar conocimientos en contextos variados, preparando a los individuos para enfrentar desafíos en una sociedad basada en la información" Esto demuestra la importancia de las matemáticas en la preparación de los estudiantes para una participación efectiva en una sociedad moderna y dinámica.

En conclusión, el área de Matemática es crucial en la educación debido a su capacidad para enseñar habilidades esenciales de resolución de problemas y pensamiento crítico. Las matemáticas proporcionan una base sólida para el aprendizaje en diversas disciplinas y para la vida cotidiana, permitiendo a los estudiantes entender y manipular el mundo que les rodea. La enseñanza de las matemáticas no solo prepara a los estudiantes para desafíos académicos y profesionales, sino que también fomenta habilidades de razonamiento estructurado y análisis que son valiosas en todos los aspectos de la vida.

2.2.1.2 Enfoque del área de Matemática.

El enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de matemática es el enfoque centrado en la resolución de problemas el cual se caracteriza según el marco teórico y metodológico en sus orientaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Poggioli (1999) menciona que “la resolución de problemas consiste en un conjunto de actividades mentales y conductuales, a la vez que implica también factores de naturaleza cognoscitiva, afectiva y motivacional” (p.98).

Ministerio de Educación [MINEDU] (2016) fundamenta que toda actividad matemática tiene un contexto de resolución de problemas que se generan a partir de situaciones vivenciales y significativos. Durante este proceso los niños se enfrentan a retos para los cuales no cuentan con estrategias de resolución, dando como resultado que el niño desarrolle un proceso de indagación y reflexión personal y social.

Al respecto, en el enfoque de resolución de problemas, los estudiantes resuelven problemas promoviendo su creatividad, autorregulando su aprendizaje basado en experiencias significativas y reflexionando sobre sus errores, logros, avances que obtuvo durante el proceso de la resolución de problemas.

2.2.1.3 Competencias del área de Matemática.

Es crucial que los estudiantes desarrollen las competencias matemáticas necesarias para enfrentar diversos contextos y situaciones. La Competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" es fundamental en

este proceso. Según el MINEDU (2016) esta competencia se define como la habilidad para combinar diferentes capacidades con el fin de abordar y resolver situaciones que requieren dichas habilidades, siempre actuando con un sentido ético.

La competencia involucra el pensamiento de una mente en funcionamiento, entonces se puede afirmar que un sujeto capaz de producir ideas y construir conocimientos es quien dinamiza los saberes previos y a la vez incorpora lo que tiene, tomando constantemente información del entorno. Aplicar esto en clase permite cambiar, abstraer, deducir, inducir, particularizar y generalizar. Otra opción muy importante es utilizar diferentes recursos que se pueden emplear de diversas maneras. Esto genera impacto positivo en el contexto educativo ya que se dirige al logro de diversos objetivos que buscan explorar, contrastar, opinar, argumentar, decidir, crear y solucionar problemas. Solo de esta manera se entenderá la competencia como un conocimiento, dejando de lado el conocimiento formal (Barbosa da Silva et al., 2019)

Las competencias del área de matemática se dividen en tres las cuales se explicará a continuación:

- a) **Resuelve problemas de cantidad:** se refiere a la habilidad del estudiante para utilizar conceptos matemáticos básicos relacionados con las cantidades y números para abordar y resolver problemas en diversos contextos. Esto incluye la capacidad de contar, medir, comparar y ordenar objetos y cantidades. Los niños que desarrollan esta competencia son capaces de identificar relaciones cuantitativas, realizar operaciones básicas y aplicar estos conceptos en situaciones prácticas y

cotidianas. La competencia se evidencia cuando los estudiantes interactúan con su entorno, explorando y manipulando objetos para descubrir características numéricas y resolver problemas relacionados con las cantidades.

- b) **Resuelve problema de forma movimiento y localización:** se refiere a la capacidad del estudiante para comprender y aplicar conceptos geométricos y espaciales en la resolución de problemas. Esto incluye la habilidad para identificar y manipular formas geométricas, describir y predecir el movimiento de objetos y utilizar referencias espaciales para determinar la posición y orientación de los mismos. Los niños que desarrollan esta competencia son capaces de explorar y organizar el espacio a su alrededor, interactuar con objetos y comprender su ubicación relativa y movimiento. Esta competencia es esencial para el desarrollo del pensamiento espacial y la aplicación de conceptos geométricos en la vida cotidiana y en contextos educativos.

En conclusión, el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" es esencial para un desarrollo educativo completo. Fomentar estas competencias desde una edad temprana contribuye a construir una base sólida para el aprendizaje futuro y el desarrollo integral de los niños.

2.2.1.4 Dimensiones de la competencia forma, movimiento y localización.

El desarrollo infantil debe enfocarse en la creación de situaciones que fomenten habilidades basadas en la resolución de problemas. Según el

MINEDU (2016), formula las capacidades que se deben promover en los niños son esenciales para su crecimiento integral. Estas capacidades incluyen:

- a) **Representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar:** Esta capacidad implica que los niños puedan reconocer, manipular y transformar objetos utilizando formas geométricas. A través de actividades lúdicas y educativas, los niños desarrollan la habilidad de visualizar y comprender las propiedades y relaciones espaciales de las formas.
- b) **Expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas:** Esta capacidad se refiere a la habilidad de los niños para expresar y compartir su entendimiento de las formas geométricas y sus interrelaciones. Puede incluir la descripción verbal, la representación gráfica y la utilización de herramientas tecnológicas para comunicar conceptos geométricos.
- c) **Emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio:** Esta capacidad engloba la utilización de diversas estrategias para la orientación espacial. Los niños aprenden a ubicarse y moverse en su entorno, utilizando referencias espaciales y desarrollando un sentido de dirección y ubicación.

Es fundamental desarrollar todas estas capacidades en los niños, ya que cada una representa un proceso clave en su educación. Es importante reconocer que cada niño tiene un estilo de aprendizaje único, lo que hace necesario que el desarrollo de habilidades sea un proceso cíclico. Este enfoque permite adaptar las estrategias educativas de manera innovadora y motivacional, asegurando que

se aborden las necesidades individuales de cada niño y se fomente su desarrollo integral. La unión de estas capacidades proporciona una base sólida para el aprendizaje continuo y la adaptación a nuevos desafíos, promoviendo un crecimiento equilibrado y holístico en los niños.

2.2.2 Resolución de Problemas.

2.2.2.1 Concepto.

La resolución de problemas matemáticos es un proceso cognitivo que involucra el uso de las habilidades y estrategias para encontrar una solución a un problema matemático.

Como define Polya (1984) La resolución de problemas es un enfoque basado en cuatro etapas para llegar a la solución, estas etapas son: Comprender el problema, idear un plan, llevar a cabo el plan y revisar la solución obtenida.

Por otro lado, Schoenfeld (1987) en su profundo estudio de la educación matemática define que la resolución de problemas matemáticos implica el uso de las estrategias heurísticas, como la búsqueda de patrones, la representación de la prueba y error.

En resumen, la resolución de problemas matemáticos implica el uso de las habilidades, estrategias y enfoques para encontrar soluciones a desafíos matemáticos, lo cual involucra idear un plan, ejecutar el plan, revisar la solución, así como generar aprendizajes de la prueba y error. La resolución de problemas matemáticos es un proceso cognitivo que involucra el uso de las habilidades y estrategias para encontrar una solución a un problema matemático.

2.2.2.2 Importancia.

Polya (1988) presenta una metodología para resolver problemas matemáticos que enfatiza la importancia de comprender el problema, planificar una estrategia, ejecutar el plan y reflexionar sobre el proceso, como resultado se fomentará la creatividad y se incentivará el pensamiento crítico de los niños.

Así mismo Bruner (1966) destaca la resolución de problemas es importante porque es una forma efectiva de aprender matemáticas asimismo argumenta que la solución de problemas permite a los estudiantes construir sus propios conocimientos a través de la exploración y la experimentación.

La resolución de problemas es importante porque promueve el desarrollo del pensamiento crítico, fomenta habilidades transferibles, estimula la creatividad, tiene aplicaciones prácticas e incentiva la perseverancia y la confianza.

2.2.3 Forma.

2.2.3.1 Concepto.

La forma se refiere a la estructura o configuración de un objeto, definida por sus límites externos. Es una propiedad fundamental en geometría que describe las características externas de las figuras y objetos. Según el MINEDU (2016), la forma es una representación geométrica que puede ser reconocida, manipulada y transformada por los niños. De acuerdo con Quino (2018) el reconocimiento y la diferenciación de formas son procesos clave en el desarrollo cognitivo infantil.

2.2.3.2 Importancia.

La comprensión de las formas es crucial en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite identificar y diferenciar objetos en su entorno. El reconocimiento y la manipulación de formas geométricas desarrollan habilidades espaciales y de visualización, que son fundamentales para el aprendizaje de conceptos matemáticos más avanzados (MINEDU, 2016). Según Ale (2016) el conocimiento de formas geométricas también está relacionado con la capacidad de los niños para resolver problemas y desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

Además, la identificación de formas geométricas fomenta la creatividad y la expresión artística en los niños. Al manipular y combinar diferentes formas, los niños pueden crear patrones y diseños, lo que les ayuda a desarrollar una comprensión más profunda de las relaciones espaciales y estéticas. Esto también contribuye a su capacidad para visualizar y planificar proyectos, lo cual es una habilidad valiosa en muchas disciplinas (Celi Rojas et al., 2021).

Por último, la familiaridad con las formas geométricas es un componente esencial de la alfabetización matemática. Los niños que comprenden bien las formas geométricas están mejor preparados para enfrentar conceptos matemáticos más complejos, como la simetría, la medición y la geometría tridimensional. Esto establece una base sólida para su éxito académico futuro en matemáticas y ciencias (National Council of Teachers of Mathematics, 2000).

2.2.3.3 Tipos.

Los tipos de formas geométricas incluyen formas bidimensionales, como círculos, triángulos y cuadrados, y formas tridimensionales, como esferas, cubos y cilindros. Las formas bidimensionales son planas y se describen mediante dos dimensiones: largo y ancho. Estas formas son esenciales para enseñar a los niños sobre propiedades como el perímetro, el área y los ángulos (Barbosa da Silva et al., 2019)

Las formas tridimensionales, por otro lado, tienen tres dimensiones: largo, ancho y alto. Estas incluyen objetos como pirámides, prismas y conos. La manipulación de formas tridimensionales ayuda a los niños a desarrollar una comprensión más profunda de conceptos como volumen y superficie, así como a visualizar cómo los objetos ocupan espacio en el mundo real (Ale, 2016)

Además, las formas geométricas pueden clasificarse en regulares e irregulares. Las formas regulares tienen todos sus lados y ángulos iguales, como un cuadrado o un círculo, mientras que las formas irregulares tienen lados y ángulos de diferentes longitudes y medidas. Esta clasificación ayuda a los niños a reconocer patrones y simetrías, y a entender cómo las formas pueden variar y transformarse (Burgos, 2019)

2.2.4 Movimiento.

2.2.4.1 Concepto.

El movimiento se refiere al cambio de posición de un objeto a lo largo del tiempo. En términos geométricos, el movimiento puede describirse como una transformación que incluye traslación, rotación y reflexión de objetos en el

espacio (MINEDU, 2016). Según Newton (1686) el movimiento es el cambio en la posición de un objeto respecto a un punto de referencia fijo.

2.2.4.2 Importancia.

El estudio del movimiento es esencial para comprender las relaciones espaciales y temporales. Permite a los niños desarrollar habilidades de orientación y coordinación, además de entender conceptos físicos y matemáticos relacionados con la dinámica y la cinemática (MINEDU, 2016). Pinto y Castro (2000) sostienen que la comprensión del movimiento es fundamental para el desarrollo de la inteligencia espacial y la capacidad de los niños para interactuar con su entorno.

La capacidad de entender y analizar el movimiento también es crucial en la educación científica. Al observar y describir el movimiento, los niños aprenden a formular hipótesis, realizar experimentos y analizar resultados, habilidades que son fundamentales en el método científico.

El conocimiento del movimiento también tiene aplicaciones prácticas en la vida cotidiana. Los niños que comprenden cómo se mueven los objetos pueden aplicar este conocimiento en actividades deportivas, en el diseño y construcción de estructuras, y en la resolución de problemas cotidianos. Esta comprensión mejora su capacidad para planificar y ejecutar tareas, así como para anticipar y prevenir accidentes (Pinto y Castro, 2000).

2.2.4.3 Tipos.

Los tipos de movimiento incluyen la traslación, que es el desplazamiento de un objeto de un lugar a otro sin cambiar su orientación; la rotación, que es el

giro de un objeto alrededor de un punto o eje; y la reflexión, que es el cambio de orientación de un objeto en un espejo o una línea de simetría (MINEDU, 2016). Cada uno de estos tipos de movimiento implica diferentes habilidades y conceptos geométricos que los niños deben aprender y practicar.

Además de estos movimientos básicos, el movimiento puede clasificarse como rectilíneo o curvilíneo. El movimiento rectilíneo se produce cuando un objeto se desplaza en línea recta, mientras que el movimiento curvilíneo ocurre cuando un objeto sigue una trayectoria curva. Comprender estos tipos de movimiento ayuda a los niños a analizar y predecir trayectorias y comportamientos de objetos en diferentes contextos (Ugaz, 2021).

Finalmente, el movimiento puede ser uniforme o acelerado. El movimiento uniforme ocurre cuando un objeto se desplaza a una velocidad constante, mientras que el movimiento acelerado implica un cambio en la velocidad del objeto con el tiempo (MINEDU, 2016). Estos conceptos son fundamentales para el estudio de la física y la comprensión de fenómenos naturales y tecnológicos, como el movimiento de los planetas y el funcionamiento de los vehículos (Newton, 1686)

2.2.5 Localización.

2.2.5.1 Concepto.

La localización se refiere a la posición o ubicación de un objeto en el espacio. Es un concepto clave en geometría y geografía que ayuda a determinar dónde se encuentra un objeto en relación con otros objetos o puntos de referencia (MINEDU, 2016). Díaz y Hernández (2002) define la localización

como la capacidad de identificar y describir la posición de objetos o lugares en un entorno espacial.

2.2.5.2 Importancia.

La capacidad de localizar objetos es fundamental para la orientación espacial y la navegación. Permite a los niños desarrollar un sentido de dirección y ubicación, habilidades esenciales para moverse de manera efectiva en su entorno y comprender mapas y planos (MINEDU, 2016). Según Sánchez (2020) la habilidad para localizar y orientarse espacialmente es crucial para la construcción de mapas mentales y la navegación eficiente en diferentes entornos.

Además, la localización es una habilidad esencial para la resolución de problemas cotidianos, los niños que pueden localizar objetos con precisión son más capaces de organizar su espacio personal, planificar rutas y encontrar soluciones a problemas prácticos, esta habilidad también es importante en el aprendizaje de disciplinas como la geografía, donde la capacidad de leer y interpretar mapas es fundamental (González y Rodríguez, 2018)

La localización también juega un papel crucial en la seguridad personal y la autonomía, los niños que desarrollan fuertes habilidades de localización y orientación son más capaces de moverse de manera independiente y segura en su entorno, esto es especialmente importante en situaciones de emergencia, donde la capacidad de encontrar y seguir rutas seguras puede ser vital (Pinto y Castro, 2000)

2.2.5.3 Tipos.

Los tipos de localización incluyen la localización absoluta, que utiliza coordenadas específicas como latitud y longitud, y la localización relativa, que describe la posición de un objeto en relación con otros objetos o puntos de referencia (MINEDU, 2016) , la localización absoluta es precisa y cuantificable, lo que la hace ideal para aplicaciones científicas y tecnológicas.

La localización relativa, por otro lado, es más flexible y se basa en descripciones cualitativas, como "cerca de" o "al lado de". Este tipo de localización es útil en contextos cotidianos y sociales, donde las relaciones espaciales pueden ser más importantes que las coordenadas exactas. La comprensión de la localización relativa ayuda a los niños a interactuar eficazmente con su entorno y comunicarse mejor con los demás (Polo y Ticona, 2025)

Además, la localización puede dividirse en localización topográfica y localización cognitiva. La localización topográfica se refiere a la posición física de los objetos en el espacio, mientras que la localización cognitiva se refiere a cómo los individuos perciben y recuerdan la posición de los objetos en su entorno. La capacidad de integrar estas dos formas de localización es crucial para la navegación y la orientación efectivas (Sanchez G. , 2020)

2.2.6 Modelo didáctico.

2.2.6.1 Concepto.

El modelo didáctico se refiere a un conjunto estructurado de principios, estrategias y metodologías que guían la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito

educativo. Según Carrasco (2005) un modelo didáctico es un marco teórico-práctico que orienta la planificación, implementación y evaluación de los procesos educativos. Este modelo abarca aspectos como los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las actividades pedagógicas, los recursos didácticos y la evaluación, proporcionando un enfoque coherente y sistemático para la enseñanza.

Según Díaz y Hernández (2002), el modelo didáctico "constituye una guía que facilita la toma de decisiones pedagógicas, permitiendo a los docentes seleccionar y organizar de manera efectiva los contenidos y las estrategias más adecuadas para alcanzar los objetivos educativos". Estos modelos pueden variar desde enfoques tradicionales y conductistas hasta enfoques constructivistas y basados en competencias, adaptándose a las necesidades y características de los estudiantes y del contexto educativo.

2.2.6.2 Importancia.

El modelo didáctico es esencial porque proporciona una estructura organizada para la enseñanza, lo que permite a los docentes planificar y ejecutar sus lecciones de manera eficiente y efectiva. Según Ugaz (2021), un modelo didáctico bien estructurado mejora significativamente la calidad del proceso educativo, asegurando que todos los aspectos del aprendizaje sean considerados y abordados adecuadamente. Esto incluye la alineación de los objetivos de aprendizaje con las actividades pedagógicas y las evaluaciones, lo que facilita un enfoque coherente y enfocado en el desarrollo de competencias clave.

Además, los modelos didácticos promueven la innovación y la adaptación en la enseñanza. Al ofrecer un marco flexible, los docentes pueden

incorporar nuevas metodologías, tecnologías y enfoques pedagógicos que respondan a las necesidades cambiantes de los estudiantes y el entorno educativo Morales (2017). Esto es particularmente importante en un mundo en constante cambio, donde las habilidades y conocimientos requeridos están en evolución constante.

Por último, los modelos didácticos facilitan la evaluación y mejora continua del proceso educativo. Según Berrios (2024) la evaluación formativa y sumativa, integrada en los modelos didácticos, permite a los docentes y a las instituciones educativas monitorear el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias de enseñanza en consecuencia. Esto no solo mejora los resultados de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo profesional de los docentes y a la eficacia general del sistema educativo.

2.2.7 *Modelo didáctico “Resuelve Kids”.*

2.2.7.1 Definición del modelo didáctico “Resuelve Kids”.

El modelo didáctico "Resuelve Kids" es una metodología educativa diseñada para fomentar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en niños de edad preescolar y primaria. Este modelo se centra en el aprendizaje activo y participativo, donde los niños se enfrentan a situaciones problemáticas adecuadas a su nivel de desarrollo y utilizan diversas estrategias cognitivas y metacognitivas para resolverlas. El enfoque principal de "Resuelve Kids" es promover el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre los

estudiantes. La etimología del término "Resuelve Kids" proviene de dos componentes: "Resuelve" y "Kids".

"Resuelve" es una forma del verbo "resolver", que deriva del latín "resolví", que significa "aflojar" o "soltar". En el contexto educativo, "resolver" se refiere a la capacidad de encontrar soluciones a problemas, descomponiendo los desafíos en partes manejables y abordándolos de manera sistemática. "Kids" es una palabra del inglés que significa "niños". Proviene del antiguo inglés "cild", que a su vez tiene raíces germánicas. La inclusión de "Kids" en el nombre del modelo destaca que este enfoque está específicamente diseñado para niños, considerando sus características de desarrollo y sus necesidades educativas.

