

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



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y
localización a través de la estrategia “Diverti-Matic” en estudiantes de
5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023**

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

PRESENTADA POR:

Canqui Viscacho, Vanessa Liliana

Gutiérrez Huayta, Tatiana Fernanda

ASESOR (A)

Apaza Meneses, Luz Belinda

<https://orcid.org/0000-0003-3230-9339>

TACNA – PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia "Diverti-Matic" en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023

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



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJB

De : Dra. Luz Apaza Meneses
Docente de la E.E.S.P.P. “José Jiménez Borja”

A : Mg. José Luis Alcalá Blanco
Jefe de la Unidad de Investigación e Innovación

ASUNTO : Informe de similitud

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

Desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia “Diverti-Matic” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023 presentada por Vanessa Liliana Canqui Viscacho y Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 18% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 21 de septiembre 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 existen indicios de plagio.

Tacna, 21 de septiembre de 2025



.....

Luz Apaza Meneses

DNI: 00410197

DEDICATORIA

A Dios por ser inspirador, guiarme y darme
fuerzas para iniciar, continuar y culminar mis
estudios en esta hermosa carrera profesional.

A mis padres Alicia y Fernando, por su amor,
esfuerzo y sacrificio en estos 5 años de estudio.

A Lali, mi fiel compañera, por su amor y alegría
incondicional.

Tatiana

A Dios por su inmensa bondad y fortaleza en
momentos difíciles.

A mis padres Justina y Gabriel por todo el
apoyo brindado durante estos años de
estudios.

A mi hija Antonella por regalarme días de
alegría y ser mi mayor motivación para
culminar mis estudios.

Vanessa

AGRADECIMIENTO

A la Institución Educativa Inicial N°396 “Alfonso Ugarte” por la cálida acogida en su plantel y por brindarnos las facilidades necesarias para la realización de nuestro trabajo de investigación.

Expresamos nuestra gratitud a toda la comunidad de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Jiménez Borja" por habernos acogido en sus aulas durante el periodo de estudio.

Agradecemos a la docente de investigación Ana Luz Borda Soaquita, por las recomendaciones académicas brindadas a lo largo de nuestros años de estudio. Sus conocimientos, temple y entereza han dejado una huella imborrable en nuestro proceso formativo.

Finalmente, de manera especial, agradecemos a nuestra docente asesora, Luz Apaza Meneses, por su invaluable paciencia, guía constante y orientaciones que hicieron posible la culminación de esta investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE TABLA	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	15

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema	17
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. Determinación de objetivos	22
1.4.1 Objetivo General.	22
1.4.2 Objetivos Específicos.	23
1.5. Hipótesis de la Investigación	23
1.5.1 Hipótesis General.	23
1.5.2 Hipótesis Específicas.	23
1.6. Variables e indicadores	24

1.6.1 Identificación de las variables.	24
1.6.2 Operacionalización de las variables.	26

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	27
2.2. Bases teóricas.....	34
2.2.1 Variable dependiente: Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	34
2.2.2 Variable independiente: Estrategia “Diverti-Matic”	48
2.3. Definición de términos.....	68

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación.....	70
3.2. Diseño de investigación	70
3.3. Población y muestra.....	71
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	73
3.5. Procesamiento y análisis de datos.	75

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo	77
4.2. Análisis descriptivo e inferencial de los resultados	80
4.2.1 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo de control.	80

4.2.2 Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control.	91
4.2.3 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental ...	93
4.2.4 Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental..	103
4.2.5 Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.	105
4.2.6 Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental. ..	115
4.2.7 Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia didáctica.	125
4.2.8 Prueba estadística de la hipótesis general.....	127
4.3. Verificación de hipótesis	129
4.3.1 Verificación de hipótesis específicas.....	129
4.3.2 Verificación de hipótesis general.	131
CONCLUSIONES	133
RECOMENDACIONES	135
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	136
ANEXOS	148

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1	Población de estudiantes de una institución educativa inicial	72
Tabla 2	Muestra	72
Tabla 3	Resultados de la prueba de entrada del grupo de control	80
Tabla 4	Resultado de la prueba de entrada del grupo de control por dimensiones.....	82
Tabla 5	Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo de control por ítems	85
Tabla 6	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo de control.....	89
Tabla 7	Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental.....	93
Tabla 8	Resultado de la prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones.	95
Tabla 9	Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems	97
Tabla 10	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental.....	101
Tabla 11	Resultados de la prueba de salida del grupo control.....	105
Tabla 12	Resultado de la prueba de salida del grupo control por dimensiones.....	107
Tabla 13	Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo control por ítems.....	109
Tabla 14	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba final del grupo control.....	113
Tabla 15	Resultados de la prueba de salida del grupo experimental	115
Tabla 16	Resultado de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones	117
Tabla 17	Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.	119

Tabla 18	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba final del grupo experimental	
		123
Tabla 19	Medidas estadísticas de la evaluación de salida en el grupo experimental	
	y control.	126

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Operacionalización de las variables	26
Figura 2	Flujograma de actividades	67
Figura 3	Ficha técnica del instrumento de recolección de datos	74
Figura 4	Cronograma de actividades de la estrategia “Diverti-matic”.	79
Figura 5	Resultados de la prueba de entrada del grupo de control.	80
Figura 6	Resultado de la prueba de entrada en porcentajes del grupo de control por dimensiones.....	82
Figura 7	Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo de control por ítems.....	86
Figura 8	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo de control.	89
Figura 9	Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental	93
Figura 10	Resultado de la prueba de entrada en porcentajes del grupo experimental por dimensiones.	95
Figura 11	Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.....	98
Figura 12	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental.....	101
Figura 13	Resultados de la prueba de salida del grupo control.	105
Figura 14	Resultado de la prueba de salida en porcentajes del grupo control por dimensiones.....	107
Figura 15	Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo control por ítems.	110

Figura 16	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.....	113
Figura 17	Resultados de la prueba de salida del grupo experimental.....	115
Figura 18	Resultado de la prueba de salida en porcentajes del grupo experimental por dimensiones.	117
Figura 19	Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.	120
Figura 20	Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control	123

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo establecer el efecto de la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°396 “Alfonso Ugarte” de Tacna, 2023. El tipo de investigación fue aplicada y el diseño de la investigación fue cuasi-experimental. Se trabajó con una población de 34 estudiantes, con las secciones “Pequeños cantores” (GE) y la sección “Pequeños juguetones” (GC) de 5 años y la muestra estuvo conformada por 17 niños en el grupo experimental y 17 niños en el grupo de control. Para la evaluación se empleó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados generados demostraron que el 76% de los estudiantes de la sección “Pequeños cantores” pertenecientes al grupo experimental alcanzaron el nivel de logro destacado, superando al grupo de control que obtuvo un 88% de estudiantes que se ubicaron en el nivel de proceso. En conclusión, la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes.

Palabras claves: Matemática, formas, movimiento, ubicación, estrategias, aprendizaje

ABSTRACT

The objective of this research work was to establish the effect of the application of the “Diverti-Matic” strategy to develop the competence solve problems of shape, movement and location in the students of the Initial Educational Institution N°396 “Alfonso Ugarte” of Tacna, 2023. The type of research was applied and the research design was quasi-experimental. We worked with a population of 34 students, with the “Little singers” (EG) and the “Little playful” (GC) sections of 5 years old and the sample was made up of 17 children in the experimental group and 17 children in the group of control. For the evaluation, the observation technique was used and the checklist was used as an instrument. The results generated showed that 76% of the students in the “Little Singers” section belonging to the experimental group reached the outstanding achievement level, surpassing the control group that obtained 88% of students who were located at the process level. In conclusion, the application of the “Diverti-Matic” strategy had a positive effect on the development of problem solving of shape, movement and location in students.

Keywords: Mathematics, shapes, movement, location, strategies, learning

INTRODUCCIÓN

La educación inicial sienta las bases para el desarrollo integral del ser humano, siendo el área de matemática crucial para la adquisición de habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas. En el contexto del Currículo Nacional de la Educación Básica, la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" es de gran importancia, ya que permite a los niños construir nociones geométricas, de medida y espaciales, a partir de sus interacciones con el entorno. Sin embargo, se ha identificado la necesidad de implementar metodologías activas y lúdicas que optimicen este proceso de aprendizaje, superando los enfoques tradicionales de enseñanza.

El presente trabajo de investigación titulado "Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia "Diverti-Matic" en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023 tiene como finalidad que los estudiantes incrementen significativamente el nivel de la presente competencia matemática, desarrollando el reconocimiento de figuras planas y formas tridimensionales, nociones de longitud y medida y nociones espaciales a través de estrategias lúdicas e interactivas, de esta manera optimizar el nivel de desarrollo encontrado en la presente competencia matemática.

En cuanto a su alcance y naturaleza, la investigación se enmarca en el ámbito educativo y tiene un enfoque cuantitativo, orientado a comprobar la eficacia de una estrategia lúdica para el desarrollo de competencias matemáticas en el nivel inicial. Los resultados obtenidos permitirán sustentar la importancia de aplicar metodologías activas que respondan a las necesidades y características de los niños de cinco años.

De tal manera, la estructura de la presente investigación está constituida por capítulos:

Capítulo I, se desarrolla el planteamiento del problema, así como también la formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos e hipótesis de la investigación, variables e indicadores y finalmente la operacionalización de las variables.

Capítulo II, está constituido por el marco teórico, en el cual se incluyen los antecedentes de la investigación, las bases teóricas de cada una de las variables y la definición de términos.

Capítulo III, se presenta la metodología empleada en la investigación, el tipo y diseño de investigación, la población y la muestra, variables, técnicas y procesamiento de información.

Finalmente, en el Capítulo IV, se presentan los resultados de la investigación, las conclusiones y recomendaciones de la investigación, adicionalmente se presentan las referencias bibliográficas y los anexos que evidencian la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” como propuesta para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

Desde tiempos remotos, el estudio de la matemática se constituye como una de las ciencias más antiguas y de vital importancia para la historia y la humanidad. Puesto que su origen se remonta a las necesidades prácticas de organización, medición y construcción que surgieron en las primeras civilizaciones.

El reconocimiento de las nociones de forma en la civilización egipcia fueron el motor de la ingeniería y la organización social. Fue importante porque no solo significó un avance teórico, sino que tuvo una aplicación directa para la resolución de problemas cotidianos de la época, como también de la construcción de sus pirámides y templos. Un gran ejemplo es el uso de técnicas geométricas rudimentarias, donde se utilizaba cuerdas anudadas para formar triángulos perfectos como la “terna pitagórica” próximamente llamada “teorema de Pitágoras”, esta técnica les permitía medir formas exactas de las parcelas de tierra, asegurando la justicia y el orden social.

Ortiz (2005) sostiene que las nociones de forma, longitud y espacio no solo se quedaron en la antigüedad, sino que fueron la base para el desarrollo de la arquitectura, la navegación y la astronomía. Es por ello, que se considera que la matemática a lo largo

de los años se abrió paso como producto de los constantes cambios y requerimientos de la sociedad, cual ha permitido al hombre lograr grandes descubrimientos a partir del desarrollo de esta ciencia.

Es por esa razón, que su enseñanza debe considerarse como un pilar fundamental en la educación peruana, con el propósito de promover que los niños desde sus primeros años de vida vayan desarrollando sus habilidades de razonamiento y resolución de problemas, haciendo uso de estrategias o acciones que les permita solucionar casos de la vida cotidiana.

Desde el punto de vista internacional, según el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) realizado en el año 2018, donde se evaluó a 77 países del mundo, Perú obtuvo 400 puntos en el área de matemática, sin embargo, estuvo por debajo del promedio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) cuyo puntaje es de 489 puntos. Asimismo, Perú ocupó el puesto 64 de los 77 países participantes. Respecto a ello, en un análisis realizado por la Valentini (2019), especialista en evaluación educativa, menciona que, dentro de los 10 países latinoamericanos participantes en las evaluaciones, Perú ocupó el quinto puesto, sin embargo, ninguno de estos países obtuvo una buena posición en el ranking general.

Finalmente, se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes no alcanzó el nivel 2 de desempeño, es decir, no cumplían con el nivel básico requerido para la aplicación de las matemáticas en la vida diaria.

Desde el punto de vista nacional, según la Evaluación Muestral de estudiantes (EM) 2022, realizada en el Perú por el Ministerio de Educación en noviembre del año 2022, se reflejó que hubo un retroceso en el rendimiento de los estudiantes en el área de matemáticas a comparación con los resultados del año 2019. Donde se evidenció que en

el año 2019 el 34% de estudiantes lograba el nivel satisfactorio a diferencia del año 2022 donde solo el 23,3% obtuvo el nivel satisfactorio.

A nivel local, según los resultados de la Evaluación Muestral de estudiantes (EM) en el año 2022 se observó un retroceso significativo en comparación con los resultados del año 2019, donde en el 2022 el 33,6% de estudiantes se ubicó en el nivel inicio, un 39,8% en proceso y sólo el 26,6% en el nivel satisfactorio, a diferencia de los resultados del año 2019 donde un 28,5% se encontró en inicio, el 34,9% en proceso y un 36,6% en el nivel satisfactorio. La comparación de estos datos permite evidenciar un retroceso en el rendimiento de los estudiantes entre ambos años, lo cual subraya las dificultades que presentan los estudiantes en el desarrollo de la competencia matemática.

En la ciudad de Tacna, se realizó un diagnóstico en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N°396 “Alfonso Ugarte” del distrito de Gregorio Albarracín de Tacna. Tomando como referencia el diagnóstico inicial que se realizó en la institución a inicios del año escolar 2023, así como también por medio de la observación y la aplicación de un pre-test, se detectó que la mayoría de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, puesto que tenían dificultades respecto a la identificación y modelado de figuras y formas geométricas. Asimismo, para la identificación de nociones de longitud como “largo” y “corto”. Finalmente, se observó que se les dificultaba realizar expresiones de ubicación y desplazamiento como “cerca” y “lejos”, “al lado”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, “hacia un lado” y “hacia el otro lado”, todas estas problemáticas limitan el correcto desarrollo para la construcción de sus aprendizajes, así como para la resolución de problemas cotidianos que se les puedan presentar.

Esta problemática presenta diferentes causas, entre ellas, la limitada estimulación del pensamiento espacial y geométrico en el hogar, posiblemente debido a que muchos padres de familia, disponen de poco tiempo para acompañar a sus hijos en actividades que involucren la exploración del entorno o la manipulación de objetos. De igual modo, se ha observado que algunas docentes emplean con poca frecuencia estrategias lúdicas y materiales didácticos que favorezcan la construcción de estas nociones espaciales y geométricas de manera vivencial.

Al respecto, se considera que una de las posibles causas principales del problema podría estar relacionada con la limitada aplicación de estrategias lúdicas por parte de la docente, lo que dificultaría el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en los estudiantes durante las actividades de aprendizaje.

Frente a la problemática presentada, se propone la estrategia “Diverti-Matic”, la cual tiene como finalidad elevar el nivel encontrado de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial N°396 “Alfonso Ugarte” del distrito de Gregorio Albarracín-Tacna. La estrategia didáctica “Diverti-Matic” presenta un bagaje de estrategias lúdicas que permitirán desarrollar un mejor aprendizaje de la competencia matemática en los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema principal.

¿Cuál es el efecto de la aplicación de la estrategia “Divert-Matic” en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2023?

1.2.2 Problemas secundarios.

¿Cuál es el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”?

¿Cuál es el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años en el grupo control y experimental de una institución educativa inicial de Tacna después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”?

1.3. Justificación de la investigación

Aspecto práctico

Según Palella (2003) menciona que la investigación aplicada consiste en la indagación y la búsqueda de una problemática que afecte a una realidad social y que por medio de ella se proponga estrategias que al aplicarse contribuirán a solucionarla. Respecto a lo mencionado, la presente tesis busca resolver la problemática encontrada en los niños de 5 años de la sección “Pequeños cantores” mediante la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic”, la cual se caracteriza por proponer talleres lúdicos, así como también proporciona un manual de estrategias, con la finalidad de aportar a la educación y de esta manera mejorar el nivel de desarrollo de la competencia matemática en los estudiantes.

Aspecto metodológico

Según (Bernal, 2010) el aporte metodológico se define como la propuesta de métodos, estrategias y técnicas capaces de generar conocimientos verídicos y fiables, con el fin de proporcionar herramientas que puedan ser empleadas en

futuras investigaciones similares. En este marco, la presente investigación brinda como propuesta de intervención metodológica la estrategia “Diverti-Matic”, la cual se rige como un conjunto de estrategias validadas, con un bagaje de materiales lúdicos que buscan garantizar que los estudiantes alcancen un nivel óptimo en el desarrollo de la competencia.

Aspecto teórico

Según Hernández et al. (2014) mencionan que el aporte teórico se enfoca en el valor que la investigación brinda para incrementar los conocimientos existentes y generar nuevas perspectivas de información. En base a esta definición, la presente investigación busca incrementar y aportar el bagaje teórico existente y ofrecer un marco conceptual para las futuras investigaciones referentes al desarrollo de la competencia matemática.

Aspecto Social

Según Ñaupas et. al. (2014) lo define como el aporte o alternativa de solución que el trabajo de investigación brinda a la sociedad. Considerando ello, el presente trabajo de investigación genera un impacto directo y beneficioso para la comunidad educativa donde se aplicó, puesto que mejoró una realidad social y educativa concreta.

1.4. Determinación de objetivos

1.4.1 Objetivo General.

Desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

1.4.2 *Objetivos Específicos.*

- a) Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo de control y experimental antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.
- b) Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo de control y experimental después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.5. Hipótesis de la investigación

1.5.1 *Hipótesis General.*

La aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” permite desarrollar el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2023.

1.5.2 *Hipótesis Específicas.*

- a) El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años en el grupo de control y experimental de una institución educativa inicial de Tacna.
- b) El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años es superior en el grupo experimental con respecto al grupo de control de una institución educativa inicial de Tacna.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1 Identificación de las variables.

A. Variable dependiente

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Definición conceptual

Es el conjunto de capacidades y desempeños donde el estudiante establece relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su contexto, así como también desarrolla sus nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar (MINEDU, 2016).

Definición operacional

Es el puntaje alcanzado por el estudiante en el instrumento de evaluación con el fin de evaluar el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con las capacidades modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, expresa su comprensión sobre las formas y relaciones-geométricas y utiliza estrategias para orientarse en el espacio.

Indicadores

- Establece relaciones entre los objetos de su entorno y las formas geométricas que conoce y las representa utilizando material concreto.
- Manifiesta o expresa las percepciones que posee de medida forma y relación geométrica.
- Se ubica a sí mismo y organiza sus movimientos para desplazarse en función de los objetos que se encuentran a su alrededor.

B. Variable independiente

Estrategia “Diverti-Matic”.

Definición conceptual

La estrategia “Diverti-Matic” es un conjunto de actividades secuenciadas y lúdicas que contribuyen a que los niños y niñas desarrollen la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Definición operacional

Es el conjunto de estrategias lúdicas con sus respectivos materiales educativos que propicien la innovación en las prácticas pedagógicas en el curso de matemática, para lograr mejoras cuantitativas y cualitativas de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Indicadores:

- Relaciona las figuras geométricas planas (bidimensionales) y del espacio (tridimensionales) con objetos de su contexto.
- Compara un objeto con otro desarrollando nociones intuitivas respecto a la longitud.
- Se ubica a sí mismo e identifica diferentes trayectorias realizando expresiones como: cerca, lejos, hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro lado, dentro y fuera.

C. Variables intervinientes

Edad, sexo, condición socioeconómica y capacitación o formación docente.

1.6.2 Operacionalización de las variables.

Figura 1

Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable dependiente Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno y las formas geométricas que conoce y las representa utilizando material concreto.	Ordinal
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Manifiesta o expresa las percepciones que posee de medida forma y relación geométrica.	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y organiza sus movimientos para desplazarse en función de los objetos que se encuentran a su alrededor.	
Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable independiente Estrategia “Diverti-Matic”	Noción de forma	Reconoce y relaciona las figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales con objetos de su contexto.	Ordinal
	Noción de medida	Compara un objeto con otro desarrollando nociones intuitivas respecto a la longitud.	
	Noción de espacio	Se ubica a sí mismo e identifica diferentes trayectorias realizando expresiones como: cerca, lejos, hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro lado, dentro y fuera.	

Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Razo (2016) realizó una investigación titulada “Las actividades lúdicas en la orientación espacial de los niños y niñas” en Ambato-Ecuador, que tuvo como objetivo desarrollar las nociones espaciales a través de estrategias lúdicas en estudiantes de 4 y 5 años en la I.E.I. “Las Cascadas”, el diseño de investigación fue exploratorio-descriptivo y de tipo mixto. Se aplicó la evaluación a 45 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta y un cuestionario. Se evidenció que el 67% de niños pueden ubicarse dentro y fuera y el 33% no lo hacen. Así como el 67% identificó su lado izquierdo y derecho y el 33% no. Por lo que se concluye que los maestros no aplican estrategias pertinentes para el desarrollo de la matemática en la primera infancia.

Rodríguez (2017) hizo una investigación titulada “Influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en la calidad de desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años.” en Guayaquil la cual tuvo como finalidad de conocer el efecto que tiene el juego en el desarrollo de las nociones espaciales

en estudiantes de 5 años. Fue un estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicado y diseño descriptivo. A 25 niños se les aplicó una encuesta y cuestionario, por lo que se concluye que las estrategias generan una mejora importante en el aprendizaje de los niños, para que ellos logren ubicarse en el espacio. Así como el escasa conocimiento de estrategias lúdicas del docente dificulta el aprendizaje de los estudiantes.

Milena (2010) realizó una investigación titulada “Enseñanza y aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego” en Colombia, donde se buscó determinar el aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego. En donde a 17 niños entre las edades de 5 y 6 años. El tipo de investigación fue cualitativa, aplicando la técnica de observación y la encuesta. El resultado de la investigación concluye que un 94% de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio respecto a la competencia.

Lozada y Rojas (2018), realizaron un trabajo de investigación titulado “Fortalecimiento de la competencia de razonamiento matemático en el pensamiento geométrico” en Colombia. El objetivo general fue fortalecer el pensamiento geométrico en estudiantes de séptimo grado por medio de la elaboración e implementación de una serie de actividades lúdicas. La metodología que usaron fue de tipo cualitativo con un enfoque de investigación-acción educativa (IAE). El trabajo de investigación tuvo como población de estudio el grupo de 138 estudiantes del grado 7º, y la muestra escogida fue de 37 estudiantes. La conclusión a la que llegaron con el trabajo fue favorable para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geometría en la institución y se evidencian en el mejoramiento de los resultados de la promoción final.

Nacionales

Trinidad (2021) realizó una investigación titulada “Juegos organizados para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en

los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 108 “María Montessori”, en Huánuco, que tuvo el objetivo de desarrollar la competencia a través de juegos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “María Montessori”, corresponde al diseño cuasi experimental y el tipo de investigación aplicada. En donde a 24 niños del “Aula Respeto” (GE) y 25 niños del “Aula Honradez” (GC), los resultados demuestran en el pre test de 24 niños del GE “Aula Respeto” solo el 36.5% lograron desarrollar la competencia y el 63.5% no la desarrolló. Asimismo, en el grupo control el 24.8% si logró desarrollar la competencia, mientras que un 75.2% no. Sin embargo, después de aplicar 20 sesiones de aprendizaje lúdicas al grupo experimental, se observó una mejora significativa donde el 81% logró desarrollar la competencia y un 19% no lo logró. Concluyendo que se ha logrado desarrollar la competencia con la aplicación de los juegos organizados en los estudiantes.

Tolentino (2021) hizo una investigación denominada “Nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en Áncash, que tuvo por objetivo determinar el nivel de logro de los niños del primer grado de la I.E. “Gorgonio Huamán Osorio” en Uco-Áncash en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Con una población de 106 estudiantes, en donde a 24 niños se les aplicó un cuestionario donde se determinó que los niños presentan el 79,2% están en el nivel de inicio, el 12,5% se encuentran un nivel de proceso, el 8,3% están en el nivel esperado y 0% de los estudiantes alcanzaron el nivel destacado. Estos resultados indican que los estudiantes están en una situación que requiere arduo trabajo en cuanto a la resolución de problemas geométricos ya que predomina el nivel de inicio con el porcentaje mayor.

Saavedra (2020) realizó una investigación titulada “Juegos lúdicos para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en Tumbes, la cual tuvo como propósito conocer los efectos de los juegos para el logro de la competencia matemática en la I.E. 8 de octubre. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel aplicado y con el diseño pre-experimental, donde a 17 niños a quienes se les observó y evaluó con una lista de cotejo quienes obtuvieron los siguientes resultados, en la prueba de entrada se estableció que el 41% de estudiantes se ubicaron en el nivel alto, un 47% en el nivel medio y el 12% en el bajo, posteriormente, en la prueba de salida el 82% de niños obtuvieron el nivel alto y el 6% el nivel medio y el 12% el nivel bajo. Se concluyó que el uso de los juegos mejoró notablemente el logro de la competencia en el área con una significancia de $P=0.002 \leq 0.05$, evidenciada en la prueba de Wilcoxon.

Sánchez (2020) realizó una investigación denominada “Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en Junín, con el objetivo de medir los beneficios del uso de los juegos en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Fue de tipo cuantitativo y con un diseño pre-experimental, donde la muestra fue compuesta de 24 niños. Los resultados evidencian que el 33,3% de estudiantes se encuentra en inicio, mientras que el 50% alcanzó el nivel de proceso y el 16,7 alcanzó un logro destacado. Sin embargo, luego de la aplicación de la investigación los estudiantes alcanzaron en un 54,2% el nivel de logro destacado. Respecto a ello se concluye que el uso de los materiales es beneficioso para el desarrollo de la competencia.

Tarazona (2022) realizó una investigación titulada “Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales” para conocer los efectos del uso de juegos lúdicos para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de la I.E.I. “Semillitas del saber, Lima, 2020. La muestra fue de 21 alumnos. El tipo de investigación fue

cuantitativo, el diseño pre-experimental. En la prueba de inicio se determinó que el 86% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio mientras que un 14% en el nivel de proceso. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos lúdicos los estudiantes alcanzaron el nivel de logro en un 57%, mientras que un 38% alcanzó el logro previsto y el 5% alcanzó en el nivel de proceso. Concluyendo de este modo que los efectos producidos por la aplicación de los juegos lúdicos fueron favorables para el logro del desarrollo de las nociones espaciales.

Locales

Alejo y Zentón (2017) realizaron una investigación denominada “Desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización a través de la aplicación del módulo mueve tu cuerpo” la cual tuvo como objetivo elevar el nivel encontrado de la competencia en los estudiantes de 5 años sección “Artistas” de la I.E.I. “El Santo de la Espada” del distrito Alto de la Alianza, 2017. El tipo de investigación es básico con diseño pre-experimental. Se consideró una muestra de 23 estudiantes a quienes se aplicó la técnica de la observación y una rúbrica como instrumento de recolección de datos. Entre los principales hallazgos se destaca que antes de aplicar la estrategia los estudiantes presentaron un nivel de desarrollo en inicio, durante el proceso de aplicación en el grupo experimental, el nivel se eleva hasta proceso y después de aplicar la estrategia se eleva al logro previsto. Finalmente, se puede concluir que este estudio permitió corroborar que los estudiantes desarrollen la competencia “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización” mediante la aplicación de estrategias innovadoras plasmadas en el módulo “Mueve tu cuerpo”.

Tacanahui y Velásquez (2018) realizaron una investigación titulada “Desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento

y localización en el área de matemática con la aplicación de la estrategia Movilogic” tuvo la finalidad de determinar el logro de la competencia en los estudiantes de 4 años del jardín “Emma Gamero Nieto” del distrito de Tacna, 2018. La investigación tuvo el tipo de investigación experimental con diseño cuasi-experimental. Se consideró una población de 36 estudiantes a quienes se les aplicó una rúbrica de evaluación y técnicas de estadísticas descriptivas e inferenciales. Se determinó que los estudiantes antes de iniciar la experiencia se encontraban en la etapa de inicio con un 90% (GC) y 75% (GE); después del proceso de experimentación los estudiantes del grupo experimental tuvieron un mejor desarrollo que los estudiantes del grupo control, habiendo desarrollado la competencia ($t=13,2 > 1,687$) por lo que se concluye que la aplicación de la estrategia “MOVILOGIC” permite desarrollar la competencia del área de matemática.

Loma y Mamani (2019) hicieron un estudio denominado “Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través del modelo didáctico Conociendo mi espacio” que tuvo el objetivo de desarrollar la competencia a través de la aplicación del modelo didáctico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 397 San Francisco del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, 2019. El tipo de investigación fue experimental con un diseño cuasi-experimental, compuesto por dos grupos, uno experimental y uno de control. Con una población de 100 estudiantes, donde la muestra fue de 37 estudiantes, la técnica utilizada fue de observación y como instrumento una rúbrica de evaluación. En el estudio se comprobó que los estudiantes se encontraban en la etapa de inicio con un 79% (GE) y un 78% (GC) antes de la aplicación del modelo didáctico “Conociendo mi espacio”, después de la aplicación los estudiantes del grupo experimental lograron un 89% ubicándose en el logro previsto. Se concluye que la aplicación del modelo didáctico “Conociendo mi espacio” fue eficaz porque se alcanzó el nivel de logro previsto de la competencia.

Cunurana y Moreno (2019) llevaron a cabo una investigación denominada “Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática a través de modelo didáctico Movimax” que tuvo como finalidad desarrollar la competencia en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 482 “Jóvenes Unidos del distrito Gregorio Albarracín de Tacna, 2019. El tipo de investigación fue experimental con un diseño cuasi-experimental, compuesto por dos grupos, uno experimental y uno de control. La población fue conformada por 107 estudiantes y una muestra de 41 estudiantes. La técnica aplicada fue de observación y como instrumento una rúbrica de evaluación. Con el estudio se comprobó que los estudiantes se encontraban en la etapa de inicio 81 (GE) y 72 (GC) antes de la aplicación del modelo didáctico “MOVIMAX”, después de su aplicación los estudiantes del grupo experimental lograron un 81% de aprobación, ubicándose en el nivel de logro previsto.

Terrazas y Tumialán (2019) hicieron una investigación denominada “Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la aplicación del modelo pedagógico Ubicándome en el espacio” que tuvo como propósito desarrollar la competencia en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 198 “Margarita Lombardi de Bacigalupo” del distrito de Tacna, 2019. La investigación fue de tipo experimental y el diseño cuasiexperimental. En cuanto a la muestra está compuesta por 44 estudiantes a quienes se les aplicó la técnica de observación y una rúbrica de evaluación. En el estudio, se determinó que los estudiantes se 23 encontraban en la etapa de inicio con un 86% (GC) y 91% (GE) antes de la aplicación del modelo pedagógico “Ubicándonos en el espacio”, después de su aplicación los estudiantes del grupo experimental lograron un 100% en el nivel de logro lo cual indica que la aplicación del modelo fue eficaz porque alcanzó el nivel de logro previsto con un nivel de confianza del 95%.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 *Variable dependiente: Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.*

2.2.1.1 El área de matemática.

El Ministerio de Educación del Perú (2016) sostiene en el Currículo Nacional de la Educación Básica que el área de matemática no se limita a la transmisión de contenidos, sino que busca que los estudiantes desarrollen competencias para resolver problemas en contextos reales. Desde la etapa inicial, esta área contribuye a que los niños aprendan a explorar, organizar y comunicar información matemática, fortaleciendo su capacidad de razonar y tomar decisiones. El documento oficial enfatiza la importancia de que el aprendizaje matemático parta de situaciones cotidianas que resulten significativas, lo cual asegura que los conocimientos se integren en la vida diaria del estudiante.

En el Programa Curricular de Educación Inicial (MINEDU, 2016) se detalla que el área de matemática busca que los niños construyan nociones de número, forma, movimiento y localización a través del juego y la manipulación de materiales concretos. La propuesta curricular subraya que los pequeños deben vivenciar la matemática en interacción con su entorno, lo que favorece un aprendizaje experiencial y duradero. Además, plantea que el docente actúe como mediador, diseñando situaciones problemáticas retadoras que promuevan la curiosidad y la exploración.

A nivel académico, investigaciones han determinado como el desarrollo del área de matemática influye significativamente en el desarrollo integral de los niños desde temprana edad. Por ejemplo, Sánchez (2020) analiza que la matemática en educación inicial es un espacio clave para el desarrollo del

pensamiento lógico y la creatividad, siempre que se empleen estrategias lúdicas y contextualizadas. Según este autor, las experiencias matemáticas deben partir de las necesidades e intereses del niño, generando un vínculo afectivo que favorezca la motivación intrínseca. Esto coincide con lo planteado por el currículo nacional, que resalta la necesidad de metodologías activas que acerquen al estudiante al conocimiento desde la exploración.

Por otra parte, Ramírez y Gutiérrez (2021) destacan que el desarrollo matemático temprano se relaciona estrechamente con la construcción del pensamiento espacial y la capacidad de resolver problemas cotidianos. Ellos sostienen que la educación inicial debe superar la visión mecánica de la matemática, y más bien promover experiencias de descubrimiento que fortalezcan la autonomía y la capacidad de razonamiento de los estudiantes. Esta perspectiva complementa la propuesta del MINEDU, pues ambos resaltan la relevancia de situar la enseñanza en contextos significativos.

En un estudio reciente, Morales (2022) evidencia que los enfoques lúdicos, el uso de materiales manipulativos y la mediación del docente generan un impacto positivo en la comprensión matemática de los niños de cinco años. El autor subraya que el aprendizaje de la matemática en la infancia requiere ambientes estimulantes que despierten el interés y favorezcan la interacción social, lo cual coincide con la mirada sociocultural de Vygotsky sobre el aprendizaje. En esta línea, el área de matemática en educación inicial debe concebirse como un proceso de construcción colectiva y significativa.

En síntesis, el área de Matemática en el nivel inicial, sustentada en el Currículo Nacional de la EBR del MINEDU y enriquecida por aportes contemporáneos, se configura como un eje fundamental para el desarrollo integral

de los niños. La evidencia muestra que el aprendizaje matemático temprano no debe centrarse en la memorización, sino en experiencias vivenciales, lúdicas y contextualizadas que potencien competencias como Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. De este modo, se reafirma la pertinencia de implementar estrategias innovadoras como Diverti-Matic, orientadas a fortalecer la construcción de nociones matemáticas desde edades tempranas y en coherencia con los objetivos educativos nacionales.

2.2.1.2 Importancia de la matemática.

El MINEDU (2016) resalta en el Currículo Nacional de la Educación Básica que el área de matemática es fundamental para el desarrollo de competencias que permiten a los estudiantes comprender, interpretar y transformar la realidad. Desde el nivel inicial, la matemática se vincula con el entorno inmediato del niño y le ayuda a organizar su experiencia cotidiana a través de la identificación de relaciones, patrones y formas. De este modo, no se trata únicamente de enseñar operaciones o números, sino de construir una base sólida de razonamiento lógico y pensamiento crítico que servirá a lo largo de su vida académica y personal.

En el mismo sentido, el Programa Curricular de Educación Inicial (MINEDU, 2016) subraya que la matemática es crucial porque contribuye al desarrollo de nociones de espacio, cantidad y forma, competencias necesarias para que los niños se relacionen de manera adecuada con su entorno. Este enfoque resalta la importancia de introducir la matemática a través del juego, la exploración y la manipulación de objetos, pues ello garantiza aprendizajes más significativos y duraderos. Así, el área de matemática en la infancia temprana se

convierte en una herramienta para potenciar habilidades cognitivas básicas que servirán de soporte en el aprendizaje de otras áreas.

De acuerdo con Cruz (2019), la enseñanza de la matemática en la educación inicial reviste gran importancia porque constituye un medio para que los niños fortalezcan su capacidad de resolución de problemas y la creatividad. El autor sostiene que los aprendizajes matemáticos tempranos, cuando se abordan de manera lúdica y contextualizada, permiten que los estudiantes adquieran confianza y seguridad en sus propias capacidades, aspectos fundamentales para un aprendizaje autónomo y duradero. Este planteamiento refuerza la necesidad de una enseñanza que valore las experiencias previas de los estudiantes y promueva su participación activa.

Por su parte, García y Torres (2020) explican que la importancia del área de Matemática radica en que desarrolla no solo competencias cognitivas, sino también sociales y emocionales, dado que el trabajo en actividades colaborativas fomenta la comunicación, el respeto y la empatía. Además, los autores argumentan que la matemática contribuye al pensamiento crítico y a la toma de decisiones, habilidades cada vez más demandadas en el siglo XXI. Desde esta perspectiva, el aprendizaje matemático en la educación inicial constituye una base para la formación integral y la inserción en una sociedad altamente compleja.

Asimismo, López (2021) sostiene que la matemática en edades tempranas es esencial porque fomenta la capacidad de los niños para establecer relaciones, clasificar, medir y anticipar resultados, habilidades que se aplican en la vida cotidiana y en todas las áreas del conocimiento. El autor enfatiza que la importancia de esta área no debe entenderse solo desde la dimensión académica, sino también desde la vida práctica, ya que permite a los niños desenvolverse con

mayor autonomía en situaciones reales. De este modo, el área de matemática se convierte en un puente entre el aprendizaje escolar y la vida diaria.

El área de matemática en la educación inicial constituye un pilar fundamental para el desarrollo cognitivo temprano. Según Barona (2023), a través de una revisión sistemática, se concluye que los métodos pedagógicos innovadores en preescolar, incluyendo el uso equilibrado de tecnología y pedagogía lúdica, son clave para fomentar una comprensión profunda de los conceptos matemáticos, así como del pensamiento crítico y la capacidad analítica. Estos hallazgos reflejan la relevancia de introducir la matemática desde edades tempranas como herramienta de conexión con el entorno y la vida cotidiana, más allá de lo memorístico o mecánico.

En paralelo, Coolen et. al (2023) demuestran que ciertas habilidades visuoespaciales y de procesamiento no simbólico, como comparar y aumentar o quitar cantidades, son predictoras significativas del desarrollo matemático en niños de 5 años. Este resultado subraya que, para que el área de matemática sea verdaderamente eficaz, debe integrarse con actividades que estimulen estas destrezas cognitivas desde la infancia, como el juego o la exploración espacial, alineándose directamente con las competencias del currículo.

Por otro lado, investigaciones como la de García y Torres (2020) han reflexionado sobre cómo la matemática contribuye al desarrollo integral de los estudiantes desde la educación inicial, potenciando no sólo el ámbito cognitivo, sino también las dimensiones emocional y afectiva, cuando se enseña con enfoques lúdicos y sensibles al contexto del niño. Este enfoque holístico fortalece la idea de que enseñar matemáticas en la infancia no es impartir contenidos, sino cultivar una forma de pensar y sentir en el mundo.

En síntesis, la importancia del área de matemática radica en su capacidad de potenciar el desarrollo integral de los niños desde edades tempranas. El Currículo Nacional del Perú y diversos estudios recientes coinciden en que este aprendizaje no solo fortalece el razonamiento lógico, sino también la creatividad, la autonomía, la socialización y la toma de decisiones. Este aporte resulta clave para la presente investigación, pues evidencia que trabajar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia “Diverti-Matic” no solo responde a una necesidad curricular, sino que también favorece el desarrollo de habilidades indispensables para la vida futura de los estudiantes.

2.2.1.3 Enfoque que sustenta el área de matemática.

El área matemática se sustenta en el enfoque de resolución de problemas, el cual se caracteriza por ser un proceso que promueve el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad en los estudiantes Patiño et al. (2021)

En ese mismo sentido, Penagos et al. (2017) menciona que el enfoque de resolución de problemas es una herramienta didáctica esencial para propiciar el desarrollo de habilidades y competencias matemáticas en los estudiantes.

Por otro lado, según el MINEDU (2020) expresa que el enfoque de resolución de problemas permite el desarrollo del pensamiento matemático y propicia la movilización de las habilidades de los estudiantes a partir de sus conocimientos previos con el propósito de construir los nuevos conocimientos. Es necesario considerar también que este enfoque se caracteriza por tener etapas las cuales permitan resolver un caso propuesto, entre ellas tenemos la comprensión del problema, el diseño y búsqueda de estrategias, para finalmente reflexionar en base al proceso y resultado obtenido.