En conjunto, "Resuelve Kids" puede interpretarse como "Niños que resuelven", enfatizando el objetivo del modelo de empoderar a los niños para que sean solucionadores activos de problemas desde una edad temprana.

2.2.7.2 Importancia del modelo didáctico “Resuelve Kids”.

El modelo didáctico "Resuelve Kids" es fundamental porque se enfoca en desarrollar habilidades esenciales de resolución de problemas en los niños desde una edad temprana. Estas habilidades son cruciales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida cotidiana. Según Farfán (2022) la resolución de problemas es una de las competencias más importantes que los individuos pueden adquirir, ya que les permite enfrentar y superar desafíos diversos de manera efectiva. Al practicar estas habilidades regularmente, los niños aprenden

a pensar de manera crítica y lógica, a identificar problemas y a buscar soluciones creativas.

2.2.7.3 Teorías del modelo didáctico “Resuelve Kids”.

Teoría de George Polya: "Resolución de Problemas"

La teoría de "Resolución de Problemas" de George Polya es un enfoque sistemático para enfrentar y resolver problemas matemáticos y de otro tipo. Polya, en su obra clásica Berrios (2024) propuso un método en cuatro pasos que ayuda a las personas a abordar problemas de manera estructurada y lógica. De las cuales, sus procesos son:

- a) **Comprender el Problema:** Este primer paso implica leer y entender completamente el problema. Es necesario identificar los datos conocidos, las incógnitas y las condiciones del problema.
- b) **Planificar una Estrategia:** En esta fase, se elabora un plan o estrategia para abordar el problema. Esto puede involucrar la elección de fórmulas matemáticas, diagramas o la descomposición del problema en partes más manejables.
- c) **Ejecutar el Plan:** Implementar la estrategia planificada para resolver el problema. Esto puede incluir cálculos matemáticos, experimentos o la aplicación de algoritmos.
- d) **Revisar y Reflexionar:** Una vez que se ha llegado a una solución, es crucial revisar el proceso y reflexionar sobre el resultado. Esto ayuda a verificar la exactitud de la solución y a aprender del proceso.

Teoría de Jean Piaget: "El Desarrollo Cognitivo"

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget describe cómo los niños desarrollan su inteligencia y habilidades cognitivas a través de una serie de etapas progresivas. Piaget propuso que los niños pasan por cuatro etapas de desarrollo cognitivo, cada una caracterizada por formas diferentes de pensar y entender el mundo.

- a) **Asimilación y Acomodación:** La asimilación ocurre cuando los niños interpretan nuevas experiencias a través de sus esquemas mentales existentes. La acomodación se produce cuando los esquemas mentales se modifican para adaptarse a la nueva información.
- b) **Esquemas y Organización:** Los esquemas son las estructuras mentales que utilizamos para organizar y comprender el mundo. Estos se vuelven más complejos y abstractos a medida que los niños crecen. Los niños comienzan a organizarse en estructuras cognitivas más amplias y coherentes. Esta organización permite una comprensión más sofisticada y estructurada del entorno.
- c) **La Importancia del Juego:** A través del juego, los niños exploran, experimentan y ponen en práctica sus conocimientos en un entorno seguro. El juego permite a los niños asimilar y acomodar nueva información, reforzando y expandiendo sus esquemas cognitivos.

Teoría de María Montessori: "Montessori"

La teoría Montessori, desarrollada por María Montessori, se basa en la idea de que los niños son aprendices naturales y que se desarrollan mejor en un ambiente preparado que les permite explorar y descubrir por sí mismos. Este

enfoque educativo enfatiza la autonomía, el aprendizaje práctico y el respeto por el ritmo individual de cada niño.

- a) **Ambiente Preparado:** Un entorno organizado y estructurado que permite a los niños explorar y aprender de manera independiente.
- b) **Autoeducación:** Los niños aprenden a través de la exploración y la manipulación de materiales didácticos diseñados específicamente.
- c) **Aprendizaje Individualizado:** La enseñanza se adapta a las necesidades y ritmos individuales de cada niño, permitiendo un progreso personalizado.
- d) **Materiales Didácticos:** Uso de materiales específicos diseñados para enseñar conceptos concretos y abstractos de manera sensorial y manipulativa.

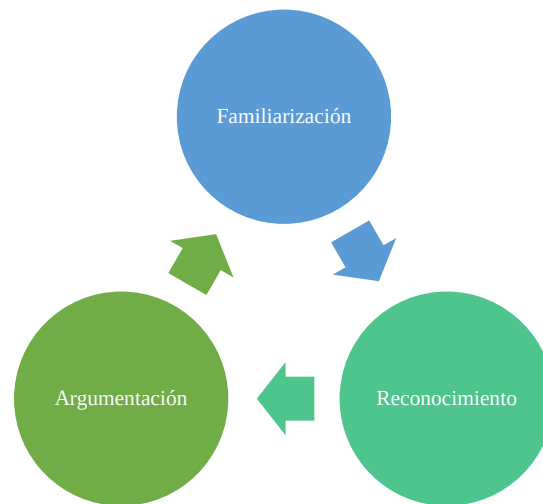
2.2.7.4 Procesos del modelo didáctico “Resuelve Kids”.

El modelo didáctico "Resuelve Kids" se basa en la premisa de que el aprendizaje efectivo ocurre cuando los niños están activamente involucrados en la resolución de problemas. Este enfoque metodológico promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, autonomía y creatividad a través de un proceso estructurado que permite a los niños explorar, tomar decisiones y reflexionar sobre su aprendizaje. El modelo está diseñado para fomentar la participación activa y el aprendizaje significativo en un entorno educativo dinámico.

El modelo didáctico "Resuelve Kids" se articula en tres procesos fundamentales: Familiarización, Reconocimiento y Argumentación. Cada uno

de estos procesos tiene un propósito específico que contribuye al desarrollo integral del niño:

- a) **Familiarización:** En esta etapa inicial, los niños exploran libremente los materiales y el entorno proporcionado. Este proceso les permite familiarizarse con los recursos disponibles y experimentar una primera interacción sin restricciones, facilitando una conexión natural y segura con el entorno de aprendizaje.
- b) **Reconocimiento:** Una vez que los niños han tenido la oportunidad de explorar, pasan a la etapa de reconocimiento. Aquí, toman decisiones informadas sobre cómo utilizar los materiales, planifican sus actividades y establecen objetivos específicos. Este paso fomenta la autonomía al permitir que los niños elijan y organicen su propio aprendizaje.
- c) **Argumentación:** Finalmente, en la etapa de argumentación, los niños expresan sus opiniones y reflexiones sobre la actividad realizada. Este proceso les permite verbalizar sus pensamientos, evaluar su propio trabajo y desarrollar habilidades de comunicación crítica. La argumentación no solo refuerza el aprendizaje cognitivo, sino que también apoya el desarrollo del lenguaje y la autoestima.



2.3. Definición de términos

Asimilación:

Proceso mediante el cual los individuos integran nueva información en esquemas cognitivos existentes

Acomodación:

Ajuste o modificación de los esquemas cognitivos para adaptarse a nueva información.

Esquemas:

Estructuras mentales que organizan y comprenden el mundo.

Familiarización:

Exploración libre y sin restricciones de materiales y entorno para adaptarse al aprendizaje.

Reconocimiento:

Proceso de toma de decisiones sobre el uso de materiales y planificación de actividades.

Argumentación:

Expresión de opiniones y reflexiones autónomas sobre una actividad realizada.

Desarrollo Cognitivo:

Proceso de cambio y crecimiento en las habilidades mentales y de pensamiento a lo largo del tiempo.

Juego:

Actividad lúdica que permite a los niños experimentar y aprender en un entorno seguro.

Modelo Didáctico:

Enfoque estructurado de enseñanza que guía el proceso de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

Autoeducación:

Aprendizaje independiente a través de la exploración y manipulación de materiales didácticos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es experimental aplicada que según Sanca (2011) consiste en la manipulación de la realidad o del estado natural del objeto donde la tarea del investigador es manejar de manera deliberada la variable experimental y luego observar que ocurre en condiciones controlada. Asimismo, Sabino (1996) considera aplicada porque concentra su atención en identificar necesidades problemas u oportunidades del contexto para posteriormente aplicar conocimientos y dar respuestas a estos requerimientos desde la aplicación de un modelo científico.

3.2. Diseño de investigación

El diseño adoptado es preexperimental, que se caracteriza por trabajar la experiencia en un solo grupo representativo de una sección de niños seleccionados por conveniencia en la Institución Educativa correspondiente a la práctica preprofesional. Este diseño requiere un grupo de niños de una edad

específica. El procedimiento implica trabajar con el grupo experimental, al que se le aplicará el tratamiento experimental (inclusión de la variable independiente), mientras que el otro grupo continúa con sus actividades o tareas rutinarias. Como señala Ramos (2021), “el diseño preexperimental se caracteriza por la aplicación de un tratamiento a un solo grupo sin la comparación con un grupo de control, lo que limita la capacidad para realizar inferencias causales con respecto a la variable independiente” (p. 158).

Al finalizar, se administra una prueba de salida para evaluar los avances en los aprendizajes de los estudiantes. La representación gráfica de este proceso se describe a continuación.

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

Donde:

G.E: Grupo experimental

X: Modelo Didáctico “Resuelve Kids”

O₁: Prueba de entrada grupo Experimental

O₂: Prueba de salida grupo Experimental

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población.

La población es el conjunto completo de individuos, elementos o unidades que comparten una característica común relevante para el estudio. Este grupo total es el objetivo sobre el cual se desean hacer inferencias o análisis. La población puede variar en tamaño y características. Como señala Lunevich (2021) “la

población se define como el conjunto completo de elementos o individuos que poseen una característica específica que es de interés para la investigación. La población puede ser finita o infinita, dependiendo de la naturaleza del estudio y de los criterios de inclusión establecidos” (p. 115). Por lo tanto, es crucial definir adecuadamente la población para asegurar que los resultados del estudio sean válidos y aplicables.

La población estuvo constituida por 60 estudiantes de la I.E.I.N°459 “Satélite del Sur”, como se detalla a continuación.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de 3, 4 y 5 años

Edad	Sección	Número de estudiantes
3 Años	Verde	20
4 Años	Azul	20
5 Años	Naranja	20
Total		60

Nota. Actas de matrícula de la I.E.I.N°459 “Satélite del Sur”

3.3.2 Muestra.

Una muestra se refiere a un subconjunto seleccionado de una población que se utiliza para representar a esa población en su totalidad. Dado que estudiar una población completa puede ser impracticable debido a limitaciones de tiempo, recursos o accesibilidad, se elige una muestra para realizar observaciones y análisis. La calidad y representatividad de la muestra son cruciales para garantizar que los resultados sean generalizables a la población total.

Según Lunevich (2021) “una muestra es un subconjunto de la población total que se selecciona para representar a la población en el estudio. La elección

adecuada de la muestra es fundamental para asegurar la validez y la generalización de los resultados del estudio” (p. 122). Por lo tanto, es esencial seleccionar y manejar la muestra de manera cuidadosa para obtener conclusiones precisas y fiables.

Por los criterios de conveniencia asociado a la práctica pre profesional, la sección seleccionada para la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids” será la sección de 5 años denominadas los “Naranja” como grupo experimental. El tamaño de muestra es de 20 estudiantes que se encuentran inscritos en las aulas de cinco años del nivel inicial, como se detalla a continuación:

Tabla 2

Distribución de la muestra

Grupos	Grado y sección	N° de estudiantes
Grupo experimental	“Naranja”	20,
Total		20

Nota. Actas de matrícula de la I.E.I.N°459 “Satélite del Sur”

3.3.3 Muestreo.

Fue no aleatorio, intencional. El muestreo es el proceso mediante el cual se selecciona un subconjunto de individuos, según Lunevich (2021) “el muestreo es una técnica utilizada para seleccionar una parte representativa de una población para realizar un estudio” (p. 130)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas de recolección.

En el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación en los estudiantes de 5 años sección “Naranja” de la Institución Educativa Inicial

N°459 “Satélite del Sur”, con la finalidad de desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización del Área de Matemática, con la intención de recoger datos de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización.

Como señala Lunevich (2021) la técnica de observación se utiliza para estudiar el comportamiento en su entorno natural, proporcionando datos ricos y contextuales que pueden no ser captados a través de otros métodos de recolección de datos. La observación sistemática es crucial para obtener una comprensión profunda del fenómeno en estudio. La adecuada aplicación de esta técnica es fundamental para garantizar la validez y la relevancia de los datos recolectados.

3.4.2 *Instrumento de recolección.*

El instrumento fue la rúbrica de evaluación para la evaluación de entrada y salida que se aplicará a los estudiantes cinco años del nivel Inicial para evaluar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización para construir sus conocimientos del área de matemática.

FICHA TÉCNICA	
Nombre del instrumento	Rubrica de evaluación
Autores	Jhosselyn Leonela Coila Ochoa Angie Esmeralda Cahui Huanacuni
Administración	Individual y colectiva.
Aplicación	Estudiantes de 5 años de Educación Inicial
Procedencia	E.E.S.P.P. “José Jiménez Borja”
Propósito	Resolución de problemas de forma, movimiento y localización
N° de ítems	8
Dimensiones	Familiarización Reconociendo Argumentación
Escala de valoración	4 puntos: muy bien 3 puntos: bien 2 puntos: regular 1 punto: deficiente
Categoría	Inicio: 0-10 Proceso: 11-13 Logro esperado: 14-17 Logro destacado: 18-20
Duración	40 puntos

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se aplicó la estadística descriptiva, utilizando tablas y figuras y las medidas de tendencia central, como la media aritmética y la desviación estándar. Del mismo modo, para la verificación de hipótesis se aplicará las pruebas estadísticas inferenciales para determinar el grado de validez externa del modelo

didáctico “Resuelve Kids” en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

3.6. Validez

3.6.1 Validez del instrumento.

La validez es un criterio esencial en la evaluación de instrumentos de medición, ya que determina en qué medida el instrumento cumple con su propósito específico y está respaldado por una base teórica y empírica sólida. Se refiere a la capacidad del instrumento para medir con precisión lo que se pretende medir y es fundamental para garantizar que los resultados obtenidos sean fiables.

Según Martínez et al (2019) la validez es el grado en que un instrumento mide realmente lo que se supone que debe medir. Es crucial para asegurar que los datos recopilados sean relevantes y útiles para los objetivos de la investigación. La técnica del juicio de expertos se utiliza para evaluar esta validez, implicando la revisión del instrumento por parte de especialistas en el área para verificar su adecuación y alineación con los objetivos de investigación.

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos

Expertos	Perfil profesional	Valoración	Puntaje
Experto 1	Licenciado en Educación	98,0%	49
Experto 2	Licenciado en Educación	96,0%	48
Experto 3	Licenciado en Educación	100,0%	50
Promedio global de validez		98,0%	49,

Nota. Resultados de la validez de expertos

En la Tabla 3, el promedio global de validez mostró 98% para el instrumento de evaluación. Este resultado sugiere que los tres especialistas consultados han aprobado el instrumento.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Descripción del trabajo de campo

El trabajo de investigación se llevó a cabo en el aula de 5 años, sección “Naranja”, de la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur”, ubicada en el distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa. En este contexto, se identificaron dificultades significativas en la resolución de problemas, específicamente en las áreas de forma, movimiento y localización, que son fundamentales para el desarrollo cognitivo infantil.

Para abordar estos desafíos y mejorar el nivel de competencia en la habilidad de "resolver problemas de forma, movimiento y localización", se implementó el modelo didáctico “Resuelve Kids”. Este modelo se centra en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas a través de un enfoque estructurado y participativo que fomenta la exploración activa, la toma de decisiones autónomas y la reflexión crítica.

Durante los meses de junio y julio, el modelo “Resuelve Kids” fue aplicado de manera sistemática en las actividades diarias del aula. Este modelo didáctico promueve un aprendizaje basado en la resolución de problemas reales,

utilizando materiales manipulativos y actividades diseñadas para ayudar a los niños a comprender conceptos de forma, movimiento y localización de manera práctica y significativa. La aplicación del modelo incluyó sesiones interactivas y ejercicios que permitieron a los niños explorar y aplicar estos conceptos en diferentes contextos, con el objetivo de mejorar su capacidad para resolver problemas y fortalecer sus competencias cognitivas.

a) Planificación:

El trabajo de investigación se da inicio durante las prácticas preprofesionales del sexto ciclo realizadas en la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur”, que cuenta con 3 aulas de las 3 edades que son 3, 4 y 5 años, ubicado en el distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de la provincia de Tacna, departamento Tacna. Se visualizó el problema detectado en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I se le da el informe a la docente de práctica, quien luego hace las coordinaciones con el docente de investigación para establecer el problema de Resuelve problemas de forma movimiento y localización.

b) Ejecución:

Al inicio del séptimo ciclo, se aprobó el proyecto para su implementación, y la investigación comenzó con la asignación de la docente de práctica, la profesora Elody Gonzales, y la docente encargada de la investigación, la profesora Geovanna Vicente, quien lideró el desarrollo del informe final.

La profesora Elody Gonzales, responsable de la práctica, coordinó con las instituciones educativas involucradas, siendo asignada a la misma institución en la que se había identificado el problema: la Inicial N°459 “Satélite del Sur”.

Para llevar a cabo las prácticas preprofesionales, se elaboraron fichas de aplicación basadas en la competencia de resolver problemas relacionados con forma, movimiento y localización en el área de matemáticas. Estas fichas se utilizaron para realizar una prueba inicial, con el objetivo de recolectar datos sobre el nivel de competencia de los niños. Esta información permitió planificar adecuadamente las sesiones de aprendizaje dirigidas a los niños de 5 años.

La ejecución del modelo didáctico se desarrolló siguiendo el siguiente orden del cuadro:

N.º	Dimensiones	Actividad de aprendizaje	Recurso	Proceso
	Aplicación de la evaluación de entrada			
1	Representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar.	“Reconocemos e identificamos las figuras geométricas.”	Narración sobre figuras geométricas Tarjetas de figuras geométricas Muñeco de peluche Alfombra de formas geométricas	Familiarización
2	Expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas.	Reconocemos y diferenciamos entre objetos largos y cortos	Muñeco de anaconda Parlante Diversos objetos de distinta longitud Caja larga Caja corta Sombrero interrogativo	Reconocimiento

3		Realizamos el juego de bingo	Muñeco o títere de un niño Cofre del tesoro Mapa para el bingo Marcadores o plumones Cartulina o cartón Papel contact Micrófono interactivo o “preguntón”	Argumentación
4	Emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio.	Celebración del Día del Campesino.	Disfraz de campesina Aguayo y productos agrícolas Escenario o paisaje de chacra Figura de campesino Tarjetas didácticas Títere interactivo o “preguntón”	
5		Nos orientamos y nos movemos dentro del espacio	Parlante Lámina de circuito o pista de carreras Carritos de distintos colores Títere interactivo o “preguntón”	
	Aplicación de la evaluación de salida			

c) Evaluación:

El 3 de junio de 2024 se aplicó la prueba inicial, compuesta por 8 ítems que contemplaban las tres dimensiones de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Durante esta evaluación se registró toda la información correspondiente, la cual fue posteriormente organizada en la rúbrica de evaluación para su análisis.

Posteriormente, el 10 de julio del mismo año, se llevó a cabo la prueba final, con la autorización de la directora de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur” y de la docente encargada del aula. Esta evaluación tuvo como objetivo verificar el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en la misma competencia, después de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”. Para medir la variable dependiente se utilizó una rubrica de evaluación previamente validada por tres especialistas en el área.