Asimismo, este enfoque promueve la enseñanza mediante la propuesta de situaciones retadoras de la vida misma, donde el estudiante sea capaz de movilizar sus capacidades y de este modo mediante el uso de estrategias logre hallar una solución a un determinado problema. Respecto a lo mencionado, Del Valle y Curotto (2008) expresan que el brindar una enseñanza desde esa perspectiva, va requerir plantear situaciones problemáticas que permitan al estudiante descubrir, analizar, elaborar conjeturas o hipótesis, contrastar, reflexionar, argumentar y verbalizar ideas.

En esa misma línea, se debe considerar que en el nivel inicial se establecen los primeros conocimientos matemáticos, por lo que el hacer uso de este enfoque va permitir que los niños desarrollen las diferentes competencias del área de matemática.

En síntesis, el enfoque basado en la resolución de problema va más allá de tan solo proponer un problema en específico, sino todo lo contrario a partir de la propuesta del problema busca que los niños comprendan y diseñen estrategias la cual debe ser compartida con los demás, dando paso de este modo la solución de dicho problema, el cual deberá ser reflexionado y compartido con los demás.

2.2.1.4 Definición de competencia.

El concepto de competencia ha evolucionado con el tiempo y en la actualidad se entiende como la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten a una persona desenvolverse eficazmente en contextos diversos. Según Tobón (2019), las competencias no se limitan a la acumulación de saberes, sino que se manifiestan en la capacidad para movilizar recursos cognitivos y socioemocionales con el fin de enfrentar situaciones reales de manera pertinente.

En el ámbito educativo, las competencias son consideradas un eje fundamental para orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para Perrenoud (1997), desarrollar una competencia implica ayudar a los estudiantes a articular lo que saben con lo que saben hacer, incorporando además el componente actitudinal que determina cómo se posicionan frente a las demandas de la vida cotidiana. De esta forma, se supera la visión tradicional del aprendizaje centrado en contenidos, priorizando en cambio la aplicabilidad de los conocimientos.

En el contexto peruano, el MINEDU (2016) define las competencias como la facultad de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un desempeño adecuado en diversas situaciones. Así, el currículo nacional plantea que cada competencia implica un desarrollo progresivo y se concreta a través de capacidades que los estudiantes van alcanzando a lo largo de su trayectoria escolar. Este marco busca que la educación no solo forme en conocimientos, sino también en actitudes y destrezas necesarias para la vida.

De acuerdo con Villa y Poblete (2019), las competencias tienen un carácter dinámico porque se desarrollan en interacción con el entorno. No se conciben como algo estático, sino como un proceso en construcción que requiere la participación activa del estudiante y la mediación pedagógica del docente. En esa línea, la evaluación de competencias debe orientarse más hacia la observación de desempeños en contextos significativos que hacia la memorización de contenidos.

En conclusión, las competencias se entienden como la articulación integral de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales que permiten a los estudiantes actuar eficazmente frente a diversas situaciones. Esta definición es fundamental para investigaciones como la presente, que busca potenciar la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, al

concebirla como una herramienta clave para el desarrollo de aprendizajes significativos y aplicables en la vida cotidiana.

2.2.1.5 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Esta competencia se va desarrollando en los primeros años de vida, cuando los niños a partir de su curiosidad van explorando su cuerpo, sus posibilidades de movimientos y desplazamientos, así como también experimentan con objetos del entorno donde se desenvuelven, es a través de ello que los niños reciben información acerca de las personas y los objetos, en cuanto a la posición, forma y medida, las cuales les permite emitir expresiones como “cerca” “lejos” “más largo” “más corto” u otros.

Es así que, para aprovechar estas primeras señales de desarrollo de la competencia, se deben plantear situaciones que favorezcan a los niños, de tal modo les permita explorar su espacio y los objetos, desplazarse, ubicarse a sí mismo y también ubicar los objetos de su medio. Respecto a ello, para considerar el desarrollo de la competencia el estudiante deberá movilizar las siguientes acciones como el modelado de objetos con formas geométricas, la verbalización respecto a la comprensión de las formas y sus relaciones geométricas y el uso de estrategias y procedimientos para ubicarse en el espacio (MINEDU, 2016).

De tal modo Maza (2021) menciona que la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización tiene como finalidad que el niño sepa orientarse y sea capaz de dar conocer la posición en la que se encuentra y la posición en la que están los objetos, haciendo uso de la observación, interpretación y relación de las características de los objetos con las formas que tienen dos y tres dimensiones.

De acuerdo con Castro (2019), el aprendizaje de la geometría y el espacio en la primera infancia es esencial, ya que permite a los estudiantes organizar la información que reciben del mundo que los rodea. La autora señala que las nociones de forma, movimiento y localización no solo contribuyen al desarrollo matemático, sino que también fortalecen la capacidad de pensamiento lógico, la orientación espacial y la resolución de problemas cotidianos.

Por otra parte, Gamboa et al. (2021) sostienen que desarrollar esta competencia implica promover actividades lúdicas y significativas en las que los niños exploren su entorno, manipulen materiales concretos y construyan representaciones. En ese sentido, la mediación docente resulta esencial para guiar al estudiante.

Por otro lado, para comprender esta competencia es necesario tener en cuenta los siguientes conceptos:

- **Forma:** Una forma es la unión de figuras planas, las cuales forman un cuerpo geométrico (Juárez, 2017). Mientras que Trinidad (2021) expresa que una forma es una figura que sirve para establecer cómo son los objetos. Las formas se dividen en dos tipos: Las bidimensionales, las cuales son aquellas que se caracterizan por ser planas como el cuadrado, rectángulo, círculo, etc. Por otro lado, están las tridimensionales las cuales se particularizan por tener cuerpo como, por ejemplo: cubo, pirámide, cilindro, etc.
- **Movimiento:** Se define como el cambio de lugar de un cuerpo u objeto en el espacio.
- **Localización:** Se define como el lugar donde se posiciona una persona u objeto en un momento determinado en relación con otros. Asimismo, la localización hace referencia a la identificación de la posición exacta de un

objeto o cuerpo en relación con el medio físico. También implica el uso de direcciones y orientación.

2.2.1.6 Capacidades.

El término capacidad en el ámbito educativo se refiere al conjunto de habilidades, destrezas y disposiciones que un estudiante pone en práctica para lograr aprendizajes y desempeños específicos. Según MINEDU (2016), las capacidades constituyen elementos más concretos y observables que conforman las competencias, siendo estas últimas un nivel más amplio de integración. De esta manera, las capacidades representan los recursos cognitivos, procedimentales y actitudinales que el alumno moviliza en situaciones de aprendizaje.

Para Gonzales (2021) las capacidades son habilidades, el potencial y combinación de destrezas que un individuo realiza para lograr un fin determinado.

En conclusión, la definición de capacidad remite a los recursos que los estudiantes desarrollan y aplican para alcanzar un desempeño eficaz. En el marco de la presente investigación, comprender este concepto resulta esencial, ya que las capacidades son el punto de partida para consolidar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, que se pretende fortalecer mediante la estrategia “Diverti-Matic”.

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

Según el MINEDU (2016) plantea el niño debe movilizar las siguientes capacidades:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones: Esta capacidad consiste en representar los objetos que hay alrededor utilizando las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas: Se evidencia cuando el estudiante usa expresiones de forma (más grande, más largo, más corto, etc.) movimiento (hacia un lado, hacia el otro lado, etc.) y localización (Arriba, abajo).
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio: Esta capacidad de visualiza cuando el estudiante es capaz de ubicarse así mismo, desplazarse y ubicar objetos.

En síntesis, las capacidades que conforman la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” son fundamentales porque articulan el proceso de aprendizaje en etapas concretas y observables. Estas permiten que los estudiantes no solo adquieran conocimientos matemáticos, sino que aprendan a aplicarlos en su vida diaria, fortaleciendo así la propuesta de la estrategia “Diverti-Matic” como un medio innovador y efectivo en la educación inicial.

2.2.1.8 Desempeños.

Los desempeños son las acciones observables de una persona que pueden ser descritas, evaluadas y que expresan el logro de una competencia (MINEDU, 2014). Asimismo, Rojas (2019) menciona que los desempeños son comportamientos observables de una persona en función al cumplimiento responsable de sus aportes hacia el logro de metas. Por otro lado, Isaza (2014) menciona que los desempeños son las acciones, habilidades y capacidades que demuestra un estudiante durante el proceso de aprendizaje, asimismo los

desempeños permiten conocer y/o medir mediante indicadores los aprendizajes obtenidos por el estudiante durante el tiempo.

En conclusión, los desempeños son elementos fundamentales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues permiten evidenciar el nivel de logro alcanzado en una competencia. En la presente investigación, los desempeños asociados a la competencia Resuelven problemas de forma, movimiento y localización resultan cruciales, ya que muestran cómo los niños de 5 años logran aplicar lo aprendido a través de la estrategia “Diverti-Matic”, demostrando avances reales y verificables en su desarrollo matemático.

2.2.1.9 Desempeños de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Según Programa Curricular de Educación Inicial elaborada por el MINEDU (2016) la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización presenta los siguientes desempeños:

- Relacionar las formas geométricas con los objetos que están en el entorno.
- Adquirir nociones de medida usando expresiones “Es más largo”, “es más corto”.
- Ubicarse a sí mismo y los objetos en el medio donde se desenvuelve, así como también realizar movimientos y acciones de desplazamiento.
- Realizar movimientos para ubicarse, moverse y ubicar objetos. Lo cual se evidencia con su cuerpo o haciendo uso de palabras como “al lado de”, “hacia adelante”, “Hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”
- Expresa mediante dibujos o material concreto las relaciones espaciales y de medida que experimenta entre las personas y los objetos.

- Plantea y realiza estrategias para resolver situaciones de ubicación, desplazamiento y construcción de objetos haciendo uso de material en concreto.

Se puede concluir que conocer los desempeños permitirá conocer cuáles son las acciones específicas que deben realizar los estudiantes para evidenciar el desarrollo de la competencia. Asimismo, estos mismos desempeños sirven para medir el nivel de logro alcanzado, lo cual es un determinante para conocer cuánto es que se ha mejorado después de la intervención de las estrategias aplicadas.

2.2.1.10 Dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Según el MINEDU (2016) conceptualiza las siguientes dimensiones:

- **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones:** Se evidencia cuando el estudiante realiza la construcción o representación de los objetos en base a las formas geométricas, empleando para ello material concreto. Esta dimensión implica

representar objetos del mundo real haciendo uso de formas geométricas, donde en lugar de representar los detalles complicados se toman a consideración las características principales para que su comprensión sea menos dificultosa dentro de la geometría.
- **Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas:** Se evidencia cuando el estudiante expresa por medio de material concreto y/o dibujos las relaciones espaciales y de medida entre los objetos y personas. Esta dimensión permite mejorar las habilidades matemáticas y hace que los estudiantes participen más en clase, lo cual tiende a enriquecer el aprendizaje

porque permite comprender mejor los conceptos relacionados con las formas, los movimientos y las posiciones.

- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio: La dimensión se refleja cuando el estudiante es capaz de movilizar una serie de acciones para seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos y recursos para realizar desplazamientos. Esta capacidad ayuda a los estudiantes a comprender cómo se relacionan los objetos y los lugares. Gracias a ello, no solo pueden orientarse mejor en su vida diaria, sino que también aprenden los fundamentos de la geometría. Conceptos como la ubicación, la distancia, la orientación y la visualización son muy importantes, porque les permiten resolver distintos problemas matemáticos con mayor facilidad. Según la investigación de Celen y Baran (2023) menciona que aprender geometría de manera activa, es decir, descubriendo y explorando los conceptos por uno mismo, resulta más efectivo que usar métodos tradicionales donde solo se recibe la información de forma pasiva.

2.2.2 Variable independiente: Estrategia “Diverti-Matic”.

2.2.2.1 Definición de estrategia.

El concepto de estrategia en el ámbito educativo es uno de los términos más empleados puesto que forma parte de las diversas actividades de aprendizaje, en las cuales ejerce un rol dinámico en el desarrollo de las áreas curriculares. Respecto a ello Mujica (2017) menciona que las estrategias son el medio que da sentido y coordina las acciones para llegar a un fin determinado. Según MINEDU (2016), estas estrategias deben responder a las características del desarrollo infantil, priorizando el juego, la exploración, la experimentación y la interacción

social como medios para construir conocimientos y habilidades. Su importancia radica en que orientan las actividades hacia el logro de competencias, respetando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño.

Por otro lado, Montagud (2020) menciona que las estrategias son recursos utilizados por los docentes los cuales tienen como finalidad que los estudiantes logren aprendizajes significativos. Es por ello que la aplicación de estas estrategias en el aula va permitir a los docentes transformar el aprendizaje, dando al estudiante un rol más activo y participativo.

Celi et al. (como se citó en Zabaleta, 2022) define las estrategias como un conjunto de recursos que ayudan a organizar y orientar el trabajo pedagógico con el propósito de alcanzar los objetivos educativos.

En definitiva, respecto a la teoría recabada podemos afirmar el uso de estrategias en el aula favorece significativamente el aprendizaje de los niños, ya que permiten organizar y guiar las actividades educativas de manera más clara y efectiva. A través de ellas, el docente no solo logra captar la atención de los estudiantes, sino que también estimula su interés, motivación y participación activa en el proceso de enseñanza. Además, las estrategias ofrecen oportunidades para que los niños desarrollen sus capacidades cognitivas, sociales y emocionales, facilitando la construcción de aprendizajes significativos y duraderos. En este sentido, las estrategias se convierten en un recurso fundamental para potenciar el desarrollo integral del niño dentro del ámbito escolar.

2.2.2.2 Definición de estrategias lúdicas.

Es una herramienta pedagógica que se utiliza para impartir la enseñanza de nuevos saberes a través del juego. De tal modo, Moya (2023) señala que una estrategia lúdica propicia un aprendizaje más interactivo y dinámico para el

estudiante, lo cual conlleva a crear un ambiente más ameno para la construcción de nuevos aprendizajes.

Por otro lado, Quintanilla (2021) expresa que el uso de estrategias lúdicas permite a los estudiantes explorar, experimentar y adquirir nuevos saberes de forma práctica, donde asume un papel más protagónico o activo.

En esa misma línea, Marín (2018) menciona que el uso de estrategias lúdicas en la escuela es de suma importancia porque permite la participación y las ganas por aprender, dando paso a la construcción de conocimientos y desarrollo de las habilidades tanto cognitivas como también las socioemocionales.

Rubicela (2018) sostiene que las estrategias lúdicas son actividades que involucran juegos educativos, las cuales son utilizadas por los docentes para reforzar los conocimientos y las competencias de los estudiantes. Asimismo, afirma que las estrategias lúdicas ofrecen al estudiante un entorno de motivación, creación y confianza al momento de aprender, ya que reciben la información de forma didáctica y lúdica lo que favorece el aprendizaje de las áreas curriculares.

En la misma línea teórica Góngora y Cu-Balam (2007) concluyen que el uso de las estrategias lúdicas permite a los estudiantes mejorar sus relaciones humanas y sociales con su entorno, así como motivarlos constantemente a participar en actividades de aprendizaje.

En síntesis, utilizar estrategias lúdicas en el aula aporta muchos beneficios para la construcción de nuevos saberes, puesto que convierte el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora para el estudiante, ya que a través del juego u actividades lúdicas se potencian las habilidades cognitivas, emocionales y sociales. En el marco de la presente investigación, la estrategia “Diverti-Matic” se fundamenta en estos principios, ya que combina el juego con la resolución de

problemas matemáticos, favoreciendo la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años.

2.2.2.3 Aprendizaje a través del juego en la primera infancia.

Socialmente el juego es considerado por muchos como una actividad de recreación y esparcimiento en la que los niños juegan libremente y no adquieren aprendizajes, por el contrario, en el aspecto educativo se ha demostrado que mediante el juego los niños y niñas adquieren aprendizajes más significativos.

Respaldando esta postura Fröbel (1826; como se cita en Moya, 2023) menciona que el juego fomenta la expresión y aprendizaje de los niños, es por ello que los jardines de niños deben propiciar la curiosidad y exploración para que así los niños puedan tener experiencias, descubrimientos que conlleven a la construcción de conocimientos, asumiendo un papel activo en el aprendizaje y desarrolle su autonomía.

De tal modo Montessori (2003) expresa que para el desarrollo de habilidades de forma integral es necesario incorporar el juego, ya que permite el avance en el aspecto cognitivo, emocional y social del niño. También promueve otros aspectos importantes como la comunicación, creatividad y trabajo en conjunto.

Del mismo modo, Chamoso et al. (2004) consideran que el juego es un recurso didáctico esencial y natural para el infante y por ende se debe incorporar al aula de forma apropiada y que sea parte de una programación planificada para cumplir con los objetivos esperados. Mientras que García y Llull (2009) afirman que, en el desarrollo de los niños durante su etapa escolar en educación inicial y primaria, el juego es una estrategia natural y esencial para la maduración de los estudiantes, por lo que afirman que los niños y las niñas aprenden jugando.

Por otro lado, el MINEDU (2009) señala que el juego surge a temprana edad durante los seis primeros años en los cuales se producen más conexiones neuronales. Asimismo, el juego es una característica natural en los niños ya que no requiere enseñanza, es por ello que debe ofrecerse un ambiente favorable para la activación y construcción de aprendizajes.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente se puede precisar que el juego tiende a ser una estrategia potencial para lograr un aprendizaje óptimo en los niños, el cual al ser adoptado por los docentes conllevaría a un mejor aprendizaje y disfrute de los estudiantes.

2.2.2.4 Estrategia “Diverti-Matic”.

La estrategia “Diverti-Matic” es una propuesta pedagógica que integra un conjunto de recursos lúdicos, los cuales fueron aplicados en talleres de aprendizaje, que se caracterizan por ser una herramienta educativa que se centra en el “aprender haciendo” a través de actividades y dinámicas específicas con el propósito de favorecer el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Esta estrategia se fundamenta en el juego como medio de enseñanza, puesto que en la primera infancia resulta ser más motivador, participativo y propicio para la construcción de nuevos aprendizajes.

La aplicación de esta estrategia promueve talleres recreativos con fines educativos, lo cual permite estimular el desarrollo cognitivo, social y emocional del estudiante.

2.2.2.5 Objetivo de la estrategia “Diverti-Matic”.

La estrategia “Diverti-Matic” tuvo como objetivo elevar el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Asimismo, proporcionar a las docentes del nivel inicial un conjunto de recursos creativos y lúdicos que sean de utilidad para movilizar las capacidades de los estudiantes, todo ello con la finalidad de asentar las primeras bases básicas de la matemática.

2.2.2.6 Características de la estrategia “Diverti- Matic”.

- Es lúdica, puesto que desarrolla actividades donde prevalece el juego como medio para lograr el aprendizaje.
- Es flexible, debido a que está sujeta a posibles adaptaciones según las diversas situaciones que se pueden presentar durante su aplicación.
- Es dinámica, puesto que propicia la participación activa de los niños de manera individual o en equipos.
- Es integral, porque no solo permite desarrollar habilidades matemáticas, sino también comunicativas, lo cual va permitir el desarrollo personal de los niños.
- Conforman actividades que se pueden trabajar tanto dentro y fuera del aula.
- La estrategia está diseñada para ser aplicada en un grupo de 20 a 25 niños.

2.2.2.7 Importancia de la estrategia “Diverti-Matic”.

La estrategia “Diverti-Matic” surge como una alternativa pedagógica que combina el juego con la enseñanza de la matemática, favoreciendo que los niños aprendan de manera lúdica y significativa. Según Vygotsky (1967), el juego es una actividad necesaria o vital para el desarrollo de los niños, puesto que les permite aprender y adquirir destrezas, ya que por medio del juego el niño puede experimentar, resolver, practicar y fortalecer el pensamiento abstracto. Asimismo, el juego proporciona un espacio seguro y libre de tensiones donde los estudiantes pueden elevar su nivel cognitivo y social. Por otro lado, Piaget (1946) menciona

que el aprendizaje en la primera infancia debe estar vinculado con la acción y la manipulación de objetos, ya que el conocimiento se construye a partir de la experiencia directa. En ese sentido, “Diverti-Matic” responde a estas necesidades, promoviendo actividades que permiten al niño explorar, experimentar y resolver problemas matemáticos relacionados con el espacio, la forma y el movimiento.