4.2 Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1 Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico

“Resuelve Kids”

Tabla 4

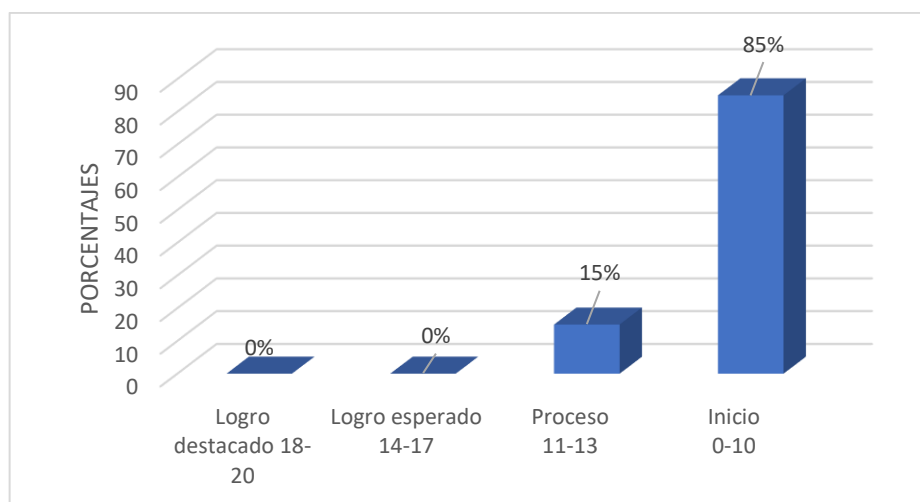
Grado de avance en la competencia de resolución de problemas relacionados con forma movimiento y localización

Niveles de logro de aprendizaje	I	f	%
Logro destacado (AD)	18 - 20	0	0%
Logro esperado (A)	14 - 17	0	0%
Proceso (B)	11 - 13	3	15%
Inicio (C)	0 - 10	17	85%
			100 %
Total		20	

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

Figura 1

Grado de desarrollo de la competencia ‘Resuelve problemas de forma, movimiento y localización’ previo a la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”



Nota. Información estadística derivada de la rúbrica utilizada en la evaluación inicial.

Interpretación

La tabla 5 y la figura 1 muestran los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur”.

Según los datos presentados, el 85% de los estudiantes se ubica en el nivel inicial, mientras que el 15% alcanza el nivel en proceso. No se registró ningún niño en los niveles de logro esperado ni de logro destacado.

En síntesis, los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes se encuentra en el nivel inicial, indicando que enfrentan dificultades significativas en el desarrollo de la competencia mencionada, lo que justifica la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids” para fortalecer dichas habilidades.

Tabla 5

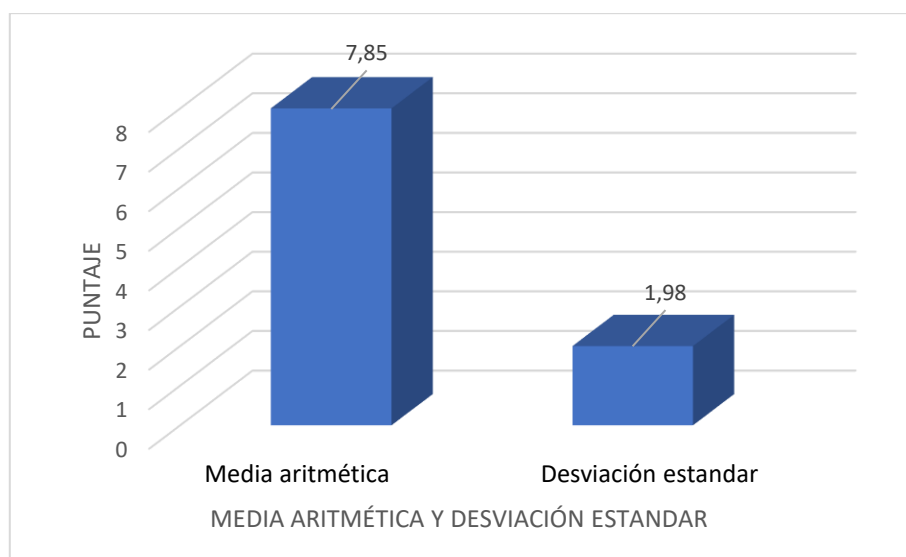
Indicadores estadísticos del grado de avance en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{X}$	7,85
Desviación Estándar	S	1,98
Muestra	n	20

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

Figura 2

Análisis estadístico del progreso alcanzado en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota: Datos estadísticos derivados de los resultados de la prueba diagnóstica

Interpretación

La tabla 6 y la figura 2 muestran las medidas estadísticas (media aritmética y desviación estándar) obtenidas en la prueba de diagnóstico de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur”.

Según los datos presentados, el puntaje promedio de los estudiantes fue de 7,85, ubicándolos en el nivel inicial, mientras que la desviación estándar registrada fue de 1,98, lo que indica que el grupo es homogéneo.

En síntesis, se evidencia que los niños de 5 años no habían desarrollado la competencia mencionada antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, lo que resalta la necesidad de intervenir pedagógicamente para mejorar su desempeño, dada la baja puntuación observada.

Tabla 6

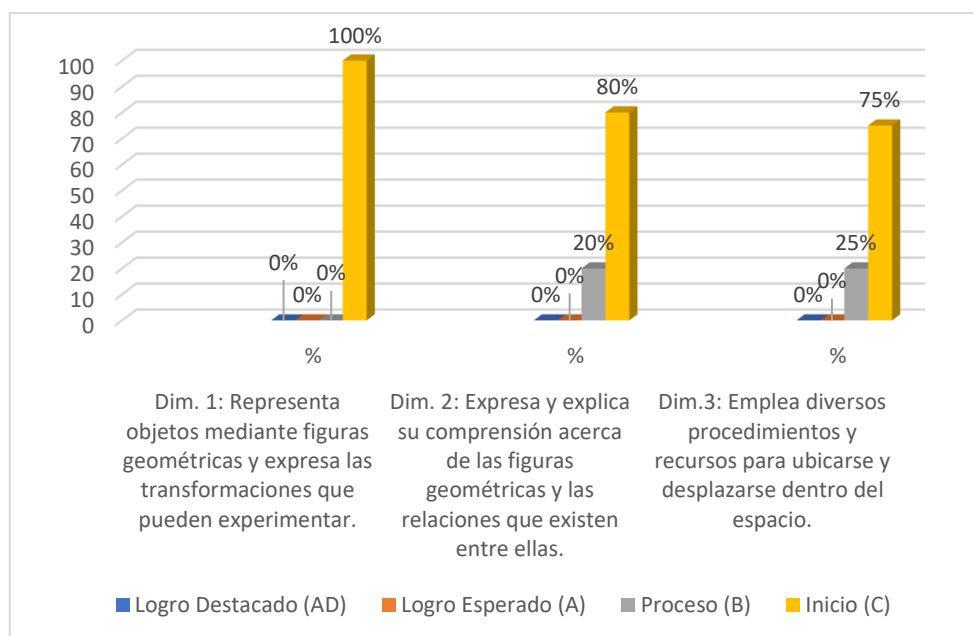
Grado de desarrollo de la competencia 'Resuelve problemas de cantidad' según sus dimensiones

Niveles	Dim. 1: Representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar.		Dim. 2: Expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas.		Dim.3: Emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio.	
	f	%	f	%	f	%
Logro Destacado (AD)	0	0%	0	0%	0	0 %
Logro Esperado (A)	0	0%	0	0%	0	0 %
Proceso (B)	0	0%	4	20 %	5	20 %
Inicio (C)	20	100%	16	80 %	15	75%
Total	20	100%	20	100 %	20	100 %

Nota. Competencia de resolución de problemas de cantidad según sus dimensiones.

Figura 3

Grado de desarrollo de la competencia 'Resuelve problemas de cantidad' considerando sus dimensiones



Nota. Evaluación de la competencia resuelve problemas de cantidad según sus dimensiones

Interpretación

La tabla 7 y la figura 3 muestran los resultados de la evaluación por dimensiones en relación con los niveles de desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en el área de matemática, aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur” de Tacna.

En la dimensión representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar., se observa que el 100% de los estudiantes se encuentra en el nivel inicial, sin registro alguno en los niveles de proceso, logro esperado o logro destacado.

En la dimensión expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas, el 80% de los niños se ubica en el nivel inicial, mientras que el 20% alcanza el nivel de proceso.

Respecto a la dimensión emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio, el 75% de los estudiantes se encuentra en el nivel inicial y el 25% en el nivel de proceso, sin que ninguno alcance los niveles de logro esperado o destacado.

En síntesis, se evidencia que la mayoría de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur” se sitúa en el nivel inicial en las tres dimensiones evaluadas.

Tabla 7

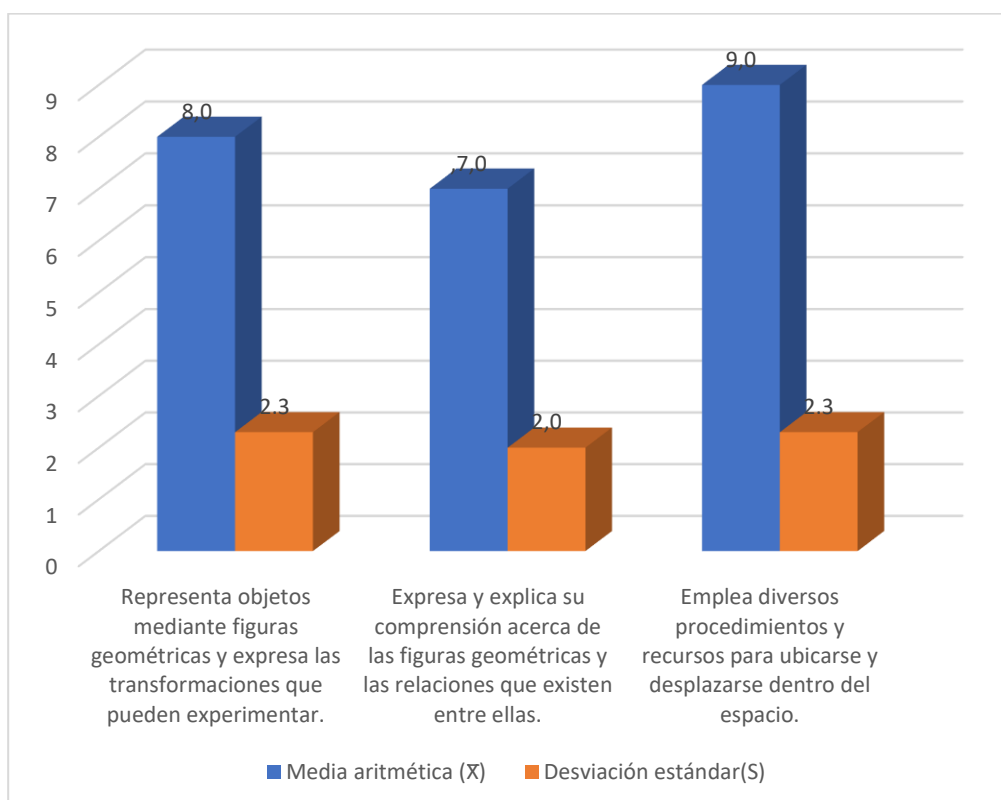
Indicadores estadísticos del desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización según sus dimensiones.

Dimensiones	Media aritmética ($\bar{X}$)	Desviación estándar(S)
Representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar.	8,0	2,3
Expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas.	7,0	2,0
Emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio.	9,0	2,3

Nota. Información estadística derivada de los resultados de la prueba diagnóstica

Figura 4

Indicadores estadísticos del nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización según sus dimensiones



Nota. Información estadística derivada de los resultados obtenidos en la prueba inicial.

Interpretación

La tabla 8 y la figura 4 presentan los datos estadísticos (media aritmética y desviación estándar) correspondientes a los resultados de la prueba de diagnóstico sobre la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur”.

Se observa que, en la dimensión representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar. el puntaje promedio fue de 8, situándose en el nivel de proceso, con una desviación estándar de 2,3 de tal modo en la dimensión expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas, la media aritmética fue de 7,0 correspondiente al nivel de inicio, con una desviación estándar de 2,0 finalmente, en la dimensión emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio, la media aritmética alcanzó 9, ubicándose en el nivel de proceso, mientras que la desviación estándar fue de 2,3.

En síntesis, se concluye que los niños de 5 años de la institución no han desarrollado de manera eficiente las dimensiones de la competencia evaluada antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, lo que evidencia la necesidad de intervenir pedagógicamente para fortalecer estas habilidades.

4.2.2 *Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”*

Prueba de la primera hipótesis específica

Antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, el grado de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se ubicaba en el nivel inicial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur” de Tacna.

a. Formulación de hipótesis estadística

H_0 : Antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, el puntaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización supera los 10 puntos

H_1 : Antes de aplicar el modelo didáctico “Resuelve Kids”, el puntaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra por debajo de los 10 puntos.

b. Determinación del tipo de prueba

Considerando la orientación de la hipótesis alternativa, el contraste se realiza a una cola izquierda

c. Nivel de significancia de la prueba

Se establece el nivel de significancia del (5%). Alfa $\alpha = 5\%$

d. Distribución adecuada de la prueba

De la cola izquierda

e. Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl. = (20-1)$$

$$Gl= 19$$

f. “t” de student en las tablas

el valor de t crítico o t de tablas $t_t = -1,70$

g. Test de prueba

Asumiendo que los puntajes de la variable siguen una distribución normal, se selecciona el estadístico t de Student para una muestra, cuya fórmula se expresa de la siguiente manera:

Donde:

$$tc = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

t = “t” de student

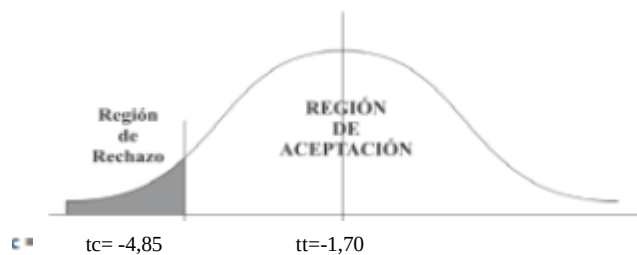
X = Media aritmética

μ = Media poblacional (10)

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

h. Esquema de prueba



i. Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de entrada
Media aritmética	$\bar{x} = 7,85$
Desviación estándar	$S = 1,98$
Tamaño de la muestra	$N = 20$

$$tc = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$tc = \frac{7,85 - 10}{\frac{1,98}{\sqrt{20}}}$$

$$tc = -4.85$$

j. Justificación y decisión

Si $tc \leq tt$: Se rechaza la hipótesis nula (H_0)

Si $tc > tt$: Se acepta la hipótesis nula (H_1)

Como el valor de “tc” calculado (-4,85) es menor que el “tt” obtenido de la tabla (-1,70), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

k. Conclusión

En conclusión, la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” se encuentra en nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Resuelve kids, con 95% de confianza.

4.2.3 *Análisis estadístico descriptivo tras la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”*

Tabla 8

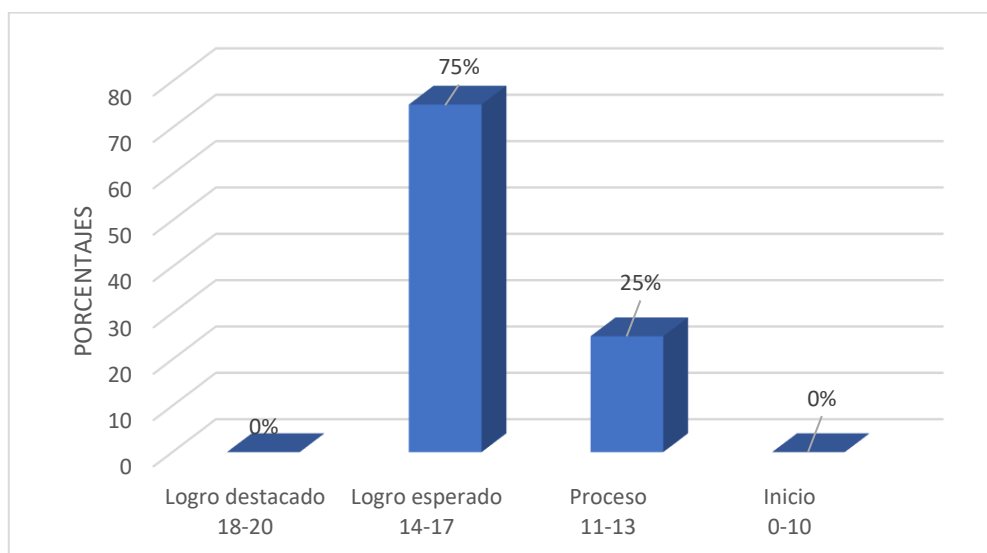
Grado de avance en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Nivel de logro	I	f	%
Logro Destacado (AD)	18 - 20	0	0%
Logro Esperado (A)	14 - 17	15	75%
Proceso (B)	11 - 13	5	25%
Inicio (C)	0 - 10	0	0%
Total		20	100%

Nota. Información estadística derivada de los resultados de la rúbrica de evaluación aplicada posteriormente.

Figura 5

Grado de logro alcanzado en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota. Datos cuantitativos derivados de los resultados de la rúbrica de evaluación posterior

Interpretacion

La tabla 9 y la figura 5 muestran los resultados de la prueba final de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur” tras la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”.

Según los datos, el 75% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado, mientras que el 25% se ubicó en el nivel de proceso. No se registró ningún niño en los niveles de inicio ni de logro destacado.

En síntesis, la mayoría de los niños evaluados se encuentra en el nivel de logro esperado, lo que refleja una mejora significativa en la competencia mencionada gracias a la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”

Tabla 9

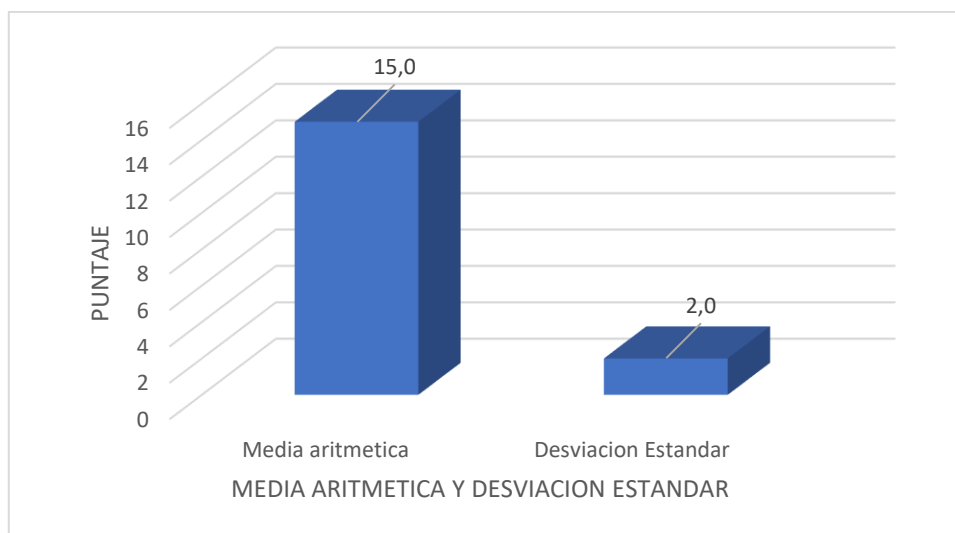
Indicadores estadísticos del grado de avance en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{X}$	15,0
Desviación Estándar	S	2,0
Muestra	n	20

Nota. Información estadística derivada de los resultados obtenidos mediante la rúbrica de evaluación aplicada posteriormente

Figura 6

Indicadores estadísticos del grado de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Nota. Información estadística derivada de los resultados de la rúbrica de evaluación aplicada posteriormente.