Asimismo, la estrategia “Diverti-Matic” es relevante puesto que permite que el niño reconozca en su medio las relaciones existentes entre las diversas formas geométricas con los objetos, así como también le permitirán orientarse en el espacio haciendo uso de su cuerpo y para ello se pone a disposición una serie de materiales y actividades lúdicas los cuales permiten el desarrollo de estas capacidades.

2.2.2.8 Dimensiones de la estrategia “Diverti-Matic”.

Todas las actividades a desarrollarse se establecieron en base a 3 dimensiones o etapas como se detallan a continuación:

Dimensión 1: Noción forma

Involucra establecer relaciones en el espacio por medio de la exploración del entorno, determinando de esta manera la relación existente entre ciertos objetos con las formas geométricas que el niño ya conoce, para ello se puede emplear material concreto. Respecto a ello, cuando se expresa textualmente la palabra forma es necesario considerar que existen dos tipos.

- Bidimensionales: Presenta un soporte plano y dos dimensiones las cuales son la altura y el ancho.
- Tridimensionales: presenta volumen y se caracteriza por tener altura, grosor y ancho.

Taller 1

Nombre de la actividad: “Juguemos con los cubos mágicos”.

Objetivo: Que los niños y niñas identifiquen y conozcan las figuras geométricas bidimensionales.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños se dividieron en dos grupos y se les entregó a cada equipo los cubos mágicos con los cuales jugaron e identificaron las figuras geométricas bidimensionales (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo). El juego consistía en que cada equipo lance el cubo y según la forma que le toque tenían que buscar en el cofre sorpresa la pieza geométrica que se le indicaba, para luego pasar por el circuito y colocarlos en la canasta que corresponde según su figura.

Materiales: Dos cubos mágicos con formas, canastas con letrero de cada figura geométrica, piezas geométricas, títere Lalo, cofre sorpresa.

Taller 2

Nombre de la actividad: “Diverti-cubo geométrico”.

Objetivo: Que los niños y niñas representen objetos, animales o personas con figuras geométricas.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños jugaron a representar objetos, animales o personas con figuras geométricas bidimensionales a través de la estrategia del “Diverti-cubo geométrico”, esta estrategia consistió en que los niños lancen el cubo para luego poder representar la imagen que indicaba ya sea objetos y animales como:

avión, casa, barco, perro, jirafa o gato haciendo uso de las figuras geométricas. Al finalizar el taller los niños comparten los objetos o animales que representaron, así como también mencionan que formas geométricas han utilizado.

Materiales: Cubo con imágenes de objetos o animales con formas geométricas, formas geométricas, goma y hojas bond.

Taller 3

Nombre de la actividad: “Creamos nuestra marioneta geométrica”.

Objetivo: Que los niños y las niñas creen personajes con figuras geométricas bidimensionales.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños crearon un personaje de su preferencia haciendo uso de figuras de cartulinas de colores, relacionando las formas reales del cuerpo con las figuras geométricas planas y uniéndolas de tal manera que lograron crear su muñeco y pudieron jugar con sus creaciones.

Materiales: Títere “Lalita” de formas geométricas, caja sorpresa formas geométricas de cartulinas de colores, goma.

Taller 4

Nombre de la actividad: “Creamos nuestras brochetas tridimensionales”.

Objetivo: Que los niños y niñas identifiquen y conozcan las formas geométricas tridimensionales.

Descripción de la actividad:

En el presente taller, los niños exploraron y reconocieron las formas geométricas tridimensionales a partir de la observación y manipulación de diferentes frutas. La dinámica consistió en que los niños y niñas modelen las formas geométricas tridimensionales dando la forma a las frutas, por ejemplo: la uva con la esfera, la fresa con el cono, la papaya con el cubo y el plátano con el cilindro. Posteriormente, cada niño elaboró su propia brocheta de frutas, seleccionando y combinando las piezas de acuerdo con las formas geométricas propuestas. Durante el proceso, tuvieron la posibilidad de realizar modificaciones o ajustes según sus preferencias, lo que favoreció la creatividad y la toma de decisiones.

Materiales: Tridibrochets, frutas, brochetas.

Taller 5

Nombre de la actividad: “Geo-ceramics modelamos formas geométricas tridimensionales”.

Objetivo: Que los niños y las niñas representen formas geométricas tridimensionales con material concreto.

Descripción de la actividad:

En el presente taller, se presentó las cartas “Geo-ceramic” que contenía formas geométricas tridimensionales como cubo, esfera, cono y cilindro. A partir de la carta que escogían al azar los niños moldeaban con cerámica en frío la forma indicada, siguiendo los ejemplos y la orientación de la docente. Una vez elaborada la forma, se dejaba secar las piezas y posteriormente fueron pintadas por los niños y niñas.

Materiales: Cartas de formas geométricas tridimensionales, cerámica en frío, piezas moldeadoras y pinturas acrílicas.

Taller 6

Nombre de la actividad: “Alimentamos nuestros monstruitos geométricos”.

Objetivo: Que los niños y niñas establezcan relaciones entre las formas geométricas tridimensionales con objetos de la vida cotidiana.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños descubrieron a los “Monstruitos geométricos” que tienen formas de esfera, cubo, cono y cilindro, posteriormente, se les mostraba el cofre mágico, donde ellos descubrieron diversos juguetes y objetos de la vida cotidiana parecidos a las formas geométricas, donde a través del juego los niños buscaran en el cofre el objeto que más se parecía al monstruito geométrico para así colocarlo donde corresponda.

Materiales: Monstruito geométricos, cofre mágico, objetos pequeños con formas geométricas.

Taller 7

Nombre de la actividad: “Memoformas”.

Objetivo: Que los niños y niñas establezcan relaciones entre las formas geométricas tridimensionales con objetos de la vida cotidiana.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños jugaron con la estrategia “Memoformas” donde escogieron platos de colores que tenía una imagen oculta una de las formas

tridimensionales y otras tenían imágenes de objetos, el juego consistía en armar parejas que tenga relación la forma con el objeto encontrado.

Materiales: Tablero y platos de memoformas.

Dimensión 2: Noción medida

El desarrollo de la noción de medida o longitud en los niños del nivel inicial es fundamental porque les permite comprender y relacionarse con el entorno físico de manera más precisa. A través de la medición, los niños comparan, ordenan y cuantifican los objetos que los rodean, construyendo conceptos esenciales para el pensamiento matemático y científico. Por otro lado, Bishop (como se citó en Alba et. al, 2019) plantea que la noción de medida es trascendente para el desarrollo de la matemática, asimismo menciona que la medición se ocupa de comparar, ordenar y cuantificar cualidades que tienen valor e importancia en los objetos.

Taller 8

Nombre de la actividad: “Diverti-gusanos”.

Objetivo: Que los niños y niñas identifiquen y aprendan medidas de longitud, empleando los términos “largo” y “corto”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños recibieron la visita del personaje “Diverti-gusano”, un material didáctico de cartón, quien les presenta materiales para que ellos puedan armar un gusano igual a él, luego de mostrarles los materiales, les propone elegir cómo desean que sea su gusanito, ya sea largos o cortos. Posteriormente, los niños realizan sus creaciones manuales con la guía de la docente. Finalmente,

sus creaciones son presentados con todos los estudiantes.

Materiales: Personaje “Diverti-gusano”, tubos de cartón, plumones, goma y ojos movibles.

Taller 9

Nombre de la actividad: “Creamos monstruitos pelucones”.

Objetivo: Que los niños y niñas identifiquen y aprendan medidas de longitud, empleando los términos “largo” y “corto”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los estudiantes recibieron la visita de “Tito, el pelucón”, el cual les pidió que los ayude a crear amiguitos igual a él y para ello sacó de su interior varios materiales que les puede ayudar a realizar su creación. Los niños elaboraron y decoraron libremente sus monstruitos pelucones. Finalmente compartieron sus creaciones con sus compañeros.

Materiales: “Tito, el pelucón”, tubos de papel higiénico, tiras de cartulinas de colores, ojitos movibles, goma o silicona y tijeras.

Taller 10

Nombre de la actividad: “Creamos globos con cabellos locos”.

Objetivo: Que los niños y niñas identifiquen y aprendan medidas de longitud, empleando los términos “largo” y “corto”.

Descripción de la actividad:

Los niños escuchan a la docente quien les cuenta que de camino al colegio encontró un globo con cabellos y una bolsa mágica junto a una nota, el cual les

plantea un reto para realizar el cual es crear muchos globos con cabellos locos, los niños descubren en la bolsa mágica varios materiales con los que podrán trabajar. Al finalizar su creación ellos compartirán su creación y mencionaran que medidas tienen los cabellos de su globo.

Materiales: “Lito, el globo pelucón”, globos, papel crepé, goma, tijeras y plumón indeleble.

Dimensión 3: Noción espacial

El desarrollo de la noción espacial en los niños de educación inicial es fundamental, ya que les permite comprender, organizar y relacionarse con el espacio que los rodea. A través de la exploración, la observación y la acción, los niños construyen conceptos sobre ubicación, dirección, distancia, forma y orientación, los cuales son esenciales para su desarrollo cognitivo y para el aprendizaje de la matemática y otras áreas.

Taller 11

Nombre de la actividad: “Jugamos con el tren viajero”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen “hacia adelante” y “hacia atrás”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los estudiantes utilizaron la estrategia del tren viajero para lo cual se delimitó un espacio en el patio y se posiciono estaciones, para avanzar la docente daba las consignas con globos, globo verde es hacia adelante y globo rojo hacia atrás, cuando llegaban a una estación se hacía lo que decían los carteles En la estación del Sol, todos saltan tres veces hacia adelante.” “En la estación del Árbol, dan dos pasos hacia atrás.”, inicialmente participaron siete a diez niños

escogiendo entre ellos al guía, así iban participando los niños hasta llegar al final de la estación.

Materiales: Tren viajero, globos y música.

Taller 12

Nombre de la actividad: “Nos divertimos con la ruleta saltarina”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen “hacia adelante” y “hacia atrás”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños recibieron vinchas que los identificaron como canguros, saltamontes y conejos. Posteriormente se mostró a los niños la ruleta, donde al girarla indicaba el animal o insecto y la dirección que le tocaría saltar, respecto a las nociones espaciales “hacia adelante” y “hacia atrás”.

Materiales: Ruleta con imágenes de animales y flechas, vinchas de canguros, saltamontes y conejos.

Taller 13

Nombre de la actividad: “Cuidado con la bomba”.

Objetivo: Que los niños reconozcan los objetos a su alrededor y los desplacen “arriba”, “abajo”, “hacia un lado” y “hacia el otro lado”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños y niñas se formaron en dos columnas, posteriormente recibieron dos pelotas en forma de bomba con la cuales al sonido del silbato trasladaron según las paletas que se escogía al azar las cuales tenían direcciones como arriba, abajo, hacia un lado, hacia el otro lado, al ritmo de la canción sin embargo cuando la canción se detenía los niños se congelaban.

Materiales: Globos decoradas como bombas, paletas de colores con direcciones.

Taller 14

Nombre de la actividad: “Transportando pelotitas con la caja juguetona”.

Objetivo: Que los niños y niñas transporten pelotitas “hacia adelante” y “hacia atrás”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños y niñas se formaron en grupos y en sus mesas se les entregó lo que descubrieron en el cofre mágico que son las cajas juguetonas y las pelotitas, ellos jugaron a trasladar las pelotitas de colores en las cajas juguetonas según sea la consigna dada con las paletas de direcciones, pasándolas tapa por tapa “hacia adelante” y “hacia atrás” con el objetivo de llegar al final de la meta, donde cada una de ellas se colocó en una cesta para que al finalizar se pueda contar cuantas pelotitas lograron pasar.

Materiales: Caja juguetona y pelotitas de colores.

Taller 15

Nombre de la actividad: “Diverti-canciones con la rana Renata”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado” y “hacia el otro lado”.

Descripción de la actividad:

En el presente taller los niños jugaron con el títere “La rana Renata”, al ritmo de la “Canción de los movimientos” donde realizaron desplazamientos hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro lado.

Materiales: Títere grande de la rana Renata, equipo de sonido y música.

Taller 16

Nombre de la actividad: “El cangrejo juguetón”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen “hacia un lado” y “hacia el otro lado”.

Descripción de la actividad:

En esta actividad, los niños participaron en un juego guiado por un títere grande de un cangrejo, personaje que los invitó a desplazarse imitando sus movimientos característicos de lado a lado con la finalidad de encontrar así su tesoro. A través de una dinámica lúdica, los niños aprendieron terminaciones “hacia un lado” y “hacia el otro lado”, siguiendo las indicaciones del cangrejo.

Material: Títere de cangrejo, cofre del tesoro.

Taller 17:

Nombre de la actividad: “Juguemos con los monstruitos come pelotas”.

Objetivo: Que los niños y niñas realicen movimientos “arriba” y “abajo”.

Descripción de la actividad:

En la presente actividad los niños se dirigieron al patio donde encontraron un circuito de aros para saltar y una tela grande con un monstruito arriba y otro abajo. Mediante el uso de dos paletas que indicaban en qué dirección los niños lanzarían las pelotas. Los niños empezaron a saltar por el circuito de aros para luego llegar a la cesta y coger una pelota para luego lanzarla según indique las paletas de colores. La paleta verde indica lanzar la pelota en el monstruito que está arriba y la pelota celeste en el monstruito que está ubicado abajo, es así que por turnos los niños y niñas van participando.

Materiales: Tela de monstruos, 60 pelotitas y 2 canastas.

Taller 18

Nombre de la actividad: “Jugamos con las mariposas pegatinas”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen ubicándose “cerca” y “lejos” de un objeto.

Descripción de la actividad:

En la presente actividad se les presentó a los niños las mariposas pegatinas como también diversas pelotitas, posteriormente formaron dos columnas y al sonido del silbato según la indicación de la docente ellos se posicionaron “cerca” o “lejos” y lograr que estas se peguen en las alas de las mariposas pegatinas para que finalmente puedan contar por equipos cuantas pelotitas lograron pegar.

Materiales: Mariposas pegatinas, pelotas de colores y canastas.

Taller 19

Nombre de la actividad: “Jugamos al circuito espacial de Pacman”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado” y “hacia el otro lado”.

Descripción de la actividad:

En la presente actividad se les presentó a los niños un laberinto de Pacman, donde deberán recoger monedas para finalmente colocarlas en una caja mágica, el circuito se dividió en tramos los cuales deberán seguir mediante consignas, después de ello, compartieron sus experiencias y expresaron las nociones espaciales “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que usaron para atravesar el laberinto de Pacman.

Materiales: Títere de Pacman, circuito, monedas, caja mágica.

Taller 20

Nombre de la actividad: “El gran circuito final con Conejin, el velozín”.

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen hacia “adelante”, “atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”, “dentro”, “fuera”, “cerca” y “lejos”.

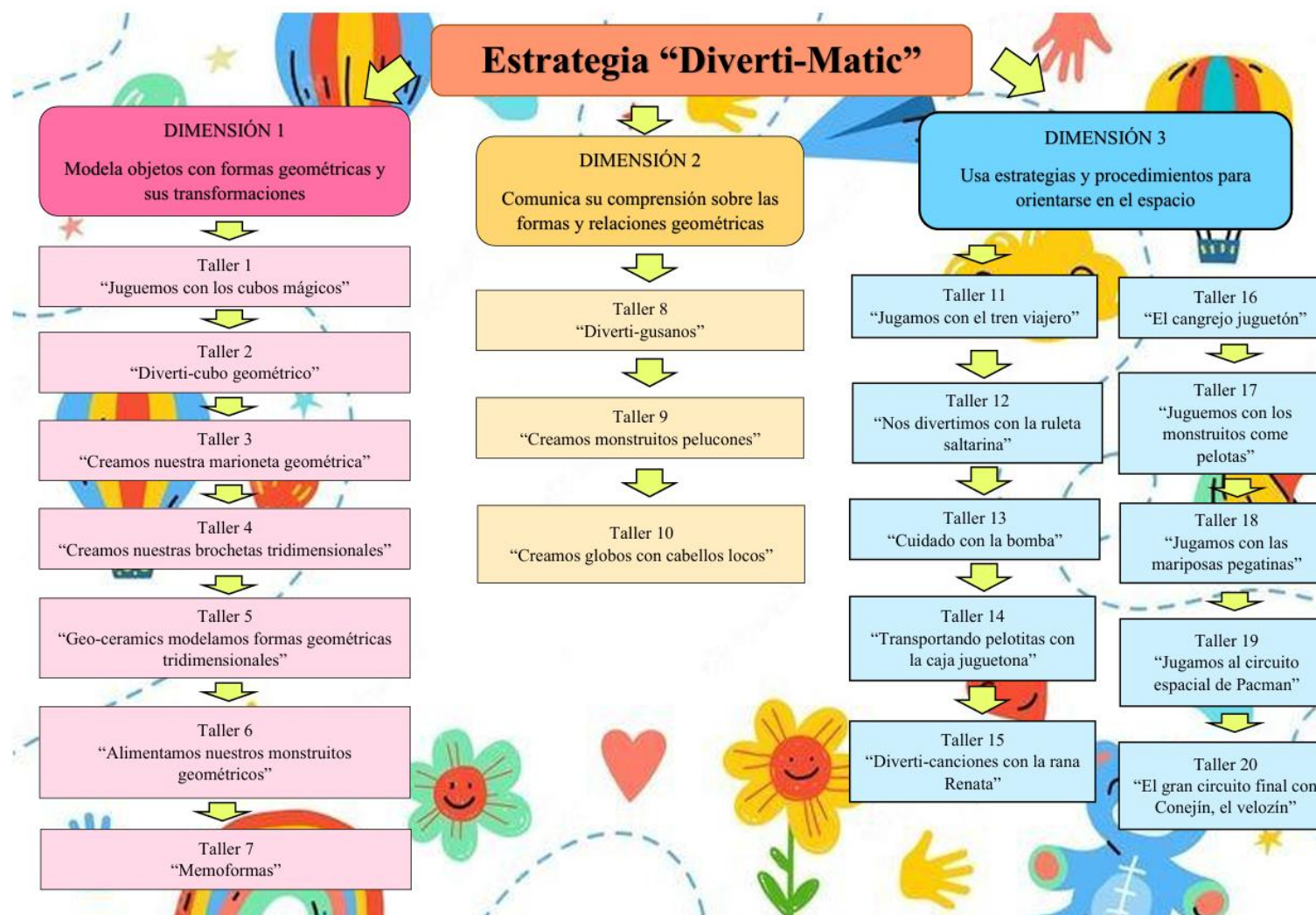
Descripción de la actividad:

Se les presentó a los niños un circuito con 4 estaciones: 1. Los niños pasaron los aros dando saltos hacia adelante o hacia atrás según la consigna que les de Conejin. 2. Los niños encontraron una cuerda en el suelo, en cual dieron saltos hacia un lado o hacia al otro. 3. En grupo, los niños mantuvieron un globo hacia arriba mientras él contaba hasta 20. 4. Los niños encontraron una caja con pelotas de colores y dos canastas en frente, por lo cual Conejin va dando la consigna de que algunos lanzaran la pelota de cerca y otros de lejos. Finalmente, los niños lograron encontrar el gran tesoro de Conejin, en el cual descubren zanahorias.

Materiales: Títere grande de conejo, circuito, cuerda, globo, caja de pelotas, canastas, caja del tesoro, zanahorias.

Figura 2

Flujograma de actividades



2.3. Definición de términos

Competencia

Es la combinación de un conjunto de habilidades que una persona realiza para el logro de un propósito en específico.

Capacidades

Son las habilidades, actitudes y conocimientos que una persona emplea para hacer frente a una situación determinada.

Comunicar

Dar a conocer o hacer saber algo a una persona mediante el uso de palabras, gestos o actos, consiste en dar a conocer algo.

Desempeños

Son aquellas acciones que una persona realiza para lograr alcanzar un estándar educativo.