Interpretación

La tabla 10 y la figura 6 muestran las medidas estadísticas (media aritmética y desviación estándar) correspondientes a la prueba final de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur”.

De acuerdo con los datos, el puntaje promedio de los estudiantes fue de 15, ubicándolos en el nivel de logro esperado, mientras que la desviación estándar fue de 2, lo que indica que el grupo presenta homogeneidad.

En síntesis, se concluye que los niños de 5 años lograron mejorar significativamente el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización tras la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”.

Tabla 10

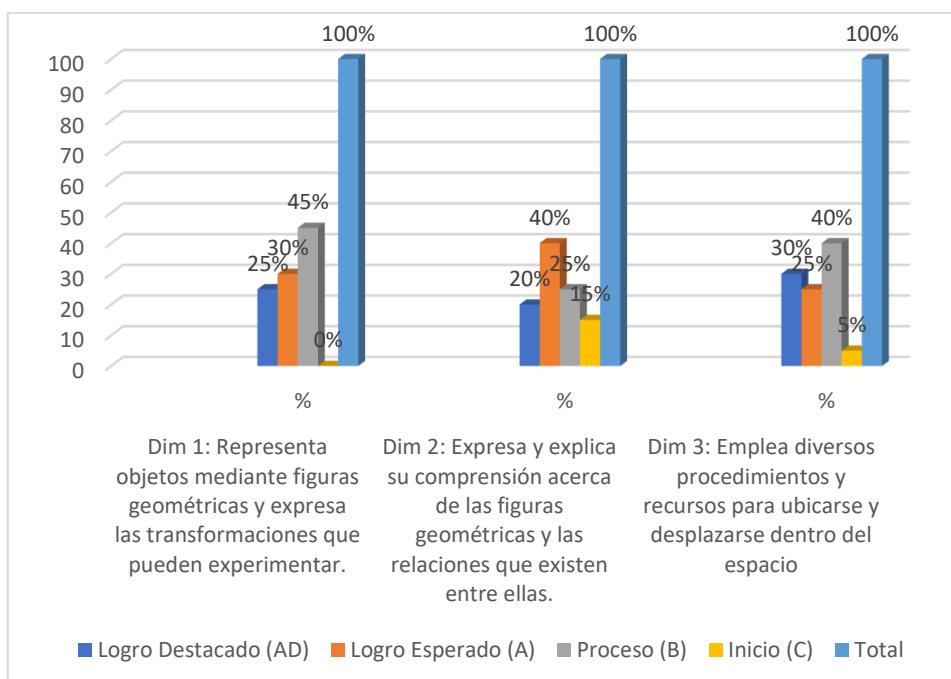
Grado de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización según sus dimensiones.

Niveles	Dim. 1		Dim. 2		Dim.3	
	f	%	f	%	f	%
Logro Destacado (AD)	5	25%	4	20 %	6	30%
Logro Esperado (A)	6	30%	8	40%	5	25 %
Proceso (B)	9	45 %	5	25 %	8	40 %
Inicio (C)	0	0%	3	15%	1	5%
Total	20	100 %	20	100 %	20	100 %

Nota. Información estadística derivada de los resultados obtenidos a partir de la rúbrica de evaluación aplicada posteriormente.

Figura 7

Grado de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización considerando sus dimensiones



Nota. Datos estadísticos obtenidos después de la rúbrica de evaluación

Interpretación

La tabla 11 y la figura 7 presentan los resultados de la evaluación final de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur” de Tacna, analizados según cada dimensión de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en el área de matemática.

En la dimensión representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar, el 25% de los niños alcanzó el nivel de logro destacado, el 30% el nivel de logro esperado y el 45% el nivel de proceso, sin registrarse estudiantes en el nivel inicial.

Mientras en la otra dimensión expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas, el 20% de los niños se ubicó en el nivel de logro destacado, el 40% en el nivel de logro esperado, el 25% en el nivel de proceso y el 15% en el nivel inicial.

Respecto a la dimensión emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio., el 30% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro destacado, el 25% el nivel de logro esperado, el 40% el nivel de proceso y el 5% permaneció en el nivel inicial.

En conclusión, se observa que la mayoría de los niños de 5 años han desarrollado de manera óptima la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática.

Tabla 11

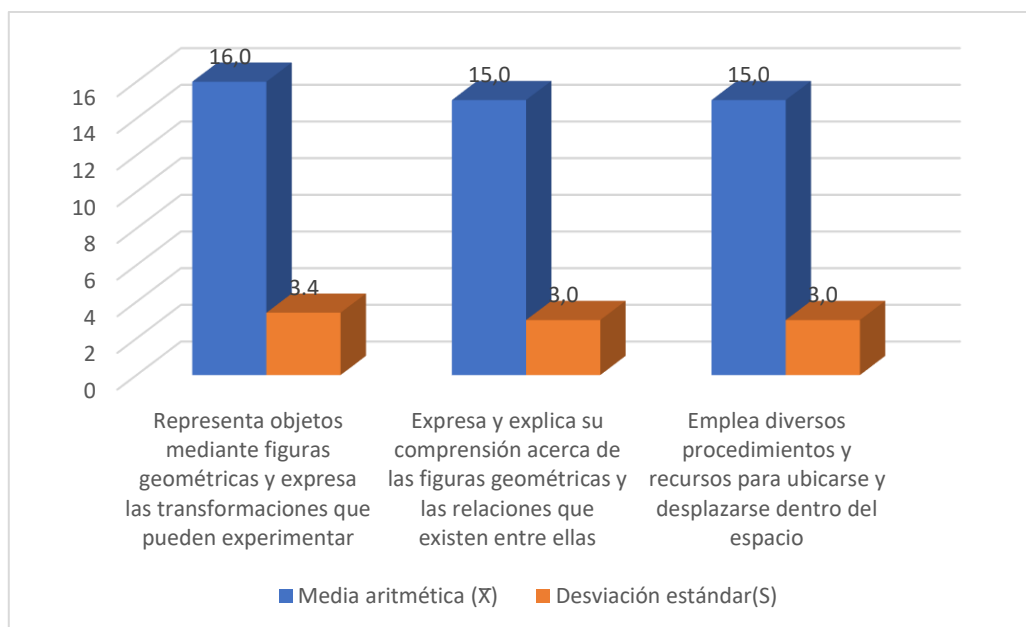
Indicadores estadísticos del desarrollo de la competencia ‘Resuelve problemas de forma, movimiento y localización’ según sus dimensiones.

Dimensiones	Media aritmética ($\bar{X}$)	Desviación estándar(S)
Representa objetos mediante figuras geométricas y expresa las transformaciones que pueden experimentar	16,0	3,4
Expresa y explica su comprensión acerca de las figuras geométricas y las relaciones que existen entre ellas	15,0	3,0
Emplea diversos procedimientos y recursos para ubicarse y desplazarse dentro del espacio	15,0	3,0

Nota. Información estadística derivada de los resultados obtenidos a partir de la rúbrica de evaluación aplicada posteriormente.

Figura 8

Indicadores estadísticos del desarrollo de la competencia ‘Resuelve problemas de forma, movimiento y localización’ según sus dimensiones, obtenidos tras la aplicación de la prueba final



Nota. Información estadística derivada de los resultados obtenidos a través de la rúbrica de evaluación aplicada posteriormente.

Interpretación

La tabla 12 y la figura 8 presentan los datos estadísticos (media aritmética y desviación estándar) correspondientes a los resultados de la prueba final sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 459 “Satélite del Sur”.

Se observa que el promedio de las calificaciones de los niños de 5 años obtenida de la prueba de salida, su media aritmética con respecto a la dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones fue de 16,0 y se sitúa en el nivel de logro esperado, mientras que la desviación estándar fue de 3,4 por lo que el grupo es homogéneo, en la dimensión comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas su media aritmética fue de 15,0 por lo que se sitúa en el nivel de logro esperado, mientras que la desviación estándar fue de 3,0 por lo que el grupo es homogéneo, y en la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio su media aritmética fue de 15,0 situándose en el nivel de logro esperado, mientras que la desviación estándar fue de 3,0 por lo que el grupo es homogéneo,

En conclusión, los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial han desarrollado con eficiencia las dimensiones de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids”.

4.2.4 *Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”*

Prueba de la segunda hipótesis específica

El nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de aplicar el modelo didáctico “Resuelve kids” se encuentra en logro esperado en los niños de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur” de Tacna.

a. Formulación de hipótesis estadística

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

H_1 : El nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización es mayor a 14 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids”.

b. Determinación del tipo de prueba

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

c. Nivel de significancia de la prueba

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

d. Distribución Adecuada de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 20$ y teniendo en cuenta que las

puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es

la “t” de student para una muestra.

e. Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl. = (20-1)$$

$$Gl= 19$$

f. “t” de student en las 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 $t_t = 1,70$

g. 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:

Donde:

$$tc = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

t = “t” de student

X = Media aritmética

μ = Media poblacional (14)

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

h. Esquema de prueba



i. Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de salida
Media aritmética	x = 15,0
Desviación estándar	s = 2,0
Tamaño de la muestra	n = 20

$$tc = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$tc = \frac{15,00 - 14,00}{\frac{2}{\sqrt{20}}}$$

$$tc = 2,23$$

j. Justificación y decisión

Si $tc > tt$: Se rechaza la hipótesis nula (H_0)

Si $tc \geq tt$: Se acepta la hipótesis nula (H_1)

Como el valor de “ t_c ” calculado (2,23) es mayor que el “ t_t ” obtenido de la tabla (1,70), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

k. 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 “Resuelve kids”, por lo que se puede afirmar, que se encuentran en el nivel de logro esperado.

4.2.5 *Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”*

Tabla 12

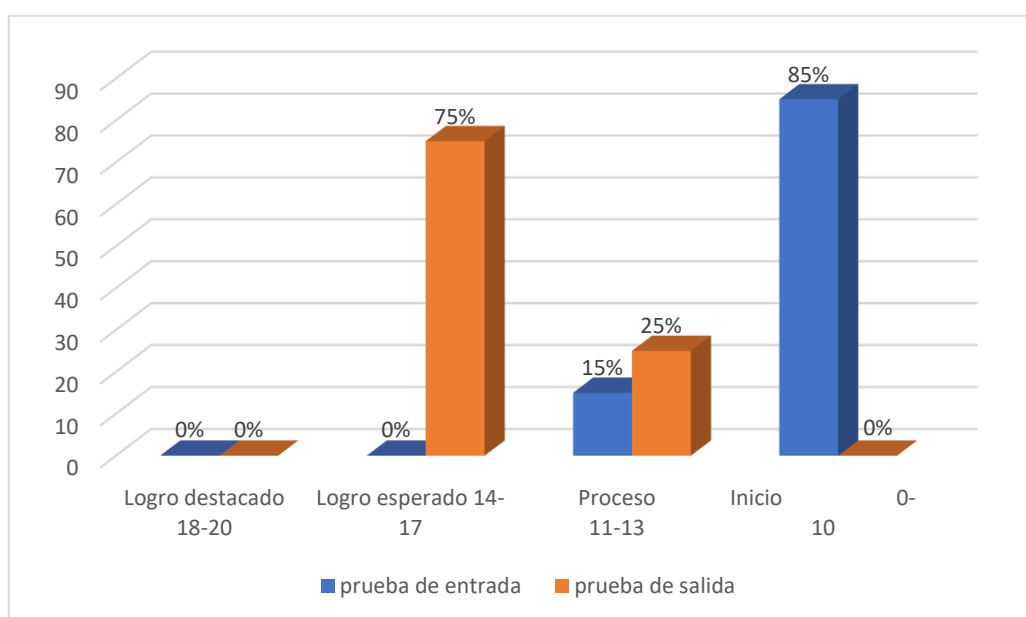
Comparación del nivel de competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la prueba de entrada y salida en los estudiantes

Niveles	Intervalo	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		f	%	f	%
Logro Destacado (AD)	18-20	0	0%	0	0%
Logro Esperado(A)	14-17	0	0%	15	75%
Proceso(B)	11-13	3	15%	5	25%
Inicio©	0-10	17	85%	0	0%
Total		20	100%	20	100%

Nota. Datos estadísticos obtenidos antes y después de la rúbrica de evaluación

Figura 9

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



Nota. Datos estadísticos obtenidos antes y después de la rúbrica de evaluación

Interpretación

En la tabla 13 y figura 9 se observa los resultados de la prueba de entrada y de la prueba de salida del nivel de desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” antes y después de aplicar el modelo didáctico “Resuelve kids” en los niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°459 “Satélite del Sur”.

Por lo que en la prueba de entrada el 85% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 15% de niños se encuentra en el nivel de proceso; por otra parte, se observa que en la prueba de salida el 25% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y el 75% de los niños se encuentran en el nivel de logro esperado.

En conclusión, se visualiza que en la prueba de entrada los niños han presentado una escasez en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, por tal motivo después de aplicar la prueba de salida los niños han alcanzado un desarrollo favorable con niveles de logro esperado con la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, por lo que se observa que la aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids” ha sido muy favorable en el desarrollo de la competencia.

Tabla 13

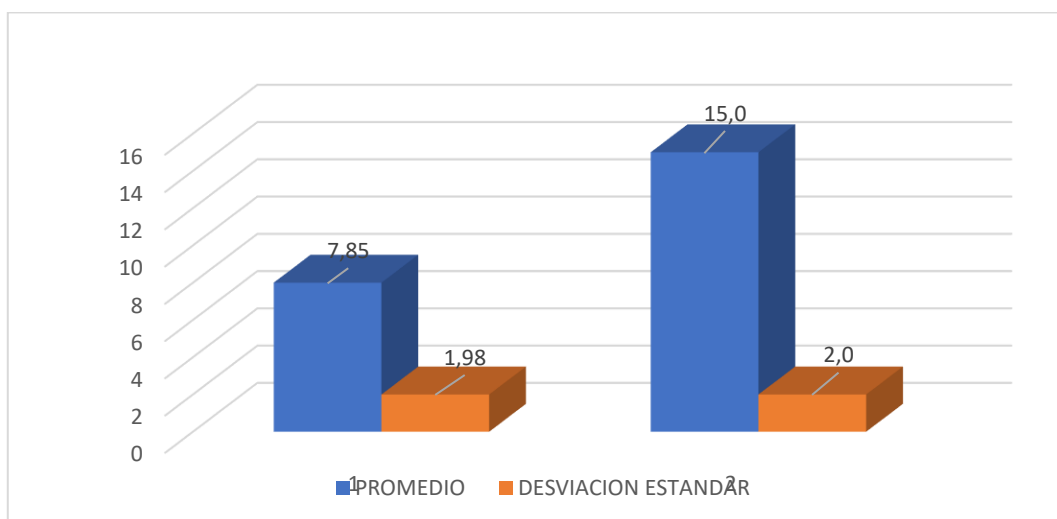
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la prueba de entrada y salida en los estudiantes

Medidas estadísticas	Estadístico	Prueba de entrada	Prueba de salida
Media aritmética	$\bar{X}$	7,85	15,0
Desviación Estándar	S	1,98	2,0
Muestra	n	20,0	20,0

Nota. Datos estadísticos obtenidos antes y después de la rúbrica de evaluación

Figura 10

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



Nota. Datos estadísticos obtenidos antes y después de la rúbrica de evaluación

Interpretación

En la tabla 14 y figura 10 se observa las medias descriptivas del nivel de desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma movimiento y localización” antes y después de aplicar el modelo didáctico “Resuelve kids” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur” de Tacna

Por lo que se puede observar que en la prueba de entrada se encuentran en el nivel de inicio, presentándose así un promedio de 7,85, mientras que el la desviación estándar tiene un 1,98 , por otro lado, en la prueba de salida se visualiza que los niños se encuentran en el nivel de logro esperado teniendo así un promedio de 15,0 mientras que la desviación estándar se sitúa en 2,0 entonces se puede apreciar un avance en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

En conclusión, se confirma que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur” de Tacna en la prueba de entrada se evidencia que no desarrollaron la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, por tal motivo en la prueba de salida se observa que han alcanzado de manera óptima elevándose así en el logro esperado la competencia, demostrando así que aplicar el modelo didáctico “Resuelve kids” ha sido favorable.

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

Prueba estadística de las hipótesis específicas

La aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids” eleva el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur” de Tacna, 2024.

a. Formulación de hipótesis estadística

H_0 : La aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids” no eleva el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur”.

H_1 : La aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids” eleva el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur”.

b. Determinación del tipo de prueba

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

c. Nivel de significancia de la prueba

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

d. Distribución Adecuada de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 20$ y teniendo en cuenta que las

puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para la diferencia de medias

e. Grados de libertad

$$Gl = nE + nS - 2$$

$$Gl. = 20 + 20 - 2$$

$$Gl = 38$$

f. “t” de student en las 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 $t_t = 1,68$

g. 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:

$$tc = \frac{\bar{x}_{pos\ test} - \bar{x}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{pos\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

Donde:

t = “t” de student

X = Media aritmética

μ = Media poblacional (20)

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

h. Esquema de prueba



i. Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de salida	prueba de entrada
Media aritmética	x = 15,0	x = 7,85
Desviación estándar	s = 2,0	s = 1,98
Tamaño de la muestra	n = 20	n = 20

$$tc = \frac{\bar{x}_{pos\ test} - \bar{x}_{pre\ test}}{\sqrt{\frac{S^2_{pos\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

$$t_c = 11,44$$

j. Justificación y decisión

Como el valor de “tc” calculado (11,44) es mayor que el “tt” obtenido de la tabla (1,68) 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).

k. Conclusión

En síntesis, se puede afirmar que con un nivel de confianza del 95% la aplicación del modelo didáctico “Resuelve kids” mejora el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los niños de la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur” de Tacna.

4.3 Verificación de hipótesis

4.3.1 Verificación de la primera hipótesis específica

Antes de la implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, durante el 2024, presentan un nivel inicial en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del área de Matemática.

Los datos presentados en la Tabla 5 y la Figura 1 revelan que un 85% de los niños de 5 años están ubicados en el nivel de inicio en esta competencia. Esto indica que una gran mayoría de los estudiantes aún se encuentran en las etapas más básicas de entendimiento y aplicación de conceptos matemáticos relacionados con la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Además, la información de la Tabla 6 y la Figura 2 muestra que el promedio obtenido en la prueba de entrada es de 8, lo que es inferior al puntaje máximo posible de 10. Este resultado refleja que el desempeño general está por debajo del nivel óptimo esperado. La desviación estándar de 2 en los resultados obtenidos sugiere que los puntajes individuales se distribuyen de manera bastante cercana al promedio del aula, aunque con cierta variabilidad.

Por otro lado, se realizó un análisis estadístico utilizando la prueba “t” de Student, obteniendo un valor calculado de -4,47. Este valor es menor que el puntaje crítico obtenido en la tabla de números aleatorios, lo que lleva a la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0). En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa (H_1) con un nivel de confianza del 100%. Esto significa que hay una alta probabilidad de que el nivel de desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad en los estudiantes, antes de la aplicación del modelo

didáctico “Resuelve kids”, se sitúe en una fase inicial del aprendizaje, por lo tanto, se confirma que la primera hipótesis específica es válida. La evidencia recopilada respalda la conclusión de que el nivel de competencia en resolución de problemas de cantidad de los niños de 5 de la Institución Educativa Inicial N°459 “Satélite del Sur” de Tacna, se encuentra en el nivel inicial, lo que evidencia la importancia de aplicar estrategias didácticas que favorezcan un mayor desarrollo de esta competencia antes de la implementación del modelo “Resuelve kids”.

4.3.2 Verificación de la segunda hipótesis específica

Tras la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, en el 2024, alcanzan el nivel de logro esperado en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del área de Matemática.