Espacio

Medio físico o superficie en los que se sitúan los cuerpos y movimientos.

Estándar de aprendizaje

Son los criterios que permiten medir el nivel de logro del aprendizaje de los niños.

Estrategia

Es un proceso intencional y consecuente que propicia la obtención de óptimos resultados.

Movimiento

Se entiende como el cambio de posición de un objeto o cuerpo en el espacio.

Localización

Es la determinación de un lugar o posición que ocupa un objeto o persona en el espacio.

Estrategia lúdica

Es una acción pedagógica la cual es previamente planificada la cual utiliza el juego como recurso metodológico con la finalidad de favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Forma

Es la figura o contorno que tienen los objetos lo cual permite diferenciarse de los demás.

Noción

Hace referencia a las ideas que se tiene sobre algo.

Nociones espaciales

Son palabras que vamos a aprender para poder saber expresar dónde se encuentran las cosas, donde estamos o nos ubicamos, y con estas destrezas poder seguir las pistas que nos puedan dar.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación adopta el tipo de investigación experimental. Según Ramos (2021) menciona que la investigación experimental se caracteriza por el manejo intencionado de la variable independiente y el efecto que se produce sobre la variable dependiente. Asimismo, Álvarez (2020) menciona que la investigación experimental es aquel tipo de investigación donde los datos se adquieren por la observación de acciones condicionadas por los investigadores, donde se manipula una sola variable y se espera la respuesta de la otra variable.

3.2. Diseño de investigación

El diseño es cuasi- experimental el cual se trabajó con dos grupos, siendo uno de control y otro experimental. Un diseño cuasiexperimental es aquel en donde no se elige a los sujetos de estudio, sino que estos ya están conformados antes del experimento (Carrasco, 2005). Del mismo modo según White y Sabarwal (2014) mencionan que el presente diseño identifica a un grupo de comparación lo más parecido al grupo de tratamiento con el objetivo de demostrar

si la aplicación del método, modelo o estrategia ha generado cambios en el grupo experimental respecto al grupo de control.

Siendo el diseño el siguiente:

GE	O1	X	O2
GC	O3	-	O4

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

O1 - O3 = Pre test o prueba de entrada

O2 - O4 = Post test o prueba de salida

X = Variable experimental

- = Ausencia de experimento

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población.

La población se define como el grupo de elementos de los cuales se quiere conocer algo en particular (Carrasco, 2005). No obstante, según Arias (2012) manifiesta que la población es un conjunto de personas con características comunes. Por otro lado, es necesario mencionar que la población del presente trabajo de investigación estuvo constituida por 34 estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna.

Tabla 1*Población de estudiantes de una institución educativa inicial*

Ciclo	Años	Sección	N° de estudiantes
II	5	Pequeños cantores	17
II	5	Pequeños juguetones	17
Total			34

Nota: Nómina de estudiantes matriculados en el año 2023.

3.3.2 Muestra

Asimismo, López (2004) expresa que la muestra es el subconjunto de una población o en otras palabras es una parte representativa de la población a la que se le aplicarán diversos estudios. La muestra se define como la selección de un determinado grupo de elementos con el cual se va a trabajar la investigación. Asimismo, el muestreo es no probabilístico, los grupos son intactos. Por otro lado, es necesario mencionar que la muestra con la que se trabajó fue de 17 estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños cantores”.

Tabla 2*Muestra de estudiantes*

Ciclo	Años	Sección	N° de estudiantes
II	5	Pequeños cantores	17
II	5	Pequeños juguetones	17
Total			34

Nota: Nómina de estudiantes matriculados en el año 2023.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 *Técnicas de recolección de información.*

Para la variable independiente referida a la investigación “Diverti-Matic” en cuanto a la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, la cual se considera como un procedimiento que se desarrolla de forma intencional con la finalidad de obtener datos o información respecto a algo determinado (Carrasco, 2005). Por otro lado, Gómez (2012) señala que la observación es una técnica muy utilizada en el campo de la investigación, puesto que, mediante la percepción directa, busca captar y registrar situaciones importantes que permita obtener información valiosa.

3.4.2 *Instrumento de diagnóstico y proceso de información.*

Para evaluar el nivel de la competencia se aplicó como instrumento la lista de cotejo, el cual sirve para evaluar el nivel de logro de una acción o desempeño determinado. De tal modo, Díaz y Hernández (2002) señalan que la lista de cotejo es un instrumento que permite el registro el logro o dificultades que se presenta en el aprendizaje. En este caso la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización considerando tres dimensiones:

- 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.

Figura 3*Ficha técnica del instrumento de recolección de datos*

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN
1. Título	Lista de cotejo para evaluar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
2. Autor	Canqui Viscacho, Vanessa Liliana Gutiérrez Huayta, Tatiana Fernanda
3. Lugar de procedencia	Tacna
4. Aspecto que evalúa	• 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.
5. Forma de aplicación	Individual
6. Tiempo de aplicación	10 minutos
7. Número de ítems	10 ítems
8. Escala de valoración	Si (2)-No (0)
9. Escala de interpretación	Logro destacado (18-20) Logro esperado (15-17) En proceso (11-14) En inicio (0-10)
10. Validación	03 jueces expertos

Nota: Elaboración propia

3.4.3 Validación de los instrumentos.

La validación de instrumentos consiste en brindar el grado de confianza y precisión para medir el objeto de estudio (Chavez,2001) En el caso de la presente investigación, este proceso se llevó a cabo mediante la técnica de juicio de expertos los cuales fueron docentes del nivel inicial, lo que permitió garantizar la pertinencia y consistencia de los instrumentos utilizados.

3.5. Procesamiento y análisis de datos

Para procesar, presentar y analizar la información pertinente se aplicará un pre y post test que acopia los datos relacionados con la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, para determinar las características de la variable estudiada, antes y después del experimento; establecer la media aritmética y desviación estándar de los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pre y post test, y establecer la contrastación en el procesamiento de los datos se utilizarán las técnicas estadísticas, tanto la descriptiva como inferencial.

Estadística descriptiva:

Se empleará esta estadística para la descripción y análisis de un conjunto de datos recopilados del grupo experimental.

La media aritmética nos dará a conocer el puntaje promedio de los alumnos del grupo experimental obtenidos en el pre-test y post-test. En cuanto a la varianza, nos permitirá comparar la variable de las puntuaciones con respecto a la media para obtener mayor exactitud en los resultados y reducir el índice de error. Mientras que la desviación estándar junto con la varianza nos permitirá expresar mejor la variabilidad de las puntuaciones.

Estadística inferencial:

A través de la estadística inferencial se validarán los resultados obtenidos en la estadística descriptiva en el grupo experimental. Debido a que la muestra es de 17 (menor de 30) que constituyen el grupo experimental, se utilizó la prueba “t” para probar estadísticamente las hipótesis.

Prueba estadística de diferencia de medias después de la aplicación del estímulo en el grupo experimental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

a) Planificación

La presente investigación se fue desarrollando a inicios del año 2023, en el curso de Práctica e investigación X. Para llevar a cabo la investigación se coordinó previamente con la docente de práctica y la directora de la Institución Educativa Inicial N°396 “Alfonso Ugarte” situada en la Calle Los Nogales MZ.4 LT. 02, en el distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de la región de Tacna con el objetivo de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los niños y niñas de 5 años de la sección “Pequeños cantores” como grupo experimental y la sección “Pequeño juguetones” como grupo control, quienes serán la muestra de estudio.

De igual manera, se procedió a remitir el proyecto de investigación al Mg. José Luis Alcalá Blanco, jefe del Departamento de Investigación e Innovación Pedagógica a fin de obtener su aprobación y designar a los asesores correspondientes.

b) Ejecución

Para efectuar la investigación, se procedió inicialmente a validar los instrumentos de recolección de datos mediante la evaluación de tres expertos en el campo de la educación inicial.

Asimismo, se elaboraron los procesos metodológicos que integran la estrategia como un componente esencial del enfoque de investigación para su posterior aplicación. En ese sentido, la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” se realizó los días jueves y viernes en el horario de los talleres de 11:40 a 12:20 p.m. La estrategia “Diverti-Matic” se aplicó durante trece semanas desde el mes de septiembre hasta noviembre del año 2023, con previa coordinación de la docente del aula “Pequeños cantores” de 5 años como se detalla a continuación en la siguiente tabla.

Figura 4

Cronograma de actividades de la estrategia “Diverti-Matic”.

Nº	FECHA	DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD
	31/08/2023	Pre test grupo experimental
	01/09/2023	Pre test grupo control
1	07/09/2023	“Juguemos con los cubos mágicos”
2	08/09/2023	“Diverti-cubo geométrico”
3	14/09/2023	“Creamos nuestra marioneta geométrica”
4	15/09/2023	“Creamos nuestras brochetas tridimensionales”
5	21/09/2023	“Geo-ceramics modelamos formas geométricas tridimensionales”
6	22/09/2023	“Alimentamos nuestros monstruitos geométricos”
7	28/09/2023	“Memoformas”
8	29/09/2023	“Diverti-gusanos”
9	05/10/2023	“Creamos monstruitos pelucones”
10	06/10/2023	“Creamos globos con cabellos locos”
11	12/10/2023	“Jugamos con el tren viajero”
12	13/10/2023	“Nos divertimos con la ruleta saltarina”
13	26/10/2023	“Cuidado con la bomba”
14	27/10/2023	“Transportando pelotitas con la caja juguetona”
15	02/11/2023	“Diverti-canciones con la rana Renata”
16	03/11/2023	“El cangrejo juguetón”
17	09/11/2023	“Juguemos con los monstruitos come pelotas”
18	10/11/2023	“Jugamos con las mariposas pegatinas”
19	15/11/2023	“Jugamos al circuito espacial de Pacman”
20	16/11/2023	“El gran circuito final con Conejín, el velozín”
	16/11/2023	Post test grupo experimental
	17/11/2023	Post test grupo control

Nota: Cronograma de actividades de la estrategia “Diverti-Matic”

4.2. Análisis descriptivo e inferencial de los resultados

4.2.1 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo de control.

4.2.1.1 Análisis descriptivo por variable (total) – Grupo de control.

Tabla 3

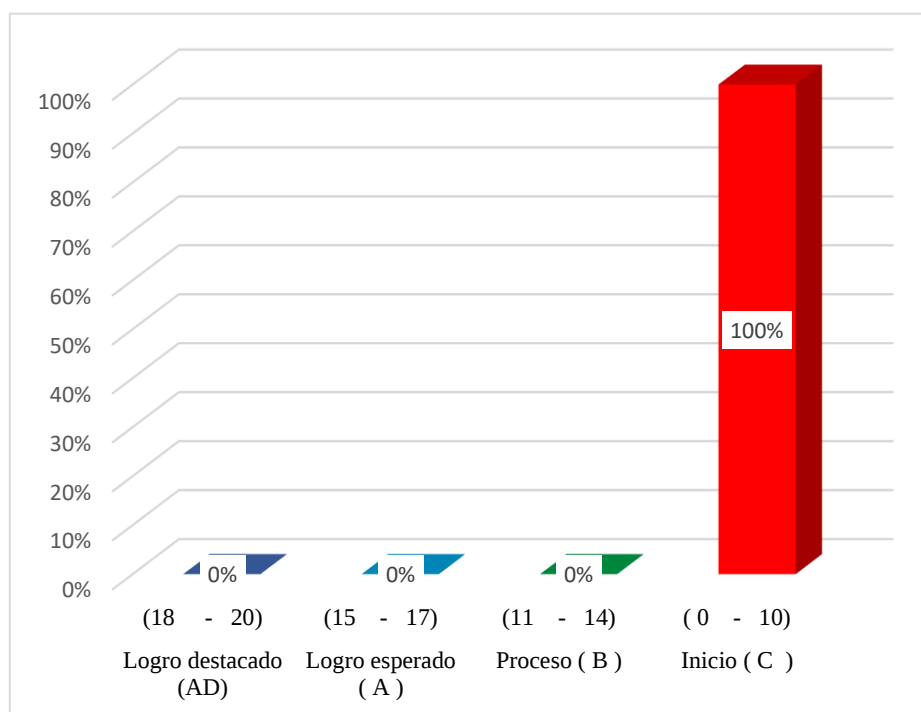
Resultados de la prueba de entrada del grupo de control

Niveles de logro	Puntajes	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado (AD)	18 - 20	0	0%
Logro esperado (A)	15 - 17	0	0%
Proceso (B)	11 - 14	0	0%
Inicio (C)	0 - 10	17	100%
Total		17	100%

Nota: Resultados del pre test del grupo control.

Figura 5

Resultados de la prueba de entrada del grupo de control.



Nota: La figura muestra los porcentajes de los resultados del pre test del grupo control.

Análisis e interpretación

En la tabla 3 se presenta la evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 396 “Alfonso Ugarte” de Tacna, 2023, pertenecientes al grupo control.

Se aprecia que el 100% de estudiantes evaluados se encuentran en el nivel de inicio con una puntuación entre 0-10 puntos, mientras que ningún estudiante alcanzó los niveles de proceso, logro esperado o logro destacado.

Respecto a ello, se determina que los estudiantes del grupo control presentan un bajo nivel de desarrollo respecto a la competencia evaluada, lo cual es un indicio de que los estudiantes presentan dificultades en cuanto al reconocimiento de las formas geométricas tridimensionales, relacionar las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales con objetos del entorno, realizar movimientos hacia adelante o hacia atrás, reconocer la posición de los objetos y trazar rutas.

4.2.1.2 Análisis descriptivo por dimensiones – Grupo de control.

Tabla 4

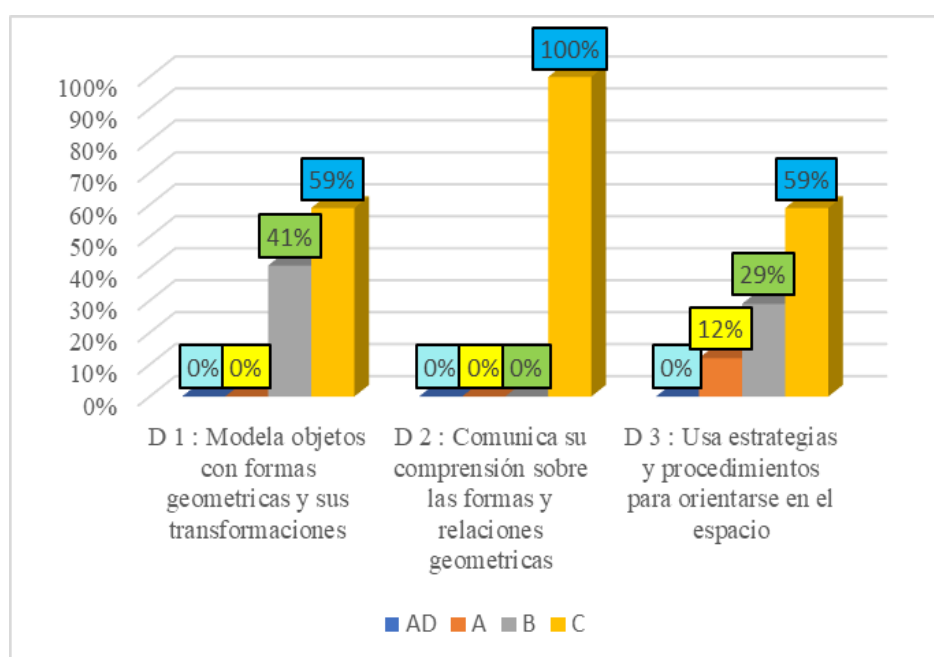
Resultado de la prueba de entrada del grupo de control por dimensiones.

NIVELES DE LOGRO		D 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
		f	%	f	%	f	%
Logro destacado (AD)		0	0%	0	0%	0	0%
Logro esperado (A)		0	0%	0	0%	2	12%
Proceso (B)		7	41%	0	0%	5	29%
Inicio (C)		10	59%	17	100%	10	59%
Total		17	100%	17	100%	17	100%

Nota: Resultados del pre test del grupo control por dimensiones.

Figura 6

Resultado de la prueba de entrada en porcentajes del grupo de control por dimensiones.



Nota: La figura muestra los resultados del pre test del grupo control por dimensiones.

Análisis e interpretación

En la tabla 4 se presentan los resultados de la evaluación inicial del grupo de control por dimensiones respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°396 “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados en la dimensión 1 (Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones) el 59% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, mientras que el 41 % de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso. No hay estudiantes en los niveles de logro esperado ni logro destacado.

Respecto a la dimensión 2 (Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas) se obtuvo que el 100% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio.

En cuanto a la dimensión 3 (Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio) se obtuvo que el 59% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 29% de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso y el 12% de estudiantes se encuentra en logro esperado y ninguno alcanzó el logro destacado.

Se concluye que los estudiantes presentan dificultades en las tres dimensiones, cuyas deficiencias se encuentran en reconocer las formas geométricas bidimensionales, reconocer las formas geométricas tridimensionales, modelar figuras geométricas con material concreto, relacionar objetos de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales, reconocer objetos utilizando términos “es más largo que”, “es más corto que”, reconocer movimientos usando expresiones “hacia adelante, hacia atrás”, ubica objetos según la consigna “hacia un lado, hacia el otro”, reconoce la posición de los objetos usando expresiones “arriba” y “abajo”, expresar la ubicación de

las personas en relación de los objetos en el espacio usando expresiones “cerca de” “lejos de” y “al lado de” y trazar rutas para llegar a un lugar propuesto.

4.2.1.3 Análisis descriptivo por ítems – Grupo de control.

Tabla 5

Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo de control por ítems.

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
1	Reconoce las formas geométricas bidimensionales.	10	59%	7	41%
2	Reconoce las formas geométricas tridimensionales.	0	0%	17	100%
3	Modela objetos haciendo uso de formas geométricas.	7	41%	10	59%
4	Relaciona objeto de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	5	29%	12	71%
5	Realiza comparaciones de longitud entre objetos y expresa "es más largo que" "es más corto que"	11	65%	6	35%
6	Reconoce trayectorias usando expresiones "hacia adelante" "hacia atrás"	11	65%	6	35%
7	Realiza desplazamientos "hacia un lado" "hacia el otro"	5	29%	12	71%
8	Usa expresiones "arriba" y "abajo" en base a lo que observa.	9	53%	8	47%
9	Expresa la ubicación de las personas en relación de los objetos usando expresiones "cerca" "lejos" "al lado"	12	71%	5	29%
10	Traza rutas para llegar a un lugar propuesto.	5	29%	12	71%

Nota: Resultados del pre test del grupo control, por ítems.

Figura 7

Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo de control por ítems.



Nota: La figura muestra los resultados por ítems del pre test del grupo de control.

Análisis e interpretación

En la tabla 5 se presentan los resultados por ítems de la evaluación inicial del grupo de control respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños juguetones” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

En cuanto a la primera dimensión denominada modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se reflejan los siguientes resultados, en el ítem 1 el 59% de estudiantes si pudo reconocer las formas geométricas mientras el 41% de estudiantes aun presenta dificultad, en cuanto al ítem 2 ningún estudiante logró reconocer las formas geométricas tridimensionales, asimismo en el ítem 3 el 41% de estudiantes si logró modelar objetos con formas geométricas sin embargo un 59% de estudiantes aun presenta dificultades al realizar esta actividad.

En cuanto a los ítems de la dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se refleja que en el ítem 4 solo el 29% de estudiantes logró relacionar objetos del entorno con las formas geométricas mientras que el 71% de estudiantes aun presenta dificultad, en cuanto al ítem 5 el 65% de estudiantes lograron diferenciar y reconocer objetos largos y cortos, mientras que el 35% de estudiantes aun presenta deficiencia.

Respecto a la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se presenta en el ítem 6 que el 65% de estudiantes si logran realizar movimientos hacia adelante y hacia atrás, sin embargo el 35% aún tiene dificultades, en cuanto al ítem 7 el 29% de estudiantes logra ubicar objetos según la consigna que se indica empleando expresiones como hacia a un lado u hacia el otro, sin embargo el 71% de estudiantes aun presenta dificultad, en el ítem 8 el 53% de estudiantes reconoce la posición de objetos que están arriba o abajo sin embargo el 47 % no logró identificar posiciones, en cuanto al

ítem 9 el 71% de estudiantes expresa la ubicación de lo que está cerca o lejos en un espacio determinado, mientras que el 29% aun presenta dificultad, asimismo en el ítem 10 el 29 % logra encontrar y trazar rutas para llegar a un lugar propuesto mientras que el 71% de estudiantes aun presenta dificultad.