Según los datos presentados en la Tabla 9 y la Figura 5, antes de la intervención el 75% de los niños se encontraba en el nivel inicial, lo que indica que la mayoría se hallaba en una etapa temprana en el desarrollo de sus habilidades para resolver problemas relacionados con forma, movimiento y localización, posteriormente, como se observa en la Tabla 10 y la Figura 6, el promedio obtenido en la prueba final fue de 15, evidenciando una mejora significativa respecto al nivel inicial, siendo la desviación estándar de 2, la cual refleja que los resultados de los estudiantes se agrupan de manera cercana al promedio, mostrando una progresión homogénea en el grupo.

En el análisis estadístico mediante la prueba “t” de Student, el valor calculado fue de 2,23, superando el valor crítico de “t” determinado en la tabla, por esta razón, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), ante este con un nivel de confianza del 100%, se concluye que el desarrollo de la competencia para resolver problemas de forma, movimiento y localización alcanzó el nivel de logro esperado luego de aplicar el modelo didáctico “Resuelve Kids”.

En pocas palabras, los resultados evidencian que la intervención con este modelo tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la competencia, permitiendo que los estudiantes alcancen el nivel esperado, esto confirma la validez de la

segunda hipótesis específica, que planteaba que la aplicación del modelo “Resuelve Kids” mejoraría el nivel de competencia de los niños de 5 años, respaldando su eficacia para fomentar habilidades relacionadas con forma, movimiento y localización en esta población escolar.

4.3.3 *Verificación de la Hipótesis General*

La implementación del Modelo Didáctico “Resuelve Kids” contribuye a mejorar el desempeño de los estudiantes de 5 años en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del Área de Matemática en una institución educativa inicial de Tacna.

Los resultados presentados en la Tabla 5 y la Figura 1 muestran que, en la prueba inicial, el 85% de los alumnos se encontraba en el nivel de inicio, mientras que en la prueba final el 75% logró alcanzar el nivel de desempeño esperado, de manera similar, según la Tabla 13 y la Figura 9, los niños evidenciaron un progreso significativo en la competencia después de aplicar el modelo didáctico “MathSpace”, pasando de un promedio de 8 puntos en la prueba de entrada (escala 0-10) a un promedio de 15 puntos en la prueba de salida (escala 14-17), alcanzando así el logro esperado, estos resultados respaldan la eficacia y pertinencia del modelo didáctico “MathSpace” en el fortalecimiento de esta competencia.

Además, el análisis de las desviaciones estándar de las pruebas de entrada y salida (2 en ambos casos) indica que, al finalizar la intervención, los puntajes del grupo se mostraron más homogéneos, acercándose al promedio general de la clase, por último, el valor calculado de la prueba “t” de Student (11,44) supera el valor crítico de la tabla, situándose en la zona de rechazo, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, confirmando así la validez de la hipótesis general de la investigación.

CONCLUSIONES

Primera: La implementación del modelo didáctico “Resuelve Kids” ha demostrado ser eficaz para incrementar de manera significativa el nivel de competencia en “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, asimismo los resultados reflejan que los estudiantes avanzaron del nivel inicial al nivel de logro esperado, mostrando progresos notables en las dimensiones de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunicar su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, así como utilizar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Esto confirma la efectividad del modelo propuesto en el desarrollo de estas habilidades matemáticas.

Segunda: La evaluación inicial, aplicada antes de la intervención, evidenció que los niños de 5 años enfrentaban dificultades importantes en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. La mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel inicial, lo que reflejaba que aún estaban en proceso de desarrollar las habilidades necesarias para resolver problemas, enfrentar desafíos y organizar sus conocimientos matemáticos de manera adecuada.

Tercera: La evaluación final, realizada tras la aplicación del modelo didáctico “Resuelve Kids”, mostró una mejora considerable en la competencia mencionada, además los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, evidenciando un avance significativo en su capacidad para resolver problemas y plantear nuevos retos que implican la comprensión de cómo modelar objetos, comunicar conocimientos sobre formas y relaciones geométricas, y emplear estrategias eficaces para orientarse en el espacio, esto demuestra que la intervención logró fortalecer de manera efectiva las habilidades matemáticas de los niños.

RECOMENDACIONES

Primero: Es fundamental llevar a cabo un diagnóstico detallado que permita identificar las áreas en las que los niños presentan mayores dificultades, esto incluye evaluar habilidades básicas como el reconocimiento de formas geométricas, la comprensión de las relaciones espaciales y la capacidad de seguir instrucciones direccionales, además contar con un diagnóstico claro del nivel inicial facilita la planificación de estrategias didácticas adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

Segundo: Una estrategia central consiste en el uso de actividades lúdicas y manipulativas, pues los niños de 5 años aprenden de manera más efectiva mediante el juego y la exploración directa, es por ello, la incorporación de materiales concretos, como bloques de construcción, rompecabezas y juegos de encaje, resulta especialmente útil, estas herramientas permiten a los niños experimentar y manipular formas y estructuras, favoreciendo la internalización de conceptos geométricos y espaciales de manera natural y entretenida.

Tercero: Es importante integrar el movimiento y Los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje. Actividades como la “búsqueda del tesoro” o juegos que impliquen moverse siguiendo indicaciones en distintas direcciones ayudan a los niños a desarrollar una comprensión más sólida del espacio y la orientación, además de reforzar las habilidades de resolución de problemas relacionadas con forma y movimiento, estas dinámicas contribuyen al desarrollo de la motricidad y la coordinación.

REFERENCIAS

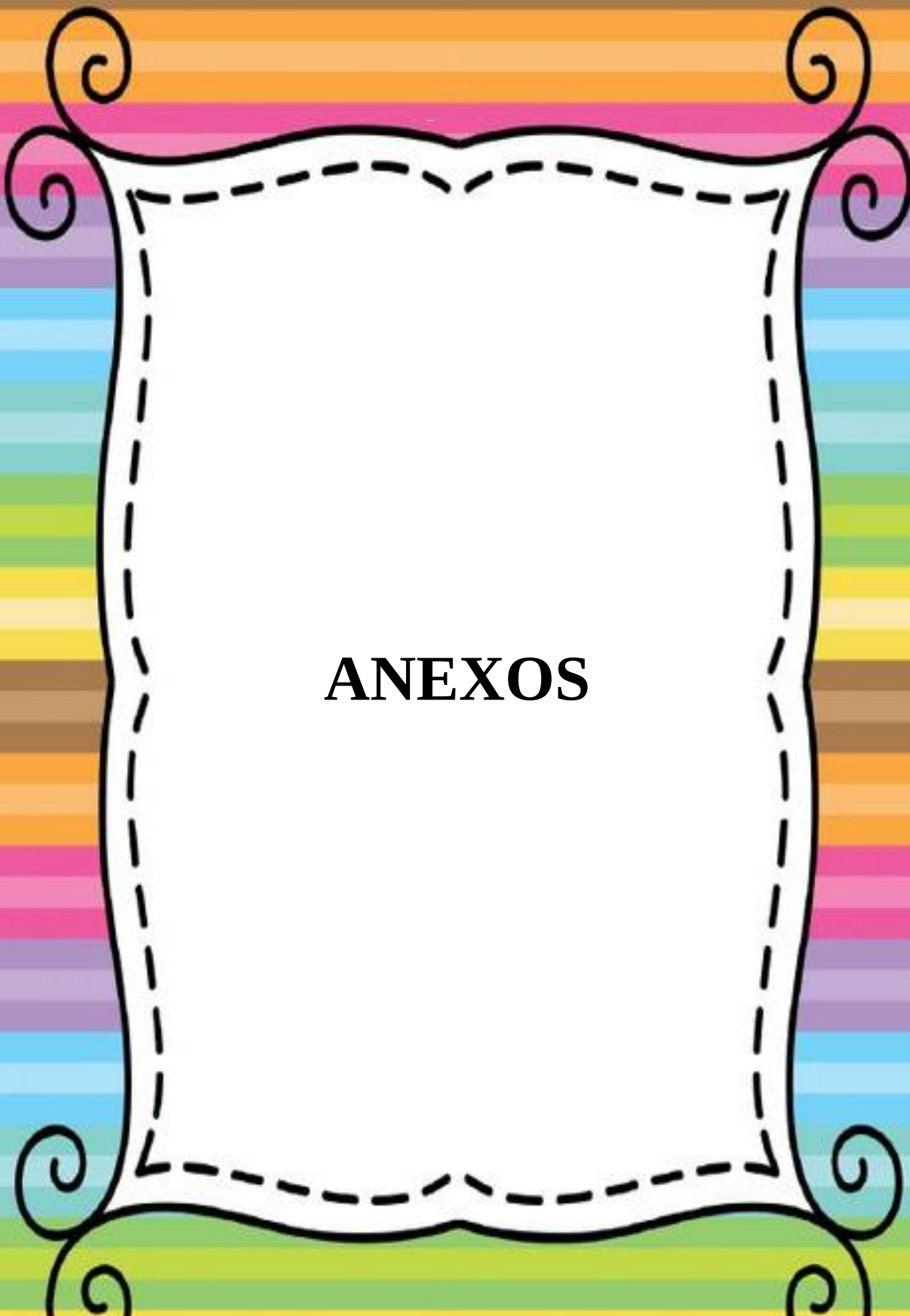
- Ale, Y. (2016). *El tangram como estrategia para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños de la Institución Educativa César Cohaila Tamayo de la localidad Tacna en año 2016*. Tacna: Universidad Privada de Tacna.
- Barbosa da Silva, A., Canós, L., Lima, A., Perelló, M., & Santandreu, C. (2019). *Estilos y estrategias de parentizaje de estudiantes: un estudio comparativo entre España y Brasil*. *ournal of Management and Business Education*,.
- Berrios, M. X. (2024). *Práctica pedagógica docente para la enseñanza de la matemática y el nivel de aprendizaje en estudiantes de primero básico del colegio Maria Inmaculada, comuna concepción, Chile, 2021*. Tacna- Perú: Universidad privada de Tacna.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, Harvard University Press.
- Burgos, D. L. (2019). *Programa de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática*. Trujillo: Universidad Católica los Angeles Chimbote.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
<https://classroom.google.com/u/1/w/mzixmtg5mjg0mdqx/t/all>
- Celi Rojas, S. Z., Catherine Sánchez, V., Quilca Terán, M. S., & Paladines Benítez, M. d. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial*. (R. D. Educación, Ed.) Horizontes.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

- Chango, E. M. (2020). *Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico en niños de 5 años*. Quito: Universidad Central de Ecuador.
- Díaz, B., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Distrito Federal, México: McGraw-Hill.
- Farfán, Y. (2022). *Estrategias didácticas y su Influencia en el desarrollo de los problemas matemáticos en niños de 5 años en la institución educativa Inicial*. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Humanga.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias*. Ecuador : Universidad Estatal de Milagro.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/las%20actividades%20l%C3%9adicas%20como%20estrategias%20metodol%C3%93gicas%20en%20la%20educaci%C3%93n%20inicial.pdf>
- Gutiérrez, J. (2021). *Modelo didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas con materiales didácticos manipulable*. Colombia: Secretaria de Educación Municipal de Piedecuesta.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1715/1629>
- Hernández, Fernández, & Bautista. (1998). *Metodología de la investigación*. México: Interamericana editores.
- Huayta, A. (2021). *Estrategia Hermosaico para mejorar la resolución de problemas aritméticos Aditivos en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la institución educativa José Rosa Ara” en Tacna, 2018*. Tacna: Universidad Privada de Tacna.

- Lunevich, L. (2021). Creativity in Teaching and Teaching for Creativity in Engineering and Science in Higher Education—Revisiting Vygotsky’s Psychology of Art. 13. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127110>
- Martínez, R., Palmero, D., Sánchez, S., & Quintana, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Scielo*, 10. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500011
- Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4548/Programa%20curricular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, P. (2017). *Conocimiento del contenido matemático infantil en docentes de Educación Inicial, Circuito Educacional N° 2, Esmeraldas*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. EE. UU.: National Council of Teachers of Mathematics, Reston, Virginia (Editorial propia del NCTM).
- Newton, I. (1686). *Philosophiæ Naturalis Principia Mathematica*.
- Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. (2018). *Evaluación PISA 2018*. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/10/PPT-PISA-2018_Web_vf-15-10-20.pdf
- Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- Pineda, A. B. (2022). *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años en Institución Educativa San Francisco de Asís Ayacucho 2020*. Ayacucho, Perú: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Pinto, A., & Castro, L. (2000). *Los modelos Pedagógicos*. Bogotá: Universidad de Tolima.
- Poggioli, L. (1999). *Estrategias de resolución de problemas. Serie enseñando a aprender*. Caracas: Fundación Polar.
- Polo, T., & Ticona, M. (2025). *Juegos didácticos para desarrollar a competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización*. Trujillo: Escuela de educación superior pedagógica pública "Indoamericana". chrome extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://repositorio.eesppindoamerica.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14606/56/tesis%20polo%20y%20ticona.pdf?sequence=19&isallowed=y
- Polya, G. (1984). *Cómo plantear y resolver problemas*. México: Trillas.
- Polya, G. (1988). *How to solve it*. Estados Unidos: Princeton Science.
- Quino, M. (2018). *Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática*. Lima: Universidad Católica de los Angeles.
- Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación*. 7.
- Sanchez, B. (2018). *Influencia de estrategia pedagógica basada en la corporalidad y juego en los aprendizajes matemáticos en el contexto escolar de estudiantes de NT2*. Santiago de Chile.

- Sanchez, G. (2020). *Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización*. Satipo: Universidad Católica los Angeles Chimbote. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///d:/users/pc1/downloads/resuelve_problemas_de_forma_movimiento_sanchez_zapata_gissela_nancy.pdf
- Schoenfeld, A. (1987). *Cognitive Science and Mathematics Education*. California.
- Tapia, I. (2021). *participación de los padres de familia en el logro del area de matematica*. Tacna: Universidad Privada de Tacna.
- Ugaz, M. D. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de cinco años de una institución educativa pública de Lima*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

A decorative frame with four swirls at the corners and a dashed border surrounding the central text.

ANEXOS

**MATRIZ DE LA
OPERALIZACION
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	Relaciona la forma de objetos de su entorno con las figuras geométricas utilizando material concreto.	1. Menciona los objetos que tienen forma de círculo, cuadrado, rectángulo y cono.	Bueno = 3 puntos Regular = 2 puntos Deficiente = 1 punto	INICIO (C) (0-10)	GUÍA DE OBSERVACIÓN
		Establece la comparación de longitud entre dos objetos.	2. Encierra de color rojo el objeto más largo y de color azul el más corto.		PROCESO (B) (11-14)	
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		Utiliza las expresiones de longitud “es más largo que” “es más corto que”	3. Marca con una X el camino que es más largo y el camino que es más corto.	Bueno = 3 puntos Regular = 2 puntos Deficiente = 1 punto	
		Utiliza expresiones de ubicación como “cerca de”, “lejos de” y “al lado de”	4. Encierra de color azul el objeto que está cerca del niño, de color rojo el que está lejos y de color verde el que está al lado.	LOGRO DESTACADO (AD) (18-20)		
		Utiliza expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”	5. Pinta el juguete que está adelante de ti de color azul, el que está detrás de ti de color rojo y el que está a tu lado de color verde			
	Usa estrategias y procedimiento para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	6. Encuentra los objetos perdidos en la imagen	Bueno = 3 puntos Regular = 2 puntos Deficiente = 1 punto		
		Utiliza medidas proporcionales para representar personas y objetos	7. Dibújate jugando en tu sector favorito			
		Emplea estrategias para desplazarse en el espacio	8. Une los puntos para llegar a la línea de meta			

**INSTRUMENTO DE
RECOLECCIÓN DE
DATOS**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Nombre y apellidos: Angie Esmeralda Cahui Huanacuni – Jhosselyn Coila Ochoa

Esta rúbrica de evaluación sirve para la recolección de los datos con respecto a la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización y será aplicada a los niños de 5 años sección “Naranja” de la Institución Educativa Inicial I.E.I. N°459 “Satélite del Sur” de Tacna.

DIMENSIÓN	ITEM	ESCALA DE VALORACIÓN			
		DESTACADO	LOGRADO (3 puntos)	PROCESO (2 puntos)	INCIO (1 punto)
MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES	Menciona los objetos que tienen forma de círculo, cuadrado, rectángulo y cono.	Agrupar todos los objetos relacionando su forma con las figuras geométricas	Agrupar la mayoría de los objetos relacionando su forma con las figuras geométricas	Agrupar solo algunos objetos relacionando su forma con las figuras geométricas con cierta dificultad.	No relaciona la forma de los objetos con las formas geométricas.
	Encierra de color rojo el objeto más largo y de color azul el más corto.	Colorea todos los objetos largos y dibuja todos los objetos cortos	Colorea 3 objetos largos y dibuja 3 objetos cortos	colorea algunos objetos largos y dibuja 2 o más objetos cortos.	No logra diferenciar los objetos largos de los cortos.
COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES	Delinea con rojo el camino más largo y con azul el camino más corto	Dibuja una cola larga a un gato y al otro una cola corta utilizando expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.	Dibuja una cola larga a los dos gatos utilizando expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.	Dibuja una cola larga a un gato con cierta dificultad, utilizando expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.	No logra comparar las expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.
	Encierra de color azul el objeto que está cerca de la niña, de color rojo el que está lejos y de	Dibuja 2 o más objetos cerca y lejos de la niña utilizando expresiones	Dibuja un objeto cerca y un objeto lejos de la niña utilizando expresiones de	Dibuja un objeto cerca y un objeto lejos de la niña, utilizando expresiones de	No logra dibujar o reconocer las expresiones de

GEOMÉTRICA S	color verde el que está al lado.	de localización como “cerca de”, “lejos de”	localización como “cerca de”, “lejos de”	localización como “cerca de”, y “lejos de” con cierta dificultad	localización como “cerca de” y “lejos de”
	Pinta los ratones que se encuentran adelante de la bota, y encierra de color rojo el que está detrás	Dibuja 2 o más objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás utilizando las expresiones de “hacia adelante” y “hacia atrás”	Dibuja 2 objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás utilizando las expresiones de “hacia adelante” y “hacia atrás”	Dibuja solo un objeto delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás con cierta dificultad utilizando las expresiones de “hacia adelante” y “hacia atrás”	Dibuja los objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás con ayuda de la maestra.
USA ESTRATÉGIAS Y PROCEDIMIE NTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO	Encuentra los objetos perdidos en la imagen	Coloca todos los objetos en el espacio que le corresponde.	Coloca la mayoría de los objetos en el espacio que le corresponde.	coloca solo algunos objetos en el espacio que le corresponde	Coloca los objetos en el espacio incorrecto.
	Dibújate jugando en tu sector favorito	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito manteniendo la proporción entre los objetos de su entorno y él.	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito manteniendo la proporción entre algunos objetos de su entorno y él.	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito sin mantener una proporción entre objetos de su entorno y él.	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito manteniendo la proporción entre algunos objetos de su entorno y él con ayuda de la profesora.
	Une los puntos para llegar a la línea de meta	Une los puntos de manera eficiente y utiliza la menor cantidad de tiempo posible para llegar a la meta.	Une los puntos de manera eficiente y utiliza una cantidad de tiempo adecuada para llegar a la meta.	Une los puntos para llegar a la línea de meta, pero utiliza un poco más tiempo necesario para llegar a la meta.	No logra llegar a la línea de meta o utiliza muchos trazos errados para llegar a la meta



FICHA DE APLICACIÓN



FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de aplicación es para medir el nivel de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” y será aplicada a los niños de 5 años sección “” de la Institución Educativa N°459 “Satélite del Sur” de Tacna

NOMBRE Y APELLIDO:

.....

Desarrolla la presente ficha de aplicación con apoyo de tu docente

A. Capacidad: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

Indicador 1. Relaciona la forma de objetos de su entorno con las figuras geométricas utilizando material concreto.