Se concluye que el grupo control conformado por los estudiantes de 5 años del aula “Pequeños juguetones” presentan dificultades en los desempeños respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

4.2.1.4 Medidas estadísticas descriptivas – Grupo de control.

Tabla 6

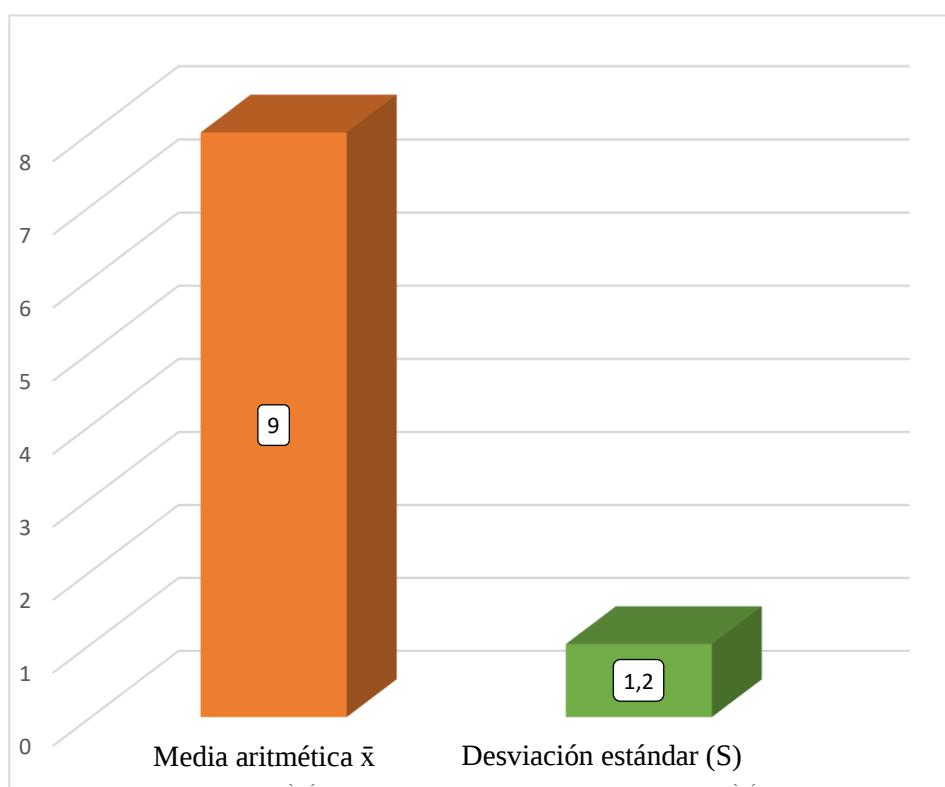
Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control.

Indicadores	Estadístico	Valor
Media aritmética	$\bar{x}$	9
Desviación estándar	S	1,2
Muestra	n	17

Nota: La tabla muestra las medidas estadísticas descriptivas del pre test del grupo control.

Figura 8

Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control.



Nota: La figura muestra las medidas estadísticas descriptivas del pre test del grupo control.

Análisis e interpretación

En la tabla 6 se presentan la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar los cuales son los resultados de la evaluación inicial del grupo de control respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños juguetones” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

Se observa que la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 9, que corresponde a un nivel de inicio en los logros de aprendizajes. La desviación estándar es de 1,2 puntos obtenido por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de la media es mínimo y que se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 a 10 puntos por lo que es relativamente homogéneo.

Se concluye que la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes es deficiente puesto que presentan dificultades en cuanto al modelado de objetos con formas geométricas y sus transformaciones, puesto que no reconocen las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales, por lo que se le es dificultoso comunicar su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, así como también en el uso de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio lo cual puede obstaculizar el desarrollo de otras áreas.

4.2.2 Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control.

A. Prueba estadística

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo de control antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo de control antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola izquierda.

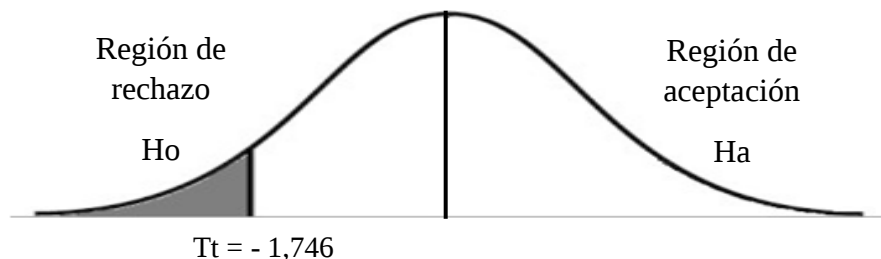
d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “T” de Student para la muestra.

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1$ $GL = 17 - 1 = 16$

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $T_t = -1,746$



f. Cálculo estadístico de la prueba

$$tc = \frac{\bar{X} - 10}{S} \times \sqrt{n}$$

$$tc = \frac{9 - 10}{1,2} \times \sqrt{17}$$

$$tc = \frac{-1}{1,2} \times 4,123$$

$$tc = -3,435$$

Regla de decisión

Si $tc \leq tt$: se rechaza la H_0

Si $tc > tt$: se acepta la H_0

g. Decisión y conclusión

Como el valor “Tc” calculado (-3,435) es menor al valor crítico de “tt” (-1,746) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo de control antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

4.2.3 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental

4.2.3.1 Análisis descriptivo por variable (total) – Grupo experimental.

Tabla 7

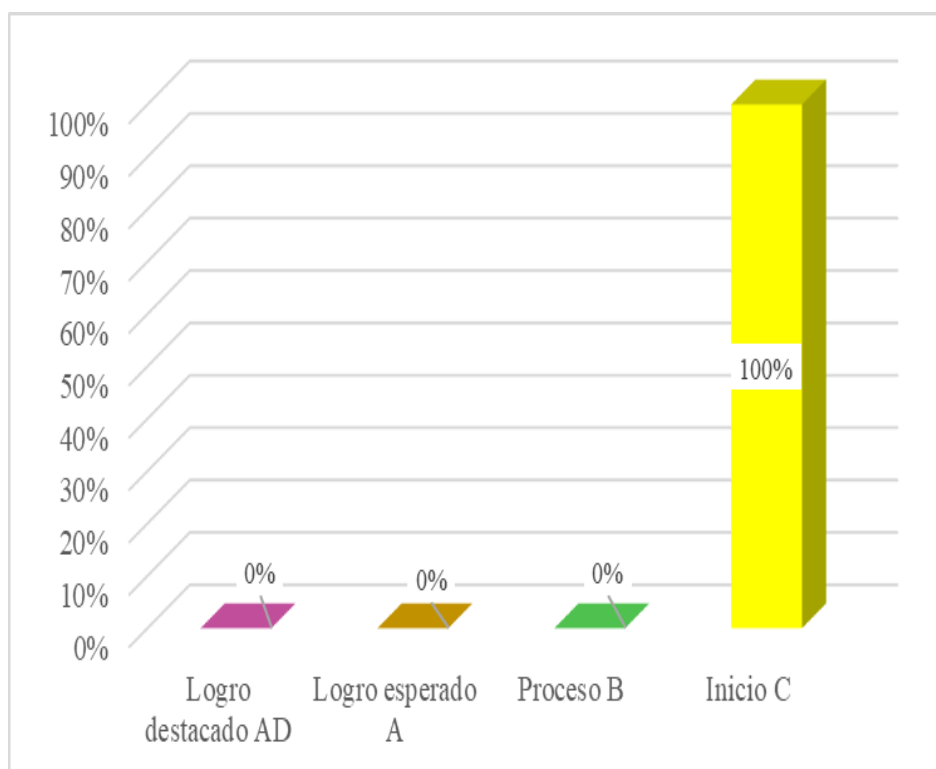
Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental.

Niveles de logro	Puntajes	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado (AD)	18 - 20	0	0%
Logro esperado (A)	15 - 17	0	0%
Proceso (B)	11 - 14	0	0%
Inicio (C)	0 - 10	17	100%
Total		17	100%

Nota: La tabla muestra los resultados del pre test del grupo experimental.

Figura 9

Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental.



Nota: La figura muestra los resultados del pre test del grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 7 se presentan los resultados de la evaluación inicial respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 396 “Alfonso Ugarte” de Tacna, 2023, pertenecientes al grupo experimental.

Se aprecia que el 100% de estudiantes evaluados se encuentra en el nivel de inicio con puntuaciones entre 0 a 10 puntos, mientras que ningún estudiante se encuentra en el nivel de proceso, logro esperado, ni logro destacado.

Respecto a ello, se concluye que los estudiantes del grupo experimental evidenciaron dificultades y un deficiente desarrollo en reconocer las formas geométricas tridimensionales, modelar objetos haciendo uso de formas geométricas, relacionar objetos de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales, reconocer objetos utilizando términos “es más largo que”, “es más corto que”, ubicar objetos según la consigna “hacia un lado, hacia el otro”, reconocer la posición de los objetos usando expresiones “arriba” y “abajo”, expresar la ubicación de las personas en relación de los objetos en el espacio usando expresiones “cerca de” “lejos de” y “al lado de”. y trazar rutas para llegar a un lugar propuesto.

4.2.3.2 Análisis descriptivo por dimensiones – Grupo experimental.

Tabla 8

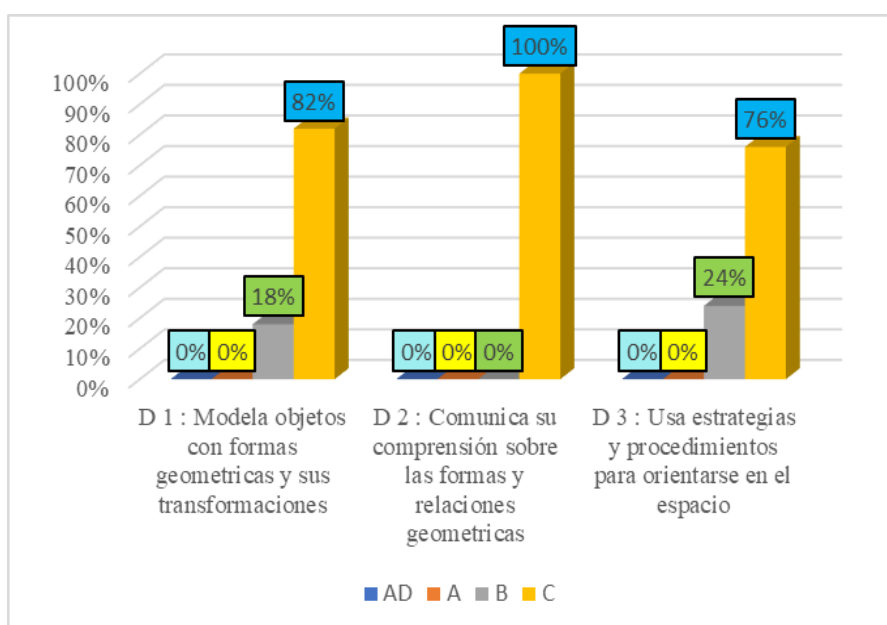
Resultado de la prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones.

NIVELES DE LOGRO	D 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	f	%	f	%	f	%
Logro destacado (AD)	0	0%	0	0%	0	0%
Logro esperado (A)	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso (B)	3	18%	0	0%	4	24%
Inicio (C)	14	82%	17	100%	13	76%
Total	17	100%	17	100%	17	100%

Nota: La tabla muestra los resultados por dimensiones del pre test del grupo experimental.

Figura 10

Resultado de la prueba de entrada en porcentajes del grupo experimental por dimensiones.



Nota: La figura muestra los resultados por dimensiones del pre test del grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 8 se presentan los resultados de la evaluación inicial del grupo experimental por dimensiones respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°396 “Alfonso Ugarte” - Tacna, 2023.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados en la primera dimensión denominada modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, el 82% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, mientras que el 18 % que representa a 3 estudiantes se encuentra en el nivel de proceso y ningún estudiante en el nivel de logro ni logro destacado.

Respecto a la segunda dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, se observó que el 100% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, mientras que ningún estudiante alcanzo el logro en proceso, logro esperado ni logro destacado.

En cuanto a la tercera dimensión, la cual es usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se obtuvo que el 76% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 24% de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso, asimismo no se encontró a ningún estudiante en nivel de logro esperado ni en logro destacado.

Se concluye que los estudiantes presentan más deficiencias en todas las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por lo cual fue propicio realizar la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” para elevar los resultados obtenidos en la evaluación inicial.

4.2.3.3 Análisis descriptivo por ítems – Grupo experimental.

Tabla 9

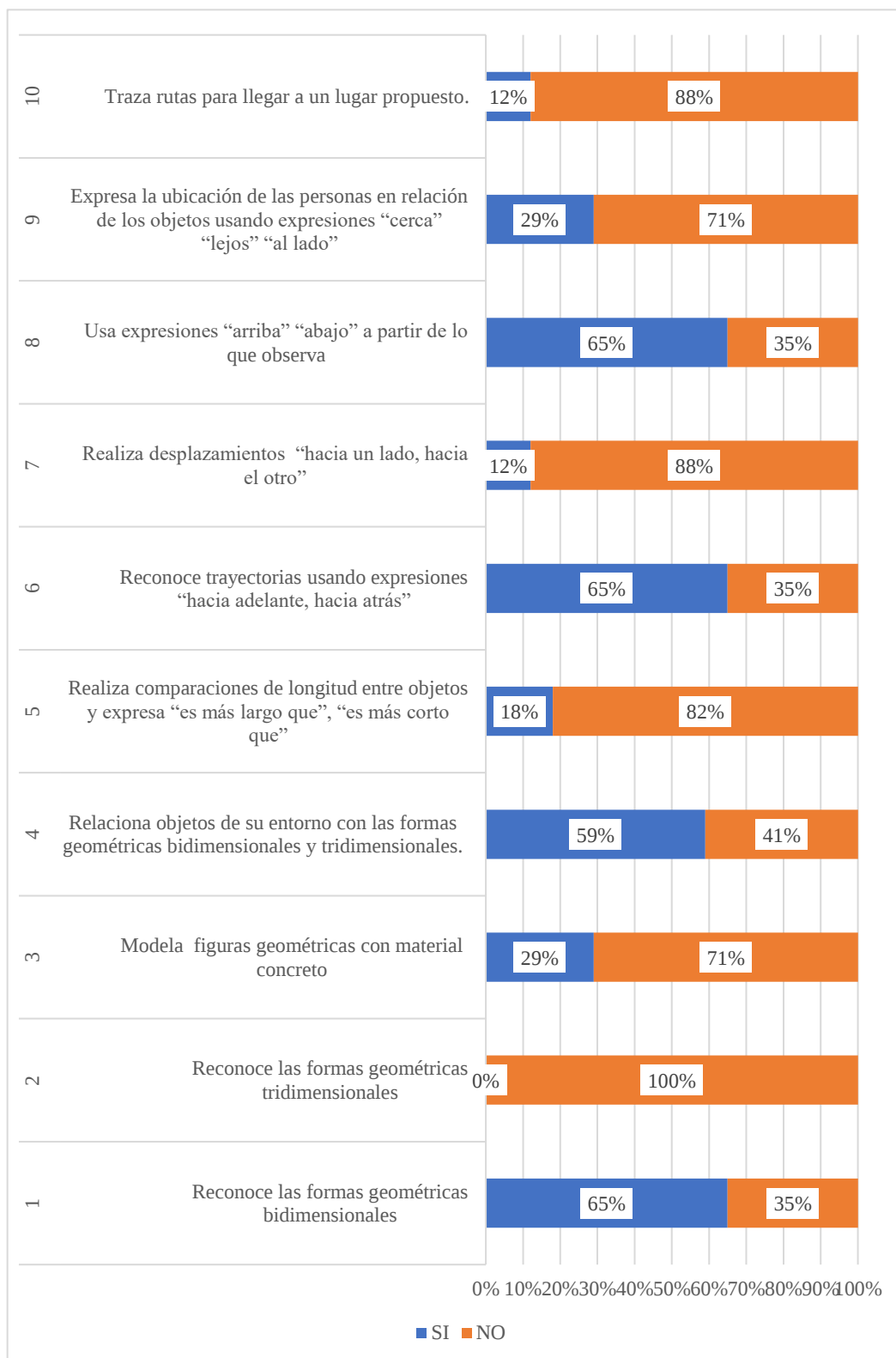
Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
1	Reconoce las formas geométricas bidimensionales.	11	65%	6	35%
2	Reconoce las formas geométricas tridimensionales.	0	0%	17	100%
3	Representa objetos con formas geométricas.	5	29%	12	71%
4	Relaciona objeto de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	10	59%	7	41%
5	Realiza comparaciones de longitud entre objetos y expresa "es más largo que" "es más corto que"	3	18%	14	82%
6	Reconoce trayectorias usando expresiones "hacia adelante" "hacia atrás"	11	65%	6	35%
7	Realiza desplazamientos "hacia un lado" "hacia el otro"	2	12%	15	88%
8	Usa expresiones "arriba" "abajo" a partir de lo que observa	11	65%	6	35%
9	Expresa la ubicación de las personas en relación de los objetos usando expresiones "cerca" "lejos" "al lado"	5	29%	12	71%
10	Traza rutas para llegar a un lugar propuesto.	2	12%	15	88%

Nota: La tabla muestra los resultados por ítems del pre test en el grupo experimental.

Figura 11

Evaluación inicial de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.



Nota: La figura muestra los resultados por ítems del pre test en el grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 9 se presentan los resultados por ítems de la evaluación inicial del grupo de experimental respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños juguetones” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

En cuanto a la primera dimensión denominada modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se reflejan los siguientes resultados, en el ítem 1 el 65% de estudiantes si pudo reconocer las formas geométricas mientras el 35% de estudiantes aun presenta dificultad, en cuanto al ítem 2 ningún estudiante logró reconocer las formas geométricas tridimensionales, asimismo en el ítem 3 el 29% de estudiantes si logró modelar objetos con formas geométricas sin embargo un 71% de estudiantes aun presenta dificultades al realizar esta actividad.

En cuanto a los ítems de la dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se refleja que en el ítem 4 solo el 59% de estudiantes logró relacionar objetos del entorno con las formas geométricas mientras que el 41% de estudiantes aun presenta dificultad, en cuanto al ítem 5 el 18% de estudiantes lograron diferenciar y reconocer objetos largos y cortos, mientras que el 82% de estudiantes aun presenta deficiencia.

Respecto a la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se presenta en el ítem 6 que el 65% de estudiantes si logran realizar movimientos hacia adelante y hacia atrás, sin embargo el 35% aún tiene dificultades, en cuanto al ítem 7 el 12% de estudiantes logra ubicar objetos según la consigna que se indica empleando expresiones como hacia a un lado u hacia el otro, sin embargo el 88% de estudiantes aun presenta dificultad, en el ítem 8 el 65% de estudiantes reconoce la posición de objetos que están arriba o abajo sin embargo el 35% no logró identificar posiciones, en cuanto al

ítem 9 el 29% de estudiantes expresa la ubicación de lo que está cerca o lejos en un espacio determinado, mientras que el 71% aun presenta dificultad, asimismo en el ítem 10 el 12 % logra encontrar y trazar rutas para llegar a un lugar propuesto mientras que el 88% de estudiantes aun presenta dificultad.

Se concluye que el grupo experimental conformado por los estudiantes de 5 años del aula “Pequeños cantores” presentan dificultades en los desempeños respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

4.2.3.4 Medidas estadísticas descriptivas– Grupo experimental.

Tabla 10

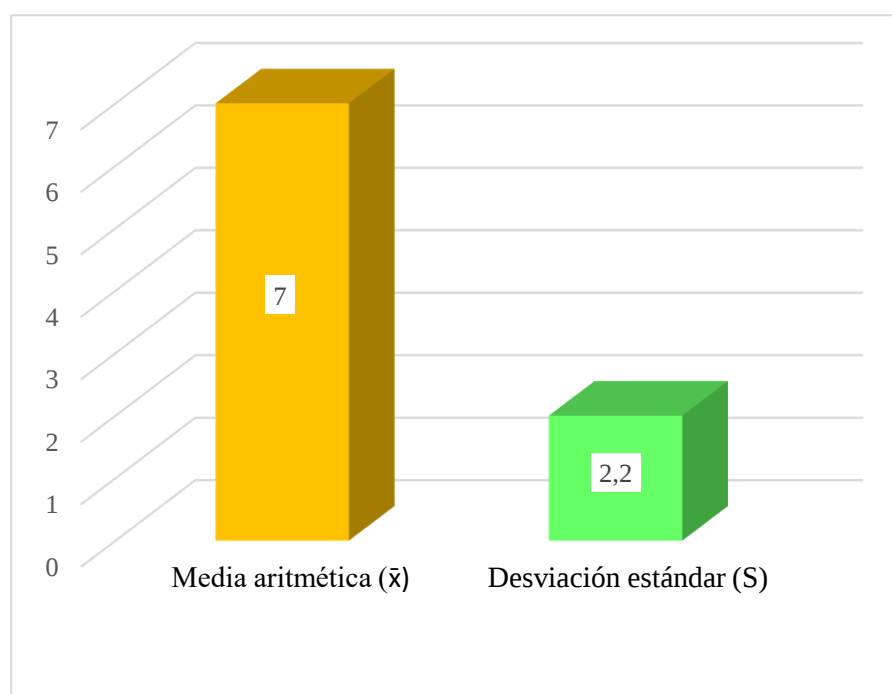
Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Media aritmética	$\bar{x}$	7
Desviación Estándar	s	2,2
Muestra	n	17

Nota: La tabla muestra las medidas estadísticas descriptivas del pre test del grupo experimental.

Figura 12

Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental.



Nota: La figura muestra las medidas estadísticas descriptivas del pre test del grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 10 se presentan la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar los cuales son los resultados de la evaluación inicial del grupo experimental respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños cantores” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

Se observa que la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 7 que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes. La desviación estándar es de 2,2 obtenido por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de la media es mínimo y que se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 a 10 puntos por lo que es relativamente homogéneo.

Se concluye que la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes es insuficiente puesto que presentan dificultades en cuanto al modelado de objetos con formas geométricas y sus transformaciones, así como también no reconocen las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales, por otro lado presentan dificultades en comunicar su comprensión sobre las formas y establecer relaciones geométricas y a su vez presentan dificultad para realizar movimientos y procedimientos para orientarse en el espacio.

4.2.4 Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental.

A. Prueba estadística

a) Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

b) Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c) Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola izquierda.

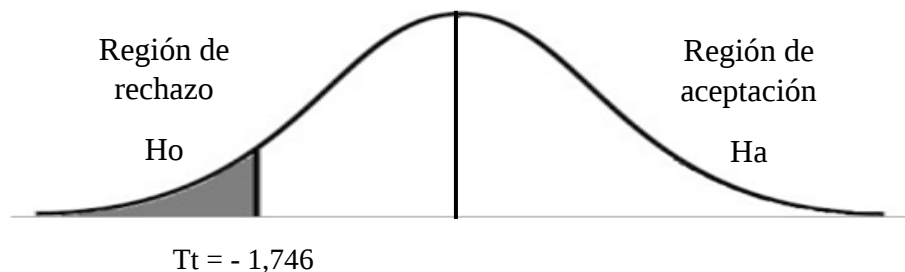
d) Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “T” de Student para la muestra.

e) Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1$ $GL = 17 - 1 = 16$

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $Tt = -1,746$

**f) Cálculo estadístico de la prueba**

$$tc = \frac{\bar{X} - 10}{S} \times \sqrt{n}$$

$$tc = \frac{7 - 10}{2,2} \times \sqrt{17}$$

$$tc = \frac{-3}{2,2} \times 4,123$$

$$tc = -5,622$$

Regla de decisión

Si $tc \leq tt$: se rechaza la H_0

Si $tc > tt$: se acepta la H_0

g) Decisión y conclusión

Como el valor “Tc” calculado (-5,622) es menor al valor crítico de “tt” (-1,746) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna (H_a)

Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

4.2.5 Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.

4.2.5.1 Análisis descriptivo por variable (total) – Grupo control.

Tabla 11

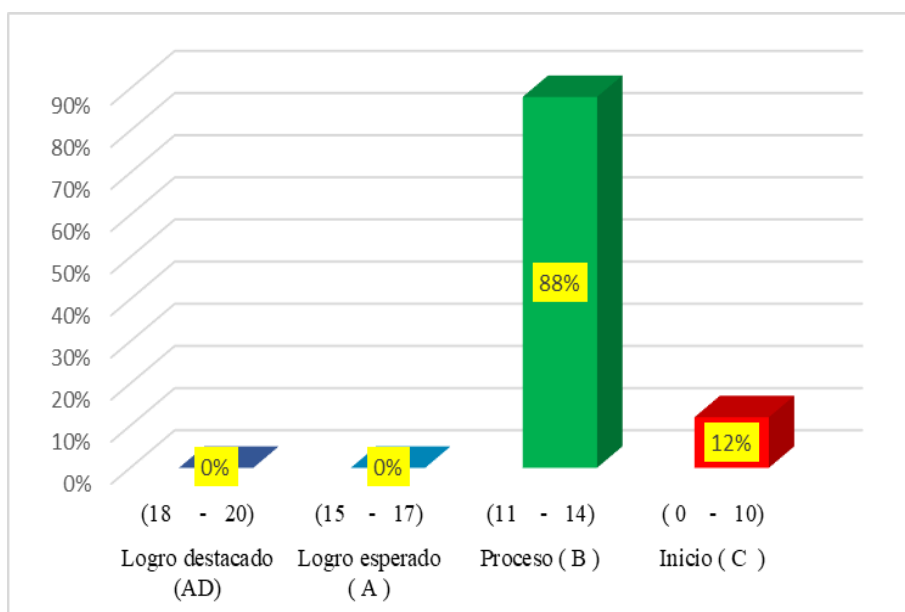
Resultados de la prueba de salida del grupo control.

Niveles de logro	Puntajes	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado (AD)	18 - 20	0	0%
Logro esperado (A)	15 - 17	0	0%
Proceso (B)	11 - 14	15	88%
Inicio (C)	0 - 10	2	12%
Total		17	100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la prueba de salida del grupo control.

Figura 13

Resultados de la prueba de salida del grupo control.



Nota: La figura muestra los resultados de la prueba de salida del grupo control.

Análisis e interpretación

En la tabla 11 se presentan los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 396 “Alfonso Ugarte” de Tacna, 2023, pertenecientes al grupo control.

Se aprecia que el 12% de estudiantes evaluados se encuentra en el nivel de inicio con puntuaciones de 0 a 10 puntos, mientras que el 88% de estudiantes se encuentra en proceso con puntuaciones de 11 a 14, en cuanto a los niveles logro esperado y logro destacado no se encontró a ningún estudiante.

Respecto a ello, se concluye que los estudiantes del grupo control en la prueba final alcanzó en su gran mayoría el nivel de proceso, obteniendo puntuaciones entre 11 a 14 puntos en la mayoría de estudiantes, lo cual evidencia un avance en cuanto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, lo cual indica que se han ido movilizand los desempeños respecto a las dimensiones modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

4.2.5.2 Análisis descriptivo por dimensiones – Grupo control.

Tabla 12

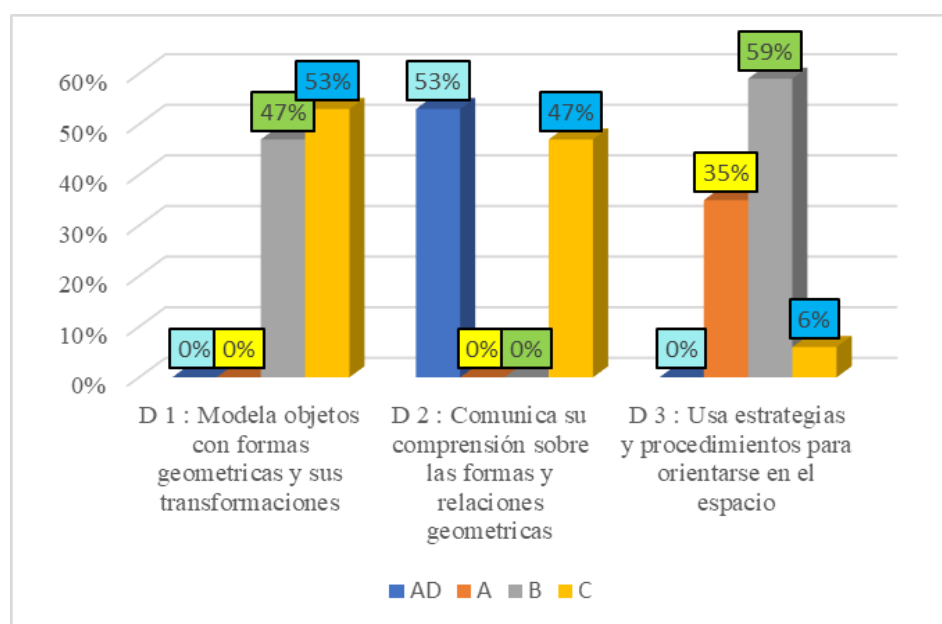
Resultado de la prueba de salida del grupo control por dimensiones.

NIVELES DE LOGRO	D 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	F	%	F	%	f	%
Logro destacado (AD)	0	0%	9	53%	0	0%
Logro esperado (A)	0	0%	0	0%	6	35%
Proceso (B)	8	47%	0	0%	10	59%
Inicio (C)	9	53%	8	47%	1	6%
Total	17	100%	17	100%	17	100%

Nota: La tabla muestra los resultados por dimensiones de la prueba de salida del grupo control.

Figura 14

Resultado de la prueba de salida en porcentajes del grupo control por dimensiones.



Nota: La figura muestra los resultados por dimensiones de la prueba de salida del grupo control.

Análisis e interpretación

En la tabla 12 se presentan los resultados de la evaluación final del grupo control por dimensiones respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°396 “Alfonso Ugarte” - Tacna, 2023.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados en la primera dimensión Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, el 53% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, mientras que el 47 % de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso, más no se encontró ningún estudiante en el nivel de logro ni en logro destacado.

Respecto a la segunda dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, se obtuvo que el 47% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, mientras que ningún estudiante logró ubicarse en proceso ni el logro esperado, pero si el 53% de estudiantes alcanzó el nivel de logro destacado.

En cuanto a la tercera dimensión, usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se obtuvo que el 6% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 59% de estudiantes se encuentra en el nivel de proceso, asimismo el 35% de estudiantes se encuentra en logro esperado más ningún estudiante pudo alcanzar el logro destacado.

Se concluye que los estudiantes de 5 años del grupo control han evidenciado mejoras en cuanto a la dimensión comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

4.2.5.3 Análisis descriptivo por ítems – Grupo control.

Tabla 13

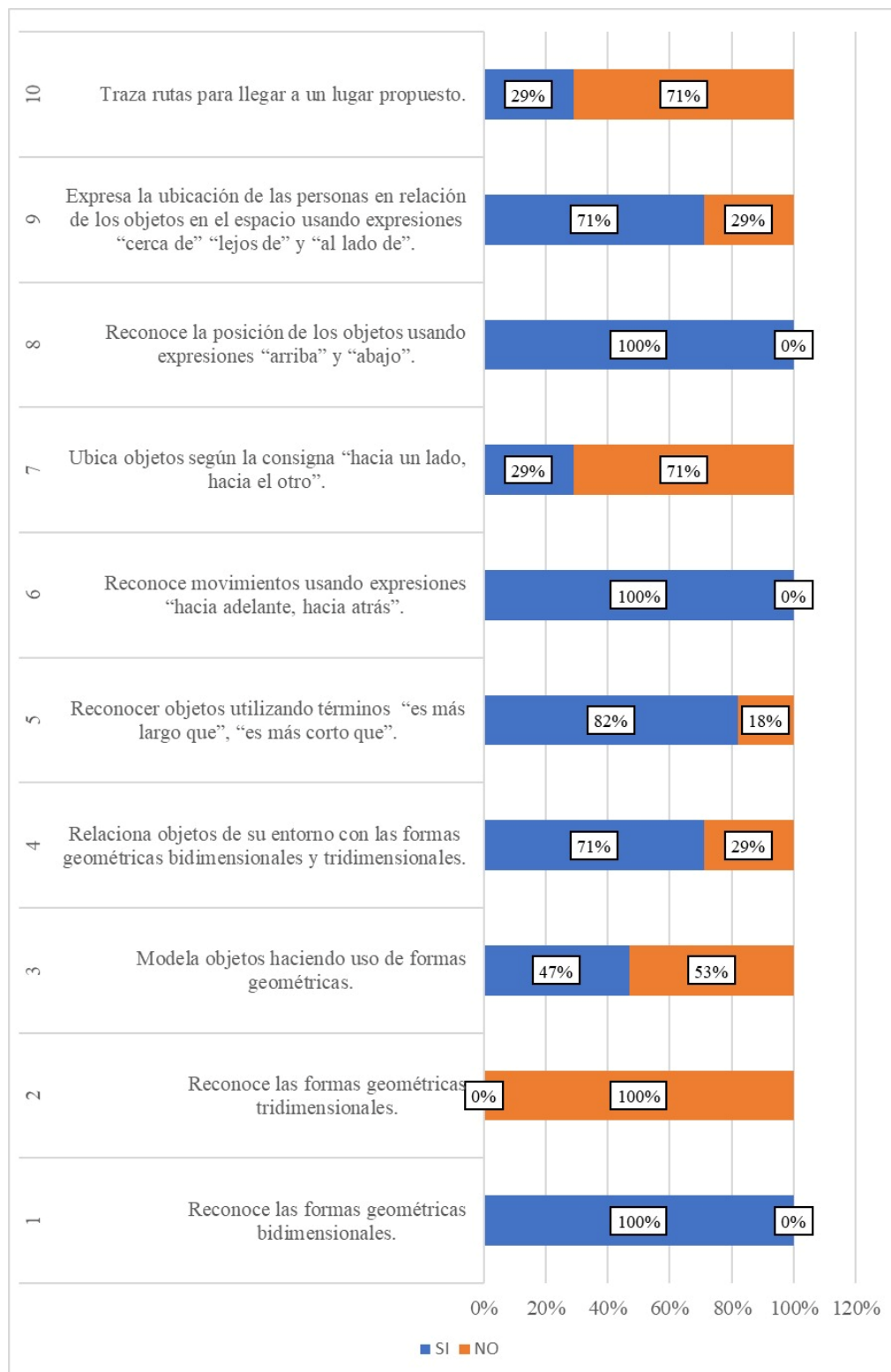
Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo control por ítems.

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
1	Reconoce las formas geométricas bidimensionales	17	100%	0	0%
2	Reconoce las formas geométricas tridimensionales.	0	0%	17	100%
3	Modela objetos haciendo uso de formas geométricas.	8	47%	9	53%
4	Relaciona objetos de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	12	71%	5	29%
5	Reconoce objetos utilizando términos “es más largo que”, “es más corto que”.	14	82%	3	18%
6	Reconoce movimientos usando expresiones “hacia adelante, hacia atrás”.	17	100%	0	0%
7	Ubica objetos según la consigna “hacia un lado, hacia el otro”.	5	29%	12	71%
8	Reconoce la posición de los objetos usando expresiones “arriba” y “abajo”.	17	100%	0	0%
9	Expresa la ubicación de las personas en relación de los objetos en el espacio usando expresiones “cerca de” “lejos de” y “al lado de”.	12	71%	5	29%
10	Traza rutas para llegar a un lugar propuesto.	5	29%	12	71%

Nota: La tabla muestra los resultados del post test del grupo control por ítems.

Figura 15

Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo control por ítems.



Nota: La tabla muestra los resultados por ítems de la prueba de salida del grupo control.

Análisis e interpretación

En la tabla 13 se presentan los resultados por ítems de la evaluación final del grupo de control respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños juguetones” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

En cuanto a la primera dimensión denominada modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se reflejan los siguientes resultados, en el ítem 1 el 100% de estudiantes pudo reconocer las formas geométricas bidimensionales, en cuanto al ítem 2 ningún estudiante logró reconocer las formas geométricas tridimensionales, asimismo en el ítem 3 el 47% de estudiantes si logró modelar objetos con formas geométricas sin embargo un 53% de estudiantes aun presenta dificultades al realizar esta actividad.

En cuanto a los ítems de la dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se refleja que en el ítem 4 solo el 71% de estudiantes logró relacionar objetos del entorno con las formas geométricas mientras que el 29% de estudiantes aun presenta dificultad, en cuanto al ítem 5 el 82% de estudiantes lograron diferenciar y reconocer objetos largos y cortos, mientras que el 18% de estudiantes aun presenta deficiencia.

Respecto a la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se presenta en el ítem 6 que el 100% de estudiantes si logran realizar movimientos hacia adelante y hacia atrás, en cuanto al ítem 7 el 29% de estudiantes logra ubicar objetos según la consigna que se indica empleando expresiones como hacia a un lado u hacia el otro, sin embargo el 71% de estudiantes aun presenta dificultad, en el ítem 8 el 100% de estudiantes reconoce la posición de objetos que están arriba o abajo, en cuanto al ítem 9 el 71% de estudiantes expresa la ubicación de lo que está cerca o lejos en un espacio

determinado, mientras que el 29% aun presenta dificultad, asimismo en el ítem 10 el 29 % logra encontrar y trazar rutas para llegar a un lugar propuesto mientras que el 71% de estudiantes aun presenta dificultad.

Se concluye que el grupo control conformado por los estudiantes de 5 años del aula “Pequeños juguetones” han evidenciado un avance en cuanto a los desempeños respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

4.2.5.4 Medidas estadísticas descriptivas – Grupo control.

Tabla 14

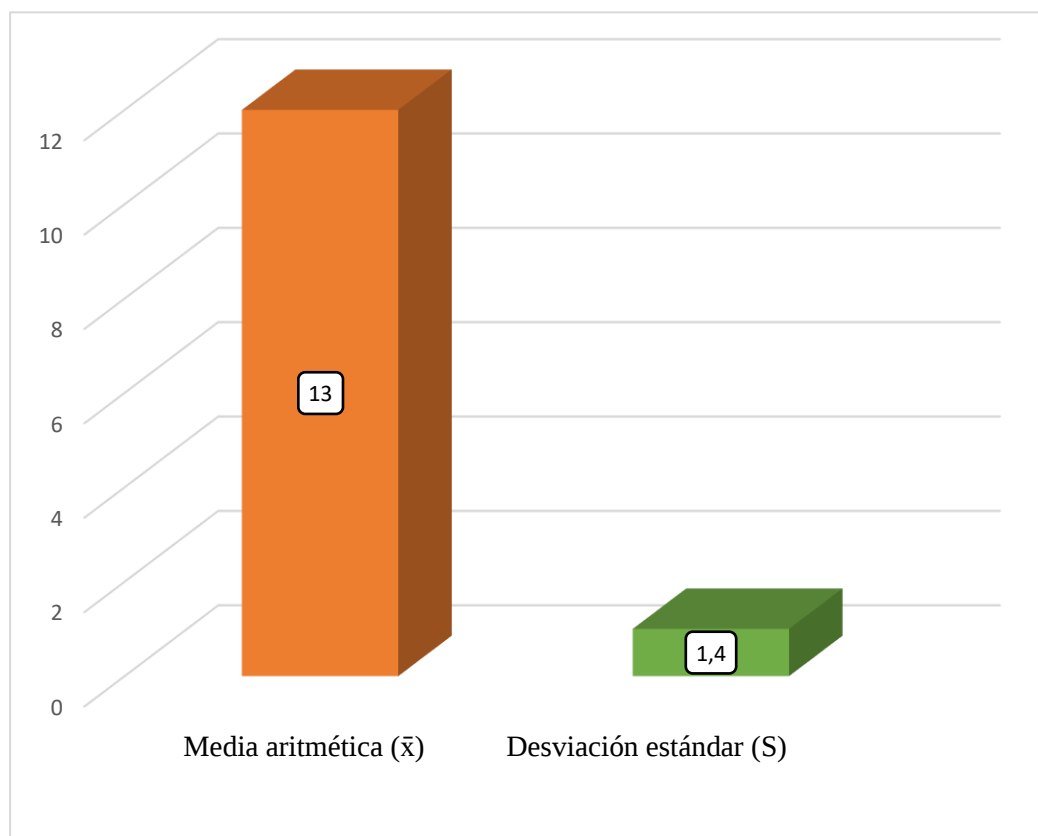
Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.