1. Colorea los objetos luego recorta y agrupa según su forma.

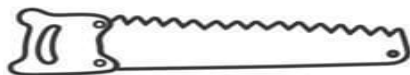
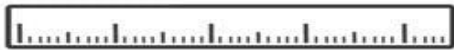




4	3	2	1
Agrupar todos los objetos relacionando su forma con las figuras geométricas	Agrupar la mayoría de los objetos relacionando su forma con las figuras geométricas	Agrupar solo algunos objetos relacionando su forma con las figuras geométricas con cierta dificultad.	No relaciona la forma de los objetos con las formas geométricas.

Indicador 2. Establece la comparación de longitud entre dos objetos.

Colorea el objeto largo y dibuja otro objeto corto



4	3	2	1
Colorea todos los objetos largos y dibuja todos los objetos cortos	Colorea 3 objetos largos y dibuja 3 objetos cortos	colorea algunos objetos largos y dibuja 2 o más objetos cortos.	No logra diferenciar los objetos largos de los cortos.

B. Capacidad: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas

Indicador 3. Utiliza las expresiones de longitud “es más largo que” “es más corto que”.

Pinta las imágenes luego dibuja una cola larga a un gato y al otro una cola corta



4	3	2	1
Dibuja una cola larga a un gato y al otro una cola corta utilizando expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.	Dibuja una cola larga a los dos gatos utilizando expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.	Dibuja una cola larga a un gato con cierta dificultad, utilizando expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.	No logra comparar las expresiones de longitud como “más largo que” y “más corto que”.

Indicador 4: Utiliza expresiones de ubicación como “cerca de”, “lejos de” y “al lado de”

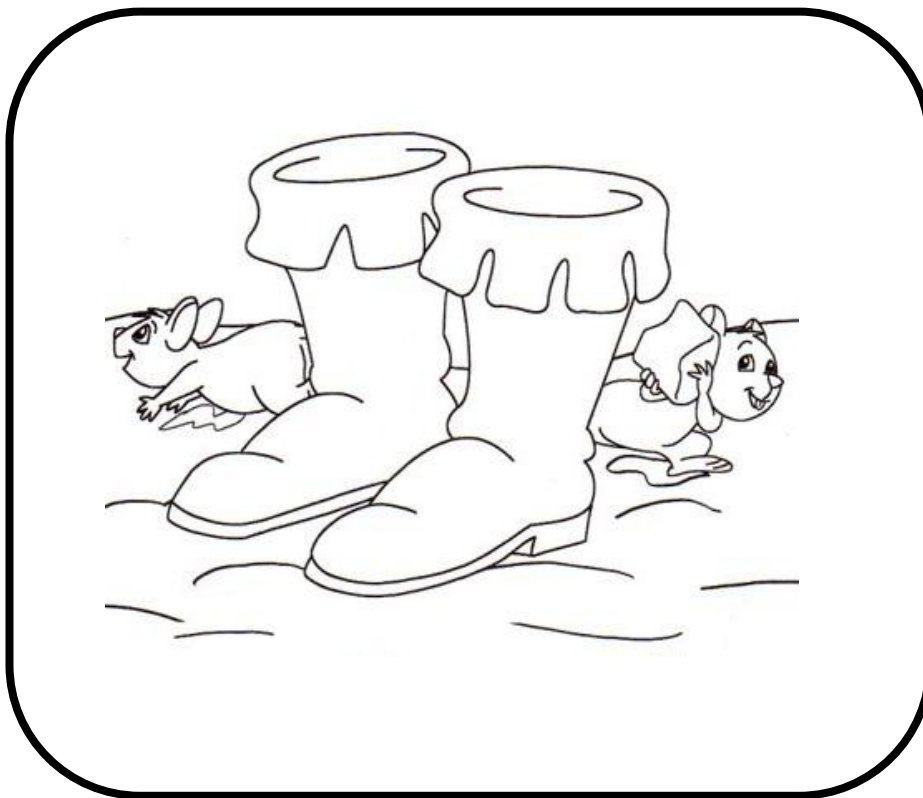
Dibuja un objeto cerca y un objeto lejos de la niña



4	3	2	1
Dibuja 2 o más objetos cerca y lejos de la niña utilizando expresiones de localización como “cerca de”, “lejos de”	Dibuja un objeto cerca y un objeto lejos de la niña utilizando expresiones de localización como “cerca de”, “lejos de”	Dibuja un objeto cerca y un objeto lejos de la niña, utilizando expresiones de localización como “cerca de”, y “lejos de” con cierta dificultad	No logra dibujar o reconocer las expresiones de localización como “cerca de” y “lejos de”

Indicador 5: Utiliza expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”

Dibuja 2 o más objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás

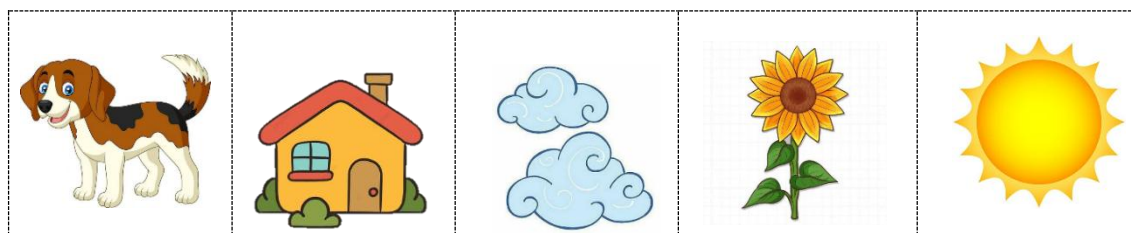
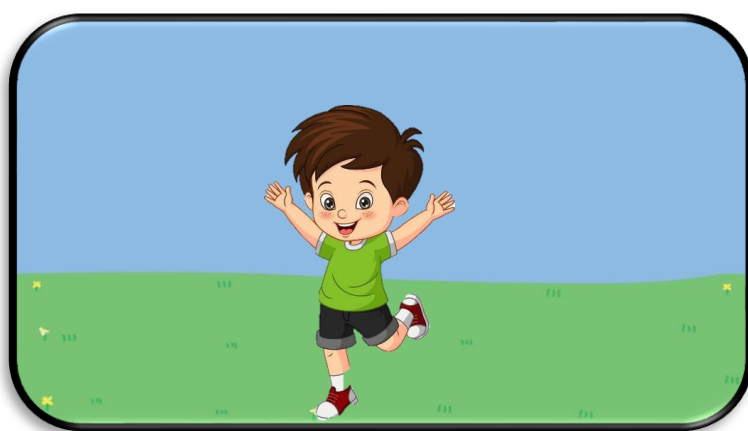


4	3	2	1
Dibuja 2 o más objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás utilizando las expresiones de “hacia adelante” y “hacia atrás”	Dibuja 2 objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás utilizando las expresiones de “hacia adelante” y “hacia atrás”	Dibuja solo un objeto delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás con cierta dificultad utilizando las expresiones de “hacia adelante” y “hacia atrás”	Dibuja los objetos delante de la bota y marca con una x los objetos que están detrás con ayuda de la maestra.

C. Capacidad: Usa estrategias y procedimiento para orientarse en el espacio

Indicador 6: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra

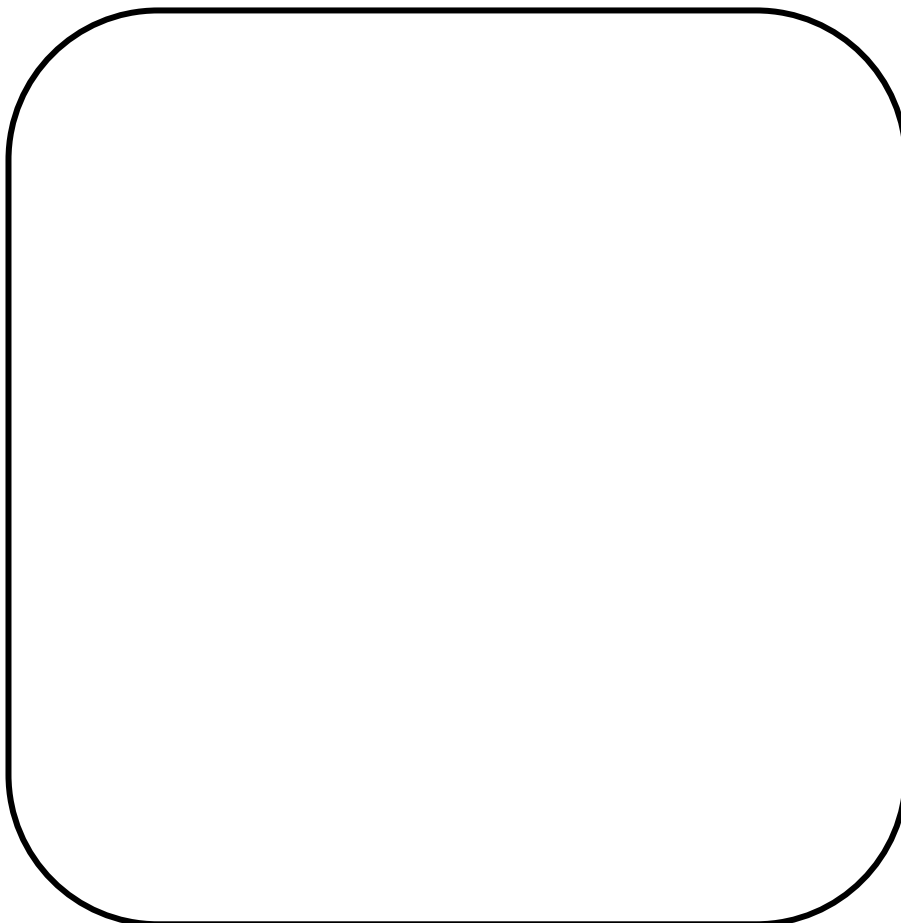
Recorta los objetos y luego pega donde el espacio que le corresponde.



4	3	2	1
Coloca todos los objetos en el espacio que le corresponde.	Coloca la mayoría de los objetos en el espacio que le corresponde.	coloca solo algunos objetos en el espacio que le corresponde	Coloca los objetos en el espacio incorrecto.

Indicador 7 : Utiliza medidas proporcionales para representar personas y objetos

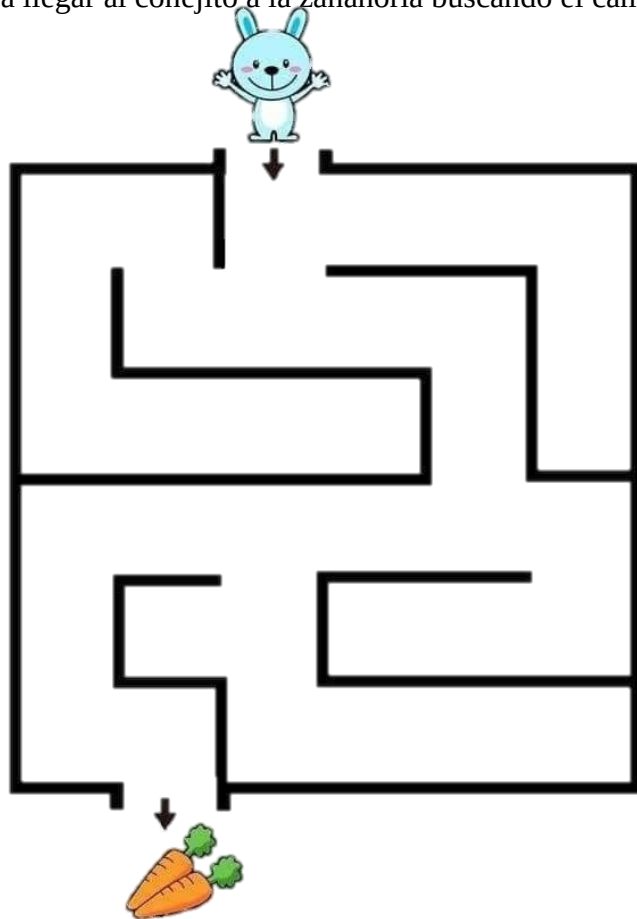
Dibujate jugando en tu sector favorito



4	3	2	1
Se dibuja a sí mismo en su sector favorito manteniendo la proporción entre los objetos de su entorno y él.	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito manteniendo la proporción entre algunos objetos de su entorno y él.	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito sin mantener una proporción entre objetos de su entorno y él.	Se dibuja a sí mismo en su sector favorito manteniendo la proporción entre algunos objetos de su entorno y él con ayuda de la profesora.

Indicador 8: Emplea estrategias para desplazarse en el espacio

Ayuda a llegar al conejito a la zanahoria buscando el camino correcto.



4	3	2	1
Une los puntos de manera eficiente y utiliza la menor cantidad de tiempo posible para llegar a la meta.	Une los puntos de manera eficiente y utiliza una cantidad de tiempo adecuada para llegar a la meta.	Une los puntos para llegar a la línea de meta, pero utiliza un poco más tiempo necesario para llegar a la meta.	No logra llegar a la línea de meta o utiliza muchos trazos errados para llegar a la meta



VALIDACION DEL INSTRUMENTO





FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Bety Ochoa
1.2. Cargo e institución donde labora: Directora de la I.E.I. 412 Jorge Basadre
1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación:
1.4. Autor (es) del instrumento:
1.5. Estudiante(s) investigador (es): Cahui Huanawuni Esmeralda Coila Ochoa Jhoselyn

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						
TOTAL						

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

Calificación global:

96

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 20/05/2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: 412 Jorge Basadre

Celular: 97500 5428

Correo electrónico: benyof42@hotmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Mamani Huanacuni Luis Alberto
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de aula - I.E.P. "Daniel Comboni"
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de Aplicación "Resuelve Kids"
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Angie E. Cahui H. - Jhosselyn L. Coila Ochoa
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Angie E. Cahui H. - Jhosselyn L. Coila

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					4	45
TOTAL					49	

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

98

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 16 / 05 / 2024

Firma del Experto

Centro de Trabajo: I.E.P. "Daniel Comboni"Celular: 944 32 09 02Correo electrónico: luislm.20@gmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Flores Orosco, Blanca Sadith
1.2. Cargo e institución donde labora: Docente Jose Jimenez Borja
1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: "Ficha de aplicación" Resuelve Kids
1.4. Autor (es) del instrumento: Jhosselyn L. Coila Ochoa - Angie E. Cahui Huanacuni
1.5. Estudiante(s) investigador (es): Jhosselyn L. Coila Ochoa Angie E. Cahui Huanacuni

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						50
TOTAL						50

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

Calificación global:

100

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()
Fecha: 17/05/2024

Firma del Experto
Centro de Trabajo: E.E.S.P. Jose Jimenez Borja
Celular: 984 948 483
Correo electrónico:



CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO



CONFIABILIDAD

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,717	8

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1	15,00	5,158	,569	,671
ITEM2	15,10	6,095	-,074	,792
ITEM3	15,35	3,713	,655	,622
ITEM4	15,00	4,947	,484	,675
ITEM5	14,95	5,524	,180	,734
ITEM6	14,85	4,661	,669	,640
ITEM7	14,90	4,726	,506	,668
ITEM8	14,90	4,937	,560	,664

**DATOS DE
ENTRADA DE
LOS
ESTUDIANTES**

	Dimension 1				Dimension2					Dimension 3					Total	
ESTUDIANTES	Item 1	Item 2	Sumatoria	Nota	Item 3	Item 4	Item 5	Sumatoria	Nota	Item 6	Item 7	Item 8	Sumatoria	Nota	Sumatoria Total	Nota Total
Giannella Valentina	2	2	4	7	2	3	3	8	11	3	3	3	9	13	21	11
Antonella Denisse	2	1	3	3	1	1	3	5	4	2	3	3	8	11	16	7
Yoisy Aisen	2	2	4	7	2	2	2	6	7	2	2	2	6	7	16	7
Evangelina	2	2	4	7	2	2	2	6	7	2	2	2	6	7	16	7
Dayana Abigail	2	2	4	7	1	2	3	6	7	2	2	2	6	7	16	7
Darwin Aldair	3	1	4	7	2	2	2	6	7	3	1	3	7	9	17	8
Joaquin Jarem	2	3	5	10	2	2	2	6	7	2	2	2	6	7	17	8
Mateo Daniel	2	1	3	3	2	3	3	8	11	3	3	2	8	11	19	9
Kira Chanel	2	2	4	7	2	3	2	7	9	2	3	2	7	9	18	8
Jorge Eduardo	2	3	5	10	1	2	2	5	4	3	2	2	7	9	17	8
Valentino Anderson	2	2	4	7	2	2	2	6	7	2	2	2	6	7	16	7
Kattaleya Victoria	2	2	4	7	1	2	2	5	4	2	2	2	6	7	15	6
Abigail Kimberly	3	3	6	13	4	3	2	9	13	3	3	3	9	13	24	13
Liam Thiago	2	2	4	7	2	2	2	6	7	2	2	2	6	7	16	7
Marcela	2	2	4	7	2	2	2	6	7	2	2	2	6	7	16	7
Angela Alejandra	3	2	5	10	3	2	3	8	11	3	3	3	9	13	22	12
Luis Enrique	2	2	4	7	1	2	2	5	4	2	2	2	6	7	15	6
Esmeralda	2	2	4	7	1	2	2	5	4	2	2	2	6	7	15	6
Bryan Gabriel	2	3	5	10	2	2	1	5	4	2	2	2	6	7	16	7
Brayan Marcos	2	2	4	7	1	2	2	5	4	2	2	2	6	7	15	6

**DATOS DE
SALIDA DE LOS
ESTUDIANTES**

Datos de salida de estudiantes

	Dimension 1				Dimension2					Dimension 3					Total	
ESTUDIANTES	Item 1	Item 2	Sumatoria	Nota	Item 3	Item 4	Item 5	Sumatoria	Nota	Item 6	Item 7	Item 8	Sumatoria	Nota	Sumatoria Total	Nota Total
Giannella Valentina	3	3	6	13	4	3	4	11	18	4	3	3	10	16	27	16
Antonella Denisse	4	3	7	17	4	1	4	9	13	4	4	4	12	20	28	17
Yoisy Aisen	2	3	5	10	4	4	2	10	16	2	4	3	9	13	24	13
Evangelina	3	4	7	17	4	4	2	10	16	4	3	3	10	16	27	16
Dayana Abigail	3	2	5	10	3	3	4	10	16	4	4	3	11	18	26	15
Darwin Aldair	4	4	8	20	4	4	3	11	18	4	4	4	12	20	31	19
Joaquin Jarem	4	4	8	20	3	3	3	9	13	3	3	3	9	13	26	15
Mateo Daniel	3	3	6	13	3	3	4	10	16	4	4	3	11	18	27	16
Kira Chanel	4	4	8	20	3	3	3	9	13	4	3	3	10	16	27	16
Jorge Eduardo	3	3	6	13	4	4	4	12	20	3	3	3	9	13	27	16
Valentino Anderson	4	4	8	20	4	3	3	10	16	4	2	3	9	13	27	16
Kattaleya Victoria	3	3	6	13	3	3	4	10	16	4	4	4	12	20	28	17
Abigail Kimberly	3	4	7	17	4	3	4	11	18	3	3	3	9	13	27	16
Liam Thiago	3	4	7	17	3	2	2	7	9	3	2	3	8	11	22	12
Marcela	4	4	8	20	3	4	2	9	13	4	3	3	10	16	27	16
Angela Alejandra	3	3	6	13	3	4	3	10	16	3	3	3	9	13	25	14
Luis Enrique	3	3	6	13	3	2	2	7	9	3	2	4	9	13	22	12
Esmeralda	4	3	7	17	2	3	1	6	7	4	3	4	11	18	24	13
Bryan Gabriel	3	3	6	13	2	3	3	8	11	2	3	2	7	9	21	11
Brayan Marcos	4	3	7	17	4	3	3	10	16	4	3	3	10	16	27	16



MATRIS DE OPERALIZACION DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE



Variable 2	Dimensiones	Indicadores	Actividades y/o recursos
Modelo didáctico “Resuelve kids”	Familiarización	Explora los materiales. El niño explora los materiales y el lugar proporcionados.	Juegos interactivos. Juego de roles. Material reciclaje
	argumentación	Toma decisiones acerca de lo que pueda hacer con el material proporcionado, como lo puede hacer, donde lo realizara y para que lo realizara.	Material no estructurado.
	Socialización	Comparte el procedimiento que realizo y aquellos hallazgos que descubrió.	Dinámicas interactivas. Juego de roles. Dinámicas interactivas. Juego de roles. Material didáctico. Juego de roles.

**MATRIZ DEL
MODELO
DIDACTICO
“Resuelve kids”**

MATRIZ DE MODELO DIDÁCTICO “Resuelve Kids”

COMPETENCIAS: Resuelve problemas de forma movimiento y localización

ENFOQUE DEL ÁREA	NIVELES DEL ENFOQUE	CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA	TEORÍAS			MODELO DIDÁCTICO	RECURSOS
			PEDAGÓGICO	PSICOLÓGICO	PEDAGÓGICA		
Matemático	Pedagógico	- 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.	George Polya Teoría “Resolución de problemas” - Para entender el problema, primero es necesario entender la pregunta, los datos y las condiciones y decidir si estas son suficientes. - Elaborar un plan, una vez que se entiende el problema se cuestiona al niño una manera flexible y recursiva, alejada del mecanismo. - Aplicar el plan, es importante examinar todos los detalles e implementar las estrategias que se eligió hasta solucionar completamente el problema. - Revisar y verificar, se detiene a observar lo que hizo, por consiguiente, se necesita verificar el resultado y razonamiento utilizado.	Jean Piaget Teoría: “El desarrollo cognitivo” - Los estadios del desarrollo: Es una serie de estadios secuenciales, cada uno caracterizado por formas únicas de pensamiento y razonamiento - Asimilación y acomodación: La asimilación ocurre cuando los niños interpretan nuevas experiencias a través de sus esquemas mentales existentes, por otro lado, la acomodación se produce cuando los esquemas mentales se modifican para adaptarse a la nueva información. - Esquemas y organización: Los esquemas como las estructuras mentales que utilizamos para organizar y comprender el mundo, estos se vuelven más complejos y abstractos, y los niños comienzan a organizarse en estructuras cognitivas más amplias y coherentes. - La importancia del juego: A través del juego, los niños exploran, experimentan y ponen en práctica sus conocimientos en un entorno seguro.	Maria Montessori Teoría: “Montessori” - La mente de un niño es matemática. - El docente debe preparar al niño para un aprendizaje más complejo. - El rol del adulto. - El ambiente preparado. - Los materiales manipulativos son importantes para que así pueda estimular la mente del niño.	Paso 1 Familiarización: El niño explora los materiales y el lugar proporcionados. Paso 2: Reconocimiento: el niño toma decisiones acerca de lo que pueda hacer con el material proporcionado, como lo puede hacer, donde lo realizará y para que lo realizara. Paso 3: Argumentación: el niño expresa su opinión acerca del tema de manera autónoma.	Juegos interactivos. Juego de roles. Material reciclaje Juego de roles. Material no estructurado. Dinámicas interactivas. Juego de roles. Material didáctico. Juego de roles.



MANUAL DEL MODELO DIDACTICO “Resuelve kids”



ACTIVIDAD 1
CONOCEMOS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

1. Objetivo: El día de hoy vamos a prender sobre las figuras geométricas
2. Aprendizaje esperado

Capacidades	Desempeños
• 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.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

3. Procedimientos:

FAMILIARIZACIÓN

Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema figuras geométricas.

la maestra presenta un sobre mágico que contiene fichas donde hay imágenes de figuras geométricas como:

- Circulo
- Cuadrado
- Triangulo

los niños observan y recepcionan la información

Identifican las expresiones de las formas geométricas según corresponde

Se presenta un tapete donde se encuentra las formas geométricas en diferentes colores



Reconocen las formas geométricas y sus colores

RECONOCIMIENTO

Identifican las reglas del siguiente juego “**ubícame a mi lugar**”

- Se indica a los niños que a través de las fichas que la maestra ira mostrando uno por uno al azar, ellos deberán de situar el peluche en la forma geométrica donde deba de ir.
- los niños reconocerán las formas

Verifican que el peluche que colocaron están el lugar correcto

La maestra indica a los niños que conforme va mostrando cada ficha vayan ubicando de manera consecutiva el peluche en la siguiente figura que ella les muestre.

Los niños verifican si están colocando el peluche en

Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema.

ARGUMENTACION

Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas:

La maestra pregunta a los niños:

¿Cómo son las figuras geométricas?

¿Qué colores pudimos ver en las figuras geométricas?

¿Para qué nos servirá lo aprendido de hoy?

¿De qué otra manera más podemos aprender largo corto?

4. Tiempo :45 min
5. Materiales:
 - ✓ Cuento de las figuras geométricas
 - ✓ Fichas de figuras geométricas,
 - ✓ Peluche
 - ✓ Tapete de formas
6. Evaluación: Rubrica de Evaluación

ACTIVIDAD 2

CONOCEMOS LARGO Y CORTO

Objetivo: Conocer sobre el cuidado que necesitan las plantas para poder vivir sanas y fuertes.

Aprendizaje esperado

Capacidades	Desempeños
• 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.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

Procedimientos:

FAMILIARIZACIÓN

Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “largo “y “corto”.

la maestra presenta una caja mágica que contiene objetos largos y cortos y les explica cuáles son largos y cortos.

- reglas
- escobas
- carritos
- gusanitos
- correas
- chalinas

los niños observan y recepcionan la información

Identifican las expresiones “largo” y “corto” nombrando los objetos según corresponde

Se coloca la siguiente música y se pide a los niños que bailen al ritmo de la canción donde se les explicará que en una parte de la canción dice “largo” y ellos se tendrán que quedar parados y cuando diga “corto” tendrán que agacharse.

https://www.youtube.com/watch?v=BSgEtWaksus&list=RDBSgEtWaksus&start_radio=1https://www.youtube.com/watch?v=BSgEtWaksus&list=RDBSgEtWaksus&start_radio=1

Reconocen las expresiones “largo” “corto”

La maestra realiza a los niños las siguientes preguntas:

- ¿Qué objetos del salón serán largos?
- ¿Qué objetos del salón son cortos?
- ¿las niñas del salón tienen cabello largo? ¿corto?
- ¿Dónde podemos saber que un objeto es largo o corto?

RECONOCIMIENTO

Identifican las reglas del siguiente juego “**encuéntrame si puedes**”

- Se agrupa a los niños en equipos de dos: EQUIPO LARGO Y EQUIPO CORTO
- se ordenan en dos filas y los dos primeros niños irán a buscar el objeto largo y corto en la piscina de colores donde habrá los siguientes objetos: falda, pantalón, peluche de serpiente, lápiz, cabello, peines, regla, hileras, correas, cintas, globo, pencil, plumones, conos de papel, pinceles, cables;
- los niños reconocerán estos objetos y los colocarán en las cajas correspondiente con las palabras largo y corto.

Verifican que los objetos que colocaron están en el lugar correcto

La maestra indica a los niños que retiren todos los objetos de su caja

Los niños verifican si están los objetos correspondientes dentro de la su caja

Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema.

ARGUMENTACION

Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas:

La maestra pregunta a los niños:

¿Cómo sabemos cuándo algo es corto o largo?

¿Qué animales serán largos y cual será corto?

¿Para qué nos servirá lo aprendido de hoy?

¿De qué otra manera más podemos aprender largo corto?

Tiempo :45 min

Materiales:

- ✓ Peluche de anaconda
- ✓ Búfer
- ✓ diferentes objetos largos y cortos
- ✓ caja larga
- ✓ caja corta
- ✓ sombrero preguntón.

Evaluación: Rubrica de Evaluación

ACTIVIDAD 3

JUGAMOS AL BINGO

Objetivo: Conocer cerca y lejos

Aprendizaje esperado

Capacidades	Desempeños
• 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.	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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Procedimientos:

FAMILIARIZACIÓN

Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “cerca de “o “lejos de”.

Se invita a los niños a participar del baile denominado “Ronda de los conejos”

- Se invita a los niños a que se coloquen en el medio del salón
- Cuando suena la canción y diga “cerquita” todos deben de acerca a la profesora
- Cuando suena la canción y diga “muy lejos, muy lejos” todos deben de alejarse de la profesora

Identifican las formas geométricas de la tarjeta del bingo

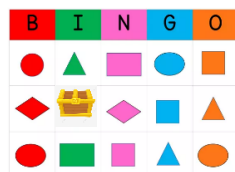
Se entrega a los niños una tarjeta de bingo y un marcador, los niños observan, Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:

- ¿Que observamos?
- ¿Ustedes conocen el bingo?
- ¿Qué podemos encontrar dentro de nuestra tarjeta de bingo?
- ¿Qué figuras serán?

Reconoce donde se ubican las formas geométric

La maestra indica a los niños que observen su bingo atentamente y realiza las siguientes preguntas.

- ¿Qué figura geométrica está más cerca del tesoro?
- ¿Qué figura geométrica está lejos del tesoro?
- ¿Qué podemos encontrar dentro de nuestra tarjeta de bingo?
- ¿Qué figuras serán?



RECONOCIMIENTO

Identifican las normas del juego

Se indica a los niños las instrucciones claras del juego.

- La maestra tendrá fichas con todas las formas geométricas que están en la tarjeta de bingo.
- Sacará al azar una tarjeta y se mostrará a los niños seguidamente se pegará en la pizarra y así sucesivamente con las demás tarjetas.
- Los niños deberán buscar la forma en su tarjeta y marcarla con un aspa.
- El niño que termine de completar la tarjeta dirá bingo
- En este caso todos los niños ganaran

Verifican las formas geométricas

La maestra da inicio al juego “bingo”

- Se muestra la tarjeta al azar
- Los niños observan y marcan con un aspa la forma.
- Verifican si están marcando la figura correcta

La maestra realiza las siguientes preguntas dentro del juego.

- ¿Qué figura está cerca del tesoro?
- ¿Qué figura está lejos del tesoro?

Comprueban si completaron la tarjeta del bingo de manera correcta observando la pizarra donde están pegadas todas las tarjetas al azar del bingo.

ARGUMENTACION

Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas:

La maestra pregunta a los niños:

- ¿Qué figuras encontraste en el bingo?
- ¿Qué figuras estaban cerca del tesoro?
- ¿Qué figuras estaban lejos del tesoro?
- ¿Cómo sabes cuando algo está lejos o cerca?
- ¿Qué objetos están lejos de ti?
- ¿Qué objetos están cerca de ti?

Tiempo :45 min

Materiales:

- ✓ Títere de un niño
- ✓ Cofre del tesoro
- ✓ Mapa (bingo)
- ✓ Marcadores
- ✓ Cartulina cartón
- ✓ Contac
- ✓ Micrófono preguntón

Evaluación: Rubrica de Evaluación

ACTIVIDAD 4:
FESTEJANDO EL DÍA DEL CAMPESINO

Objetivo: El día de hoy aprenderán “hacia delante”, “hacia atrás”.

Aprendizaje esperado

Capacidades	Desempeños
• 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.	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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” “que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Procedimientos:

FAMILIARIZACIÓN

Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “hacia delante” o “hacia atrás”.

Se presenta en la pizarra una lámina sorpresa con el paisaje del campo también la imagen del campesino, sus verduras y sus herramientas.

La maestra coloca un objeto delante del campesino y les pregunta:

- ¿este objeto estará delante o detrás del campesino?

La maestra coloca un objeto detrás del campesino y les pregunta:

- ¿este objeto estará delante o detrás del campesino?

Identifican las expresiones “hacia delante” y “hacia atrás” con la ayuda de la canción “yo me muevo hacia adelante”. Los niños bailan y mueven su cuerpo.

Reconocen las expresiones “hacia delante” “hacia atrás”

La maestra realiza a los niños las siguientes preguntas:

¿Qué objetos está delante de ti?

¿Qué objetos está detrás de ti?

¿Qué objeto esta delante de tu compañera? ¿detrás?

¿Qué objetos esta delante de la mesa?

¿Qué objetos esta delante de la mesa?

RECONOCIMIENTO

Identifican las normas del juego

Se indica a los niños las siguientes indicaciones

Se colocará en la pizarra 3 poster donde estará un paisaje y un campesino

- Los niños deberán formar grupo de 5 por colores (rojo, amarillo, azul)
- Formamos 3 filas por colores
- Los primeros de cada fila participarán primero y deberán colocarse al fondo al culminar.
- Deberán sacar una tarjeta de la bolsa mágica que contiene imágenes de verduras y frutas y colocarlas en el poster según la indicación que de la maestra (ADELANTE O ATRÁS)
- La maestra anotara en la pizarra lo que va indicando, ejemplo: (detrás, detrás, delante, detrás, delante...etc.)
- Al terminar el ultimo niño de cada grupo culmina el juego y la maestra verifica cual de los grupo trabajo correctamente.

Verifican que los objetos que colocaron están el lugar correcto

La maestra hace conteo de cuantos objetos dictó delante y atrás deben tener cada equipo.

Hacia Delante: 5

Hacia Atrás: 10

Los niños realizan el conteo y verifican si la cantidad es correcta.

Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema.

ARGUMENTACION

Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas:

La maestra pregunta a los niños:

¿Cómo sabemos cuándo algo esta adelante o detrás?

¿Para qué nos servirá lo aprendido de hoy?

¿De que otra manera mas podemos aprender adelante o atrás?

Tiempo :45 min

Materiales:

- ✓ Disfraz de campesina
- ✓ aguayo, productos
- ✓ paisaje de chacra
- ✓ campesino
- ✓ Tarjetas
- ✓ Títere preguntón

Evaluación: Rubrica de Evaluación

ACTIVIDAD 5

NOS UBICAMOS Y DESPLAZAMOS EN EL ESPACIO

Objetivo: El día de hoy vamos prender a ubicarnos y desplazarnos en el espacio que nos encontramos

Aprendizaje esperado

Capacidades	Desempeños
• 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.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.

Procedimientos:

FAMILIARIZACIÓN

Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “ubicación “desplazamiento”.

Se una presenta a los niños carritos de colores (amarillo, verde, rojo, azul) una imagen con varios caminos y metas De cada color ya nombrado

- Se ubica en el piso los caminos y carritos de colores
- La profesora pregunta a los niños ¿Cómo podemos llegar a la meta?
- Los niños observan, analizan y responden
- Avanzando, siguiendo el camino, moviendo el carrito

Identifican que es espacio y desplazamiento realizando el juego “carrera de carritos”

Se coloca música de fondo para comenzar el juego

- Se forma grupo de 5 niños
- Formamos 4 filas
- El primero de cada fila debe de llevar a su carrito a la meta
- Cuando el ultima de la fila termine culmina el juego.

Reconocen las expresiones de ubicación y desplazamiento después de jugar el juego “carrera de carrito

La maestra realiza a los niños las siguientes preguntas:

- ¿Qué hiciste para que tu carrito llegue a la meta?
- ¿habrá otra manera de desplazarnos?
- ¿Dónde se encuentra el carrito?
- ¿Dónde te encuentras tu?
- ¿Dónde se encontrará tu mama, papa, hermanos, amigos, etc.?

RECONOCIMIENTO

Identifican las expresiones relacionadas a la ubicación y desplazamiento.

La maestra invita a los niños al patio de la I. E para que puedan bailar una canción.

- Ubica a los niños en una figura rectangular
- Seguidamente les recuerda que cada niño tiene un espacio, un lugar.
- Se pide a los niños que formen un circulo
- Seguidamente les recuerda que cada niño ahora está en otro lugar
- Se pide a los niños que formen una fila de niños y otra de niñas.
- Regresan al salón de forma ordenada

Verifican que se pueden desplazar de un lugar a otro

Los niños responden a las siguientes preguntas:

¿Qué realizamos en el patio?

¿Cómo lo hicimos?

¿Estábamos en un mismo sitio?

¿Cómo regresamos al salón?

Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema

ARGUMENTACION

Fundamentan sus ideas compartiendo sus experiencias en una asamblea de lluvia de ideas

Se invita a los niños a formar un círculo en el medio del salón de clase

Los niños comparten sus experiencias, ideas, vivencias con sus compañeros.

Tiempo :45 min

Materiales:

- ✓ buffer
- ✓ lamina de pista de carrera
- ✓ carritos de colores
- ✓ títere preguntón

Evaluación: Rubrica de Evaluación



SESIONES DE APRENDIZAJE



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE
EDUCACIÓN INICIAL**

SESION 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	N° 459 “Satélite del Sur”
Nombre de la Docente de Aula:	Yovanna Nancy Mamani López
Estudiante Practicante	Jhosselyn coila Ochoa
Sección – Edad	“anaranjada” 5 años
Fecha:	03/05/2024
Programa de Estudios	Educación Inicial.
Ciclo	VII A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Denominación de la experiencia de aprendizaje	
Actividad de aprendizaje	“Conocemos las figuras geométricas”
Propósito de aprendizaje	“El día de hoy aprenderán figuras geométricas”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Reconocen las formas geométricas a través de material concreto.	Rubrica de evaluación .

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
INICIO	<u>MOTIVACIÓN</u> La maestra ingresa al salón y le indica a los niños que se sienten en círculo y escuchan un cuento: En el mágico reino de Geoformas, vivían formas geométricas que estaban preparando una fiesta. El Círculo quería bailar en el centro, el Cuadrado estaba buscando una esquina, y el Triángulo necesitaba un rincón. Pero, ¡oh no! Las formas no sabían dónde ir. Entonces, pidieron ayuda a los niños del reino para que les mostraran sus lugares especiales en la fiesta <u>SABERES PREVIOS</u> Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué formas geométricas conocen? ¿Alguna vez han escuchado este cuento? ¿Conocen las figuras geométricas? ¿Cómo son? <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Las formas geométricas quieren encontrar su lugar correcto ¿Ayudarías a encontrar su lugar correcto? <u>PROPÓSITO</u> El día de hoy vamos a aprender sobre las figuras geométricas	Cuento de las figuras geométricas
	FAMILIARIZACIÓN Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema figuras geométricas.	Fichas de figuras geométricas Peluche

DESARROLLO	la maestra presenta un sobre mágico que contiene fichas donde hay imágenes de figuras geométricas como: • Circulo • Cuadrado • Triangulo Identifican las expresiones de las formas geométricas según corresponde Se presenta un tapete donde se encuentra las formas geométricas en diferentes colores  Reconocen las formas geométricas y sus colores RECONOCIMIENTO Identifican las reglas del siguiente juego “ubícame a mi lugar” • Se indica a los niños que a través de las fichas que la maestra ira mostrando uno por uno al azar, ellos deberán de situar el peluche en la forma geométrica donde deba de ir. • los niños reconocerán las formas geométricas donde corresponden	-Tapete de formas
------------	---	-------------------

	Verifican que el peluche que colocaron están el lugar La maestra indica a los niños que conforme va mostrando cada ficha vayan ubicando de manera consecutiva el peluche en la siguiente figura que ella les muestre. Los niños verifican si están colocando el peluche Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema. ARGUMENTACION Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas: La maestra pregunta a los niños: ¿Cómo son las figuras geométricas? ¿Qué colores pudimos ver en las figuras geométricas? ¿Para qué nos servirá lo aprendido de hoy? ¿De qué otra manera más podemos aprender largo corto?	
CIERRE	<u>RETROALIMENTACIÓN</u> Se hace preguntas a los niños: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿A quiénes podemos compartir lo aprendido hoy?	Esponja preguntona 

I. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Reconocen las formas geométricas a través de material concreto.	Rubrica de evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

SESION 2

IV. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	N° 459 “Satélite del Sur”
Nombre de la Docente de Aula:	Yovanna Nancy Mamani López
Estudiante Practicante	Jhosselyn coila Ochoa
Sección – Edad	“anaranjada” 5 años
Fecha:	10/05/2024
Programa de Estudios	Educación Inicial.
Ciclo	VII A

V. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Denominación de la experiencia de aprendizaje	
Actividad de aprendizaje	“Conocemos largo y corto”
Propósito de aprendizaje	“El día de hoy aprenderán largo y corto”

VI. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	compara y reconoce objetos usando expresiones como es “es más largo” o “es más corto” Utiliza expresiones como “más largo” “más corto” durante la actividad	Rubrica de evaluación.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<u>MOTIVACIÓN</u> Colocamos la canción “anaconda” La maestra ingresa al salón bailando con un peluche de anaconda Invita a los niños a levantarse de sus asientos y bailar junto con ella, luego indica que formen un gusano largo como la anaconda. Luego la maestra les indica a los niños que formen un gusanito corto en grupos. <u>SABERES PREVIOS</u> Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Alguna vez han escuchado esta canción? ¿Conocen a la anaconda? ¿Como es? <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> ¿Qué creen que aprenderemos hoy? ¿Cómo podemos saber cuándo algo es largo o corto? <u>PROPÓSITO</u> El día de hoy vamos a prender que es “largo” y “corto”	Peluche de anaconda  Búfer 
	FAMILIARIZACIÓN	

DESARROLLO	Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “largo” y “corto”. la maestra presenta una caja mágica que contiene objetos largos y cortos y les explica cuáles son largos y cortos. • reglas • escobas • carritos • gusanitos • correas • chalinas los niños observan y recepcionan la información Identifican las expresiones “largo” y “corto” nombrando los objetos según corresponde Se coloca la siguiente música y se pide a los niños que bailen al ritmo de la canción donde se les explicará que en una parte de la canción dice “largo” y ellos se tendrán que quedar parados y cuando diga “corto” tendrán que agacharse. https://www.youtube.com/watch?v=BSgEtWaksus&list=RDBSgEtWaksus&start_radio=1https://www.youtube.com/watch?v=BSgEtWaksus&list=RDBSgEtWaksus&start_radio=1 Reconocen las expresiones “largo” “corto”	diferentes objetos largos y cortos  caja larga  caja corta 
------------	---	---

La maestra realiza a los niños las siguientes preguntas:

- ¿Qué objetos del salón serán largos?
- ¿Qué objetos del salón son cortos?
- ¿las niñas del salón tienen cabello largo? ¿corto?
- ¿Dónde podemos saber que un objeto es largo o corto?

RECONOCIMIENTO

Identifican las reglas del siguiente juego “**encuéntrame si puedes**”

- Se agrupa a los niños en equipos de dos: EQUIPO LARGO Y EQUIPO CORTO
- se ordenan en dos filas y los dos primeros niños irán a buscar el objeto largo y corto en la piscina de colores donde habrá los siguientes objetos: falda, pantalón peluche de serpiente, lápiz, cabello, peines, regla, hileras, correas, cintas, globo pencil, plumones, conos de papel, pinceles, cables;
- los niños reconocerán estos objetos y los colocarán en las cajas correspondiente con las palabras largo y corto.

Verifican que los objetos que colocaron están el lugar correcto

La maestra indica a los niños que retiren todos los objetos de su caja

Los niños verifican si están los objetos correspondientes dentro de la su caja

	Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema. ARGUMENTACION Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas: La maestra pregunta a los niños: ¿Cómo sabemos cuándo algo es corto o largo? ¿Qué animales serán largos y cual será corto? ¿Para qué nos servirá lo aprendido de hoy? ¿De qué otra manera más podemos aprender largo corto?	
CIERRE	<u>RETROALIMENTACIÓN</u> Se hace preguntas a los niños: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿A quiénes podemos compartir lo aprendido hoy?	Sombrero preguntón 

II. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Utiliza expresiones como “más largo” “más corto” durante la actividad. compara y reconoce objetos usando expresiones como es “es más largo” o “es más corto”	Rubrica de evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

EDUCACIÓN INICIAL

SESION 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.1. Institución Educativa:	N° 459 “Satélite del Sur”
I.2. Nombre de la Docente de Aula:	Yovanna Nancy Mamani López
I.3. Estudiante Practicante	Jhosselyn coila Ochoa
I.4. Sección – Edad	“anaranjada” 5 años
I.5. Fecha:	17/05/2024
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	
Actividad de aprendizaje	“Jugamos al bingo”
Propósito de aprendizaje	Conocer cerca y lejos.

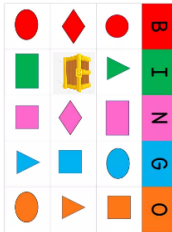
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en	Utiliza expresiones como “cerca de” “lejos de” durante la actividad. Ubica objetos en el espacio que se encuentra.	Rubrica de evaluación.

		situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
--	--	---	--	--

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

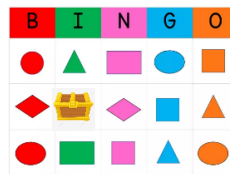
SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS / MATERIALES
INICIO	<u>MOTIVACIÓN</u> Relatar a los niños un cuento con ayuda de los recursos didácticos como el títere. Había una vez en un lugar muy lejano, un niño llamado Mateo, travieso y juguetón. Un día encontró un mapa muy antiguo, con formas geométricas brillantes y de colores. Decía el mapa con letras curiosas, "Encuentra el tesoro en la tarjeta " La tarjeta era de un bingo, con diferentes formas geométricas de colores ¡qué buen juego! En cada forma encontrado, Juan decía, "Este está cerca, y aquel está lejos, ¡qué alegría!", mientras el buscaba la clave para abrir el tesoro con las formas se emocionaba más y más. <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Hoy vamos a explorar como Mateo puede abrir el cofre con la ayuda del bingo, mientras relaciona las formas geométricas. ¿Alguna vez han jugado al bingo?	Títere de un niño  Cofre del tesoro 

	<u>SABERES PREVIOS</u> Se hace preguntas a los niños como: ¿alguien conoce las formas geométricas? ¿Qué es cerca de? ¿Qué es lejos de? <u>PROPÓSITO</u> El día de hoy vamos a prender que es “cerca de” y “lejos de” jugando al bingo	
DESARROLLO	FAMILIARIZACIÓN Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “cerca de” o “lejos de”. Se invita a los niños a participar del baile denominado “Ronda de los conejos” - Se invita a los niños a que se coloquen en el medio del salón - Cuando suena la canción y diga “cerquita” todos deben de acercarse a la profesora - Cuando suena la canción y diga “muy lejos, muy lejos” todos deben de alejarse de la profesora Identifican las formas geométricas de la tarjeta del bingo Se entrega a los niños una tarjeta de bingo y un marcador, los niños observan, Seguidamente se realiza las siguientes preguntas: ¿Que observamos? ¿Ustedes conocen el bingo? ¿Qué podemos encontrar dentro de nuestra tarjeta de bingo? ¿Qué figuras serán?	Mapa (bingo)  Marcadores  Cartulina cartón  Contac 

Reconoce donde se ubican las formas geométricas

La maestra indica a los niños que observen su bingo atentamente y realiza las siguientes preguntas.

- ¿Qué figura geométrica está más cerca del tesoro?
- ¿Qué figura geométrica está lejos del tesoro?
- ¿Qué podemos encontrar dentro de nuestra tarjeta de bingo?
- ¿Qué figuras serán?



RECONOCIMIENTO

Identifican las normas del juego

Se indica a los niños las instrucciones claras del juego.

- La maestra tendrá fichas con todas las formas geométricas que están en la tarjeta de bingo.
- Sacará al azar una tarjeta y se mostrará a los niños seguidamente se pegará en la pizarra y así sucesivamente con las demás tarjetas.
- Los niños deberán buscar la forma en su tarjeta y marcarla con un aspa.
- El niño que termine de completar la tarjeta dirá bingo
- En este caso todos los niños ganaran

Verifican las formas geométricas

Tijera



	La maestra da inicio al juego “bingo” • Se muestra la tarjeta al azar • Los niños observan y marcan con un aspa la forma. • Verifican si están marcando la figura correcta La maestra realiza las siguientes preguntas dentro del juego. • ¿Qué figura está cerca del tesoro? • ¿Qué figura está lejos del tesoro? Comprueban si completaron la tarjeta del bingo de manera correcta observando la pizarra donde están pegadas todas las tarjetas al azar del bingo. ARGUMENTACION Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas: La maestra pregunta a los niños: • ¿Qué figuras encontraste en el bingo? • ¿Qué figuras estaban cerca del tesoro? • ¿Qué figuras estaban lejos del tesoro? • ¿Cómo sabes cuando algo está lejos o cerca? • ¿Qué objetos están lejos de ti? • ¿Qué objetos están cerca de ti?	
CIERRE	<u>RETROALIMENTACIÓN</u> Se hace preguntas a los niños: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Qué es cerca de?	Micrófono preguntón

	¿Qué es lejos de? ¿Como aprendieron a ubicar en el bingo? ¿Como pudieron identificar el tesoro?	
--	---	---

V. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Utiliza expresiones como “cerca de” “lejos de” durante la actividad. Ubica objetos “cerca” “lejos” en el espacio que se encuentra.	Rubrica de evaluación

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: (Autor (Año), Título, Lugar, Edición y/o Dirección Electrónica

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

SESION 4

III. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	N° 459 “Satélite del Sur”
Nombre de la Docente de Aula:	Yovanna Nancy Mamani López
Estudiante Practicante	Jhosselyn coila Ochoa
Sección – Edad	“anaranjada” 5 años
Fecha:	24/05/2024
Programa de Estudios	Educación Inicial.
Ciclo	VII A

IV. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Denominación de la experiencia de aprendizaje	
Actividad de aprendizaje	“Festejando el día del campesino”
Propósito de aprendizaje	“El día de hoy aprenderán “hacia delante”, “hacia atrás”

V. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “ hacia adelante ” “ hacia	Utiliza expresiones como “hacia adelante” “o “hacia atrás” durante la actividad. Realiza movimientos y acciones para desplazarse	Rubrica de evaluación .

		atrás ”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado“ que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
--	--	--	--	--

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSO S/ MATERIA LES
INICIO	<u>MOTIVACIÓN</u> La maestra ingresa vestida de campesina bailando la “canción del campesino” y escenificando lo que hace un campesino luego se presenta: hola niños alguien ¿Sabe quién soy yo? hoy he venido a mostrarles una sorpresa (aguayo con frutas y verduras dentro) <u>SABERES PREVIOS</u> Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué creen que contendrá mi aguayo? ¿Conocen estos productos? ¿Quiénes lo sembraran? <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> La campesina se ubica en el medio del salón y coloca verduras delante y detrás de ella y les cuenta lo siguiente: Niños en mi aguayo tengo muchas verduras y frutas muy ricas para alimentarme, pero se me perdieron algunas ¿ustedes saben dónde están? ¿Me pueden ayudar a encontrarlas? Los niños participan utilizando las palabras “delante” y “atrás” <u>PROPÓSITO</u>	disfraz de campesina  aguayo:  productos: 

	El día de hoy vamos a prender que es “hacia delante” y “hacia atrás”	
DESARROLLO	FAMILIARIZACIÓN Recepcionan la información brindada por la maestra acerca del tema: “hacia delante” o “hacia atrás”. Se presenta en la pizarra una lámina sorpresa con el paisaje del campo también la imagen del campesino, sus verduras y sus herramientas. La maestra coloca un objeto delante del campesino y les pregunta: ¿este objeto estará delante o detrás del campesino? La maestra coloca un objeto detrás del campesino y les pregunta: ¿este objeto estará delante o detrás del campesino? Identifican las expresiones “hacia delante” y “hacia atrás” con la ayuda de la canción “yo me muevo hacia adelante”. Los niños bailan y mueven su cuerpo. Reconocen las expresiones “hacia delante” “hacia atrás” La maestra realiza a los niños las siguientes preguntas: ¿Qué objetos está delante de ti? ¿Qué objetos está detrás de ti? ¿Qué objeto esta delante de tu compañera? ¿detrás? ¿Qué objetos esta delante de la mesa?	paisaje de chacra  campesino  Tarjetas 

RECONOCIMIENTO

Identifican las normas del juego

Se indica a los niños las siguientes indicaciones

Se colocará en la pizarra 3 poster donde estará un paisaje y un campesino

- Los niños deberán formar grupo de 5 por colores (rojo, amarillo, azul)
- Formamos 3 filas por colores
- Los primeros de cada fila participarán primero y deberán colocarse al fondo al culminar.
- Deberán sacar una tarjeta de la bolsa mágica que contiene imágenes de verduras y frutas y colocarlas en el poster según la indicación que de la maestra (ADELANTE O ATRÁS)
- La maestra anotara en la pizarra lo que va indicando, ejemplo: (detrás, detrás, delante, detrás, delante...etc.)
- Al terminar el ultimo niño de cada grupo culmina el juego y la maestra verifica cual de los grupo trabajo correctamente.

Verifican que los objetos que colocaron están el lugar correcto

La maestra hace conteo de cuantos objetos dictó delante y atrás deben tener cada equipo.

Hacia Delante: 5

Hacia Atrás: 10

Los niños realizan el conteo y verifican si la cantidad es correcta.

	Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema. ARGUMENTACION Fundamentan sus respuestas a través de las siguientes preguntas: La maestra pregunta a los niños: ¿Cómo sabemos cuándo algo esta adelante o detrás? ¿Para qué nos servirá lo aprendido de hoy? ¿De que otra manera mas podemos aprender adelante o atrás?	
CIERRE	<u>RETROALIMENTACIÓN</u> Se hace preguntas a los niños: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿A quienes podemos compartir lo aprendido hoy?	Títere preguntón 

VII. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Utiliza expresiones como “hacia delante” “hacia atrás” durante la actividad. Ubica objetos en el espacio que se encuentra.	Rubrica de evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL

SESION 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.8. Institución Educativa:	N° 459 “Satélite del Sur”
I.9. Nombre de la Docente de Aula:	Yovanna Nancy Mamani López
I.10. Estudiante Practicante	Jhosselyn coila Ochoa
I.11. Sección – Edad	“anaranjada” 5 años
I.12. Fecha:	24/05/2024
I.13. Programa de Estudios	Educación Inicial.
I.14. Ciclo	VII A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Denominación de la experiencia de aprendizaje	
Actividad de aprendizaje	Nos Ubicamos y Desplazamos en el Espacio
Propósito de aprendizaje	“El día de hoy vamos prender a ubicarnos y desplazarnos en el espacio que nos encontramos”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para	Reconoce el espacio donde se encuentra y se desplaza según las indicacion	Rubrica de evaluación.

		lograr su propósito y dice por qué la usó.	es de la maestra	
--	--	--	------------------	--

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<u>MOTIVACIÓN</u> Se entrega a los niños pañuelos de colores para mover el cuerpo a través de la siguiente canción “todos a movernos” Muevo mi cuerpo shu shu ba Muevo mi cuerpo shu shu ba Muevo mis hombros también mis manos, Cadera a un lado y ahora al otro, Doblo rodillas y me toco los pies. <u>SABERES PREVIOS</u> Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Alguna vez han escuchado esta canción? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cómo podemos movernos? <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Durante el recreo cuando todos los niños salen a jugar ¿Se quedan quietos en un solo lugar? ¿Qué hacen para poder jugar? <u>PROPÓSITO</u>	Búfer

	Reconocen las expresiones de ubicación y desplazamiento después de jugar el juego “carrera de carrito La maestra realiza a los niños las siguientes preguntas: • ¿Qué hiciste para que tu carrito llegue a la meta? • ¿habrá otra manera de desplazarnos? • ¿Dónde se encuentra el carrito? • ¿Dónde te encuentras tu? RECONOCIMIENTO Identifican las expresiones relacionadas a la ubicación y desplazamiento. La maestra invita a los niños al patio de la I. E para que puedan bailar una canción. • Ubica a los niños en una figura rectangular • Seguidamente les recuerda que cada niño tiene un espacio, un lugar. • Se pide a los niños que formen un círculo • Seguidamente les recuerda que cada niño ahora está en otro lugar • Se pide a los niños que formen una fila de niños y otra de Verifican que se pueden desplazar de un lugar a otro	
--	---	--

	Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué realizamos en el patio? ¿Cómo lo hicimos? ¿Estábamos en un mismo sitio? ¿Cómo regresamos al salón? Comprueban sus saberes compartiendo ideas con sus compañeros sobre el tema ARGUMENTACION Fundamentan sus ideas compartiendo sus experiencias en una asamblea de lluvia de ideas Se invita a los niños a formar un círculo en el medio del salón de clase Los niños comparten sus experiencias, ideas, vivencias con sus compañeros.	
CIERRE	<u>RETROALIMENTACIÓN</u> Se hace preguntas a los niños: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste durante el juego? ¿A quiénes podemos compartir lo aprendido hoy?	Títere preguntón 

V. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Reconoce el espacio donde se encuentra y se desplaza según las indicaciones de la maestra.	Rubrica de evaluación



FOTOGRAFIAS



FOTOGRAFIAS

SESION 1



Este juego consiste en que los niños deben ubicar la figura que mostrara la profesora en la ruleta. Podemos observar que los niños a través de este juego mejoran su concentración y asocian las formas geométricas con objetos de su entorno.

SESION 2



Podemos observar que los niños realizan el baile de la anaconda, tambien se formó una fila creando un gusanito largo así poder aprender de manera didáctica sobre el tema “largo y corto”

Los niños jugaron a los objetos largos y cortos reconociendo objetos que tenían en casa o que ya conocían y lo relacionaron con sus aprendizajes.

SESION 3



Podemos observar que los niños jugaron al bingo de las figuras geométricas con ayuda también realizaron dinámicas que permite ejercitar su mente para que puedan razonar y sentirse más activos durante las clases.

El bingo ayudó a reconocer que objetos estaban cerca y lejos del tesoro del mismo modo que reforzó a recordar a las figuras geométricas,

SESION 4



Podemos observar que se celebró el día del campesino de esta manera vinculamos el tema de hacia delante y hacia atrás utilizando la estrategia como el baile, canciones, juegos. Nos permitió enseñar de manera didáctica captando el interés de todos los niños.

SESION 5



Podemos observar que los niños realizan formas en el espacio, se desplazan y a través del juego carrerita de piecitos. Los niños se divierten a través de estos juegos esto nos permite desarrollar aprendizajes significativos que le ayudaran no solo en el presente si no tambien en un futuro.

Geovanna Vicente Pacco

1. CAHUI ANGIE Y COILA JHOSSELYN_removed.pdf

 TESINA 2025-II TESIS - 2025 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old::1:3445339481

100 páginas

Fecha de entrega

15 dic 2025, 5:17 a.m. GMT-5

17.079 palabras

Fecha de descarga

15 dic 2025, 5:22 a.m. GMT-5

93.966 caracteres

Nombre del archivo

1_CAHUI_ANGIE_Y_COILA_JHOSSELYN_removed.pdf

Tamaño del archivo

788.2 KB



19% 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

- 7%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
42 caracteres sospechosos en N.º de página
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

7%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
19%	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 Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja	19%	
	Internet		
	repositorio.upn.edu.pe	<1%	
	Trabajos del estudiante		
	Instituto Superior de Educación Pública Hno Victorino Elorza Goicoechea	<1%	
	Internet		
	repositorio.uladech.edu.pe	<1%	
	Publicación		
	Villalva Mamani, Luz Mery. "Influencia de la pedagogía de la ternura en el aprend...	<1%	
	Internet		
	www.dspace.uce.edu.ec	<1%	