Indicadores	Estadístico	Valor
Media aritmética	$\bar{x}$	13
Desviación Estándar	S	1,4
Muestra	n	17

Nota: La tabla muestra las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.

Figura 16

Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.



Nota: La figura muestra las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.

Análisis e interpretación

En la tabla 14 se presentan la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar los cuales son los resultados de la evaluación de salida del grupo control respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños juguetones” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

Se observa que la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 13 que corresponde a un nivel de proceso en la escala de logro de aprendizajes. La desviación estándar es de 1,4 obtenido por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de la media es mínimo y que se ubica principalmente en el nivel de proceso que se rige entre 11 a 14 puntos por lo que es relativamente heterogénea.

Se concluye que la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes ha tenido un incremento considerable en cuanto a la media aritmética obtenida, pues le ha permitido alcanzar el nivel de logro en proceso.

4.2.6 Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental.

4.2.6.1 Análisis descriptivo por variable (total) – Grupo experimental.

Tabla 15

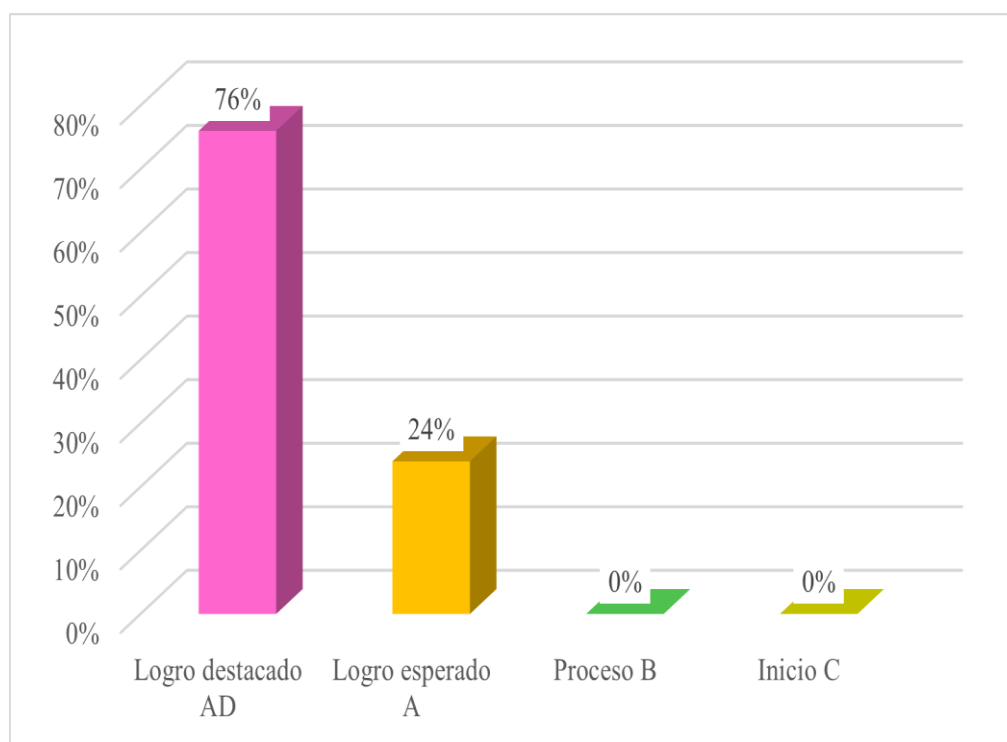
Resultados de la prueba de salida del grupo experimental.

Niveles de logro	Puntajes	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado (AD)	18 - 20	13	76%
Logro esperado (A)	15 - 17	4	24%
Proceso (B)	11 - 14	0	0%
Inicio (C)	0 - 10	0	0%
Total		17	100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la prueba de salida del grupo experimental.

Figura 17

Resultados de la prueba de salida del grupo experimental.



Nota: La figura muestra los resultados de la prueba de salida del grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 15 se presentan los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de Matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 396 “Alfonso Ugarte” de Tacna, 2023, pertenecientes al grupo experimental.

Se aprecia que el 76% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado con puntuaciones de 18 a 20 puntos, asimismo el 24% de estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro esperado con puntuaciones de 15 a 17 puntos.

Respecto a ello, se concluye que los estudiantes del grupo experimental en la prueba final lograron un avance significativo respecto a la competencia, lo cual indica que los estudiantes han adquirido aprendizajes significativos que les ha permitido aprender y reconocer las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales, así como también realizar modelados de objetos haciendo uso de las formas geométricas, por otro lado han logrado reconocer y relacionar las formas geométricas con los objetos de su contexto. Asimismo, reconocieron objetos según su característica sea largo o corto, así como también realizaron desplazamientos usando expresiones “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”, “arriba” y “abajo”, “cerca de” “lejos de” y “al lado de” en función de la ubicación de los objetos de su contexto.

4.2.6.2 Análisis descriptivo por dimensiones – Grupo experimental.

Tabla 16

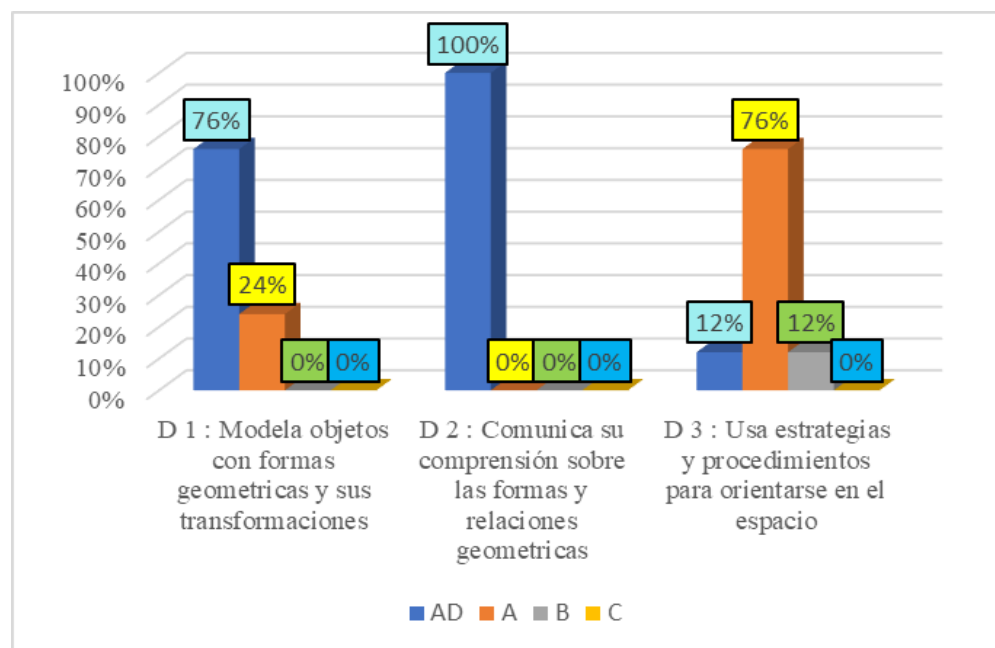
Resultado de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones.

NIVELES DE LOGRO	D 1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D 2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D 3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	F	%	F	%	f	%
Logro destacado (AD)	13	76%	17	100%	2	12%
Logro esperado (A)	4	24%	0	0%	13	76%
Proceso (B)	0	0%	0	0%	2	12%
Inicio (C)	0	0%	0	0%	0	0%
Total	17	100%	17	100%	17	100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la prueba de salida por dimensiones del grupo experimental.

Figura 18

Resultado de la prueba de salida en porcentajes del grupo experimental por dimensiones.



Nota: La figura muestra los resultados de la prueba de salida por dimensiones del grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 16 se presentan los resultados de la evaluación final del grupo experimental por dimensiones respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°396 “Alfonso Ugarte” - Tacna, 2023.

Se aprecia que del 100% de estudiantes evaluados en la primera dimensión modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, el 76% de estudiantes alcanzaron el logro destacado y el 24% en el nivel de logro esperado más no se encontró a ningún estudiante en el nivel de inicio ni proceso.

Respecto a la segunda dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, se obtuvo que el 100% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro destacado más no se encontró a ningún estudiante en logro esperado, proceso e inicio.

En cuanto a la tercera dimensión denominada usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se obtuvo que el 12% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado, el 76% en logro esperado y el 12 % en proceso.

Se concluye que los estudiantes mejoraron notablemente el nivel de cada dimensión respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

4.2.6.3 Análisis descriptivo por ítems – Grupo experimental.

Tabla 17

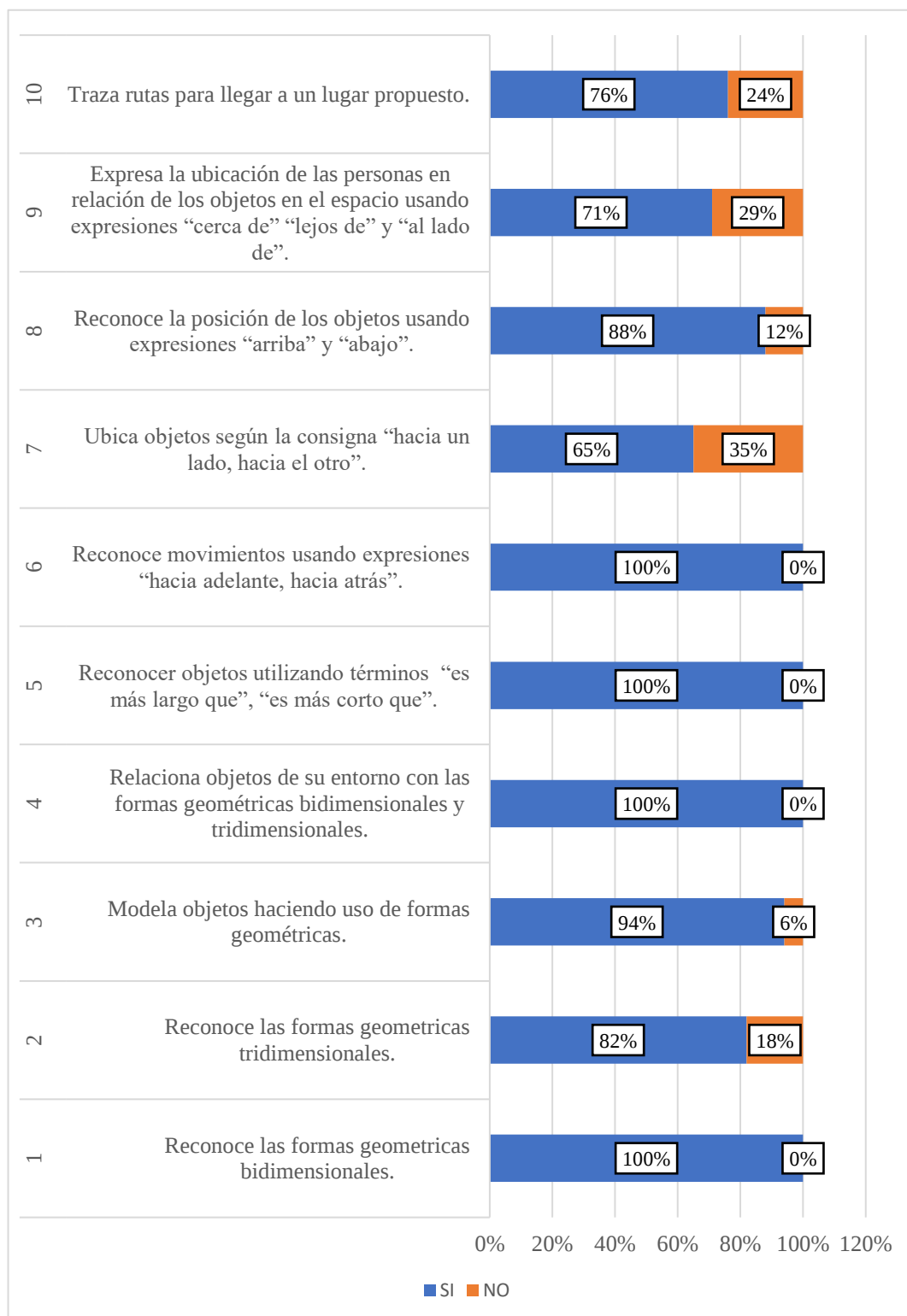
Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
1	Reconoce las formas geométricas bidimensionales	17	100%	0	0%
2	Reconoce las formas geométricas tridimensionales.	14	82%	3	18%
3	Modela objetos haciendo uso de formas geométricas.	16	94%	1	6%
4	Relaciona objetos de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	17	100%	0	0%
5	Reconoce objetos utilizando términos “es más largo que”, “es más corto que”.	17	100%	0	0%
6	Reconoce movimientos usando expresiones “hacia adelante, hacia atrás”.	17	100%	0	0%
7	Ubica objetos según la consigna “hacia un lado, hacia el otro”.	11	65%	6	35%
8	Reconoce la posición de los objetos usando expresiones “arriba” y “abajo”.	15	88%	2	12%
9	Expresa la ubicación de las personas en relación de los objetos en el espacio usando expresiones “cerca de” “lejos de” y “al lado de”.	12	71%	5	29%
10	Traza rutas para llegar a un lugar propuesto.	13	76%	4	24%

Nota: La tabla muestra los resultados del post test del grupo experimental, por ítems.

Figura 19

Evaluación final de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del grupo experimental por ítems.



Nota: La figura muestra los resultados del post test del grupo experimental, por ítems.

Análisis e interpretación

En la tabla 17 se presentan los resultados por ítems de la evaluación final del grupo de experimental respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños cantores” de la I.E.I “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

En cuanto a la primera dimensión denominada modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se reflejan los siguientes resultados, en el ítem 1 el 100% de estudiantes logró reconocer las formas geométricas bidimensionales, en cuanto al ítem 2 el 82% de estudiantes logró reconocer las formas geométricas tridimensionales mientras que el 18% de estudiantes aun reflejaron dificultad, asimismo en el ítem 3 el 94% de estudiantes si logró modelar objetos con formas geométricas sin embargo un 6% de estudiantes aun presenta dificultades al realizar esta actividad.

En cuanto a los ítems de la dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se refleja que en el ítem 4 el 100% de estudiantes logró relacionar objetos del entorno con las formas geométricas, en cuanto al ítem 5 el 100% de estudiantes lograron diferenciar y reconocer objetos largos y cortos.

Respecto a la dimensión usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se presenta en el ítem 6 que el 100% de estudiantes si logran realizar movimientos hacia adelante y hacia atrás, en cuanto al ítem 7 el 65% de estudiantes logra ubicar objetos según la consigna que se indica empleando expresiones como hacia a un lado u hacia el otro, sin embargo el 35% de estudiantes aun presenta dificultad, en el ítem 8 el 88% de estudiantes reconoce la posición de objetos que están arriba o abajo sin embargo el 12 % no logró identificar posiciones, en cuanto al ítem 9 el 71% de estudiantes expresa la ubicación de lo que está cerca o lejos en un espacio determinado, mientras que el 29%

aun presenta dificultad, asimismo en el ítem 10 el 76 % logra encontrar y trazar rutas para llegar a un lugar propuesto mientras que el 24% de estudiantes aun presenta dificultad.

Se concluye que el grupo experimental conformado por los estudiantes de 5 años del aula “Pequeños cantores” han evidenciado un notable avance en cuanto a la competencia Resuelve problema de forma, movimiento y localización después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”.

4.2.6.4 Medidas estadísticas descriptivas – Grupo experimental.

Tabla 18

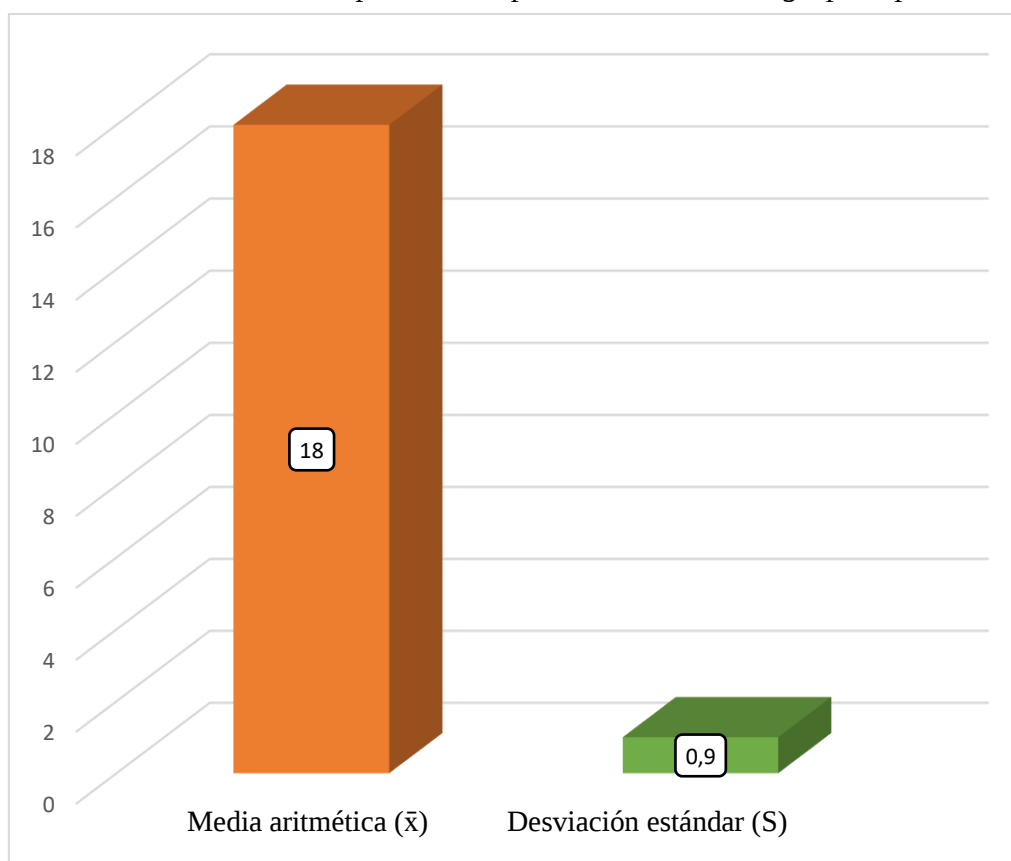
Medidas estadísticas descriptivas de la prueba final del grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Media aritmética	$\bar{x}$	18
Desviación estándar	S	0,9
Muestra	n	17

Nota: La tabla muestra las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental.

Figura 20

Medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental.



Nota: La figura muestra las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental.

Análisis e interpretación

En la tabla 18 se presentan la medida de centralización de la media aritmética y de desviación estándar los cuales son los resultados de la evaluación final del grupo experimental respecto a la competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la sección “Pequeños cantores” de la I.E.I. N° 396 “Alfonso Ugarte”-Tacna, 2023.

Se observa que la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 18 que corresponde a un nivel de logro destacado en la escala de logro de aprendizajes. La desviación estándar es de 0,9 obtenido por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de la media es mínimo y que se ubica principalmente en el nivel de logro destacado que se rige entre 18 a 20 puntos por lo que es relativamente homogéneo.

Se concluye que la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes ha tenido un incremento considerable en la media aritmética obtenida, debido a que los estudiantes tras la aplicación de la estrategia lograron alcanzar el nivel de logro esperado y destacado.

4.2.7 Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia didáctica.

A. Prueba estadística del grupo control y experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización no es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica "Diverti-Matic" en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

H_a : La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica "Diverti-Matic" en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola derecha.

d. Distribución de la prueba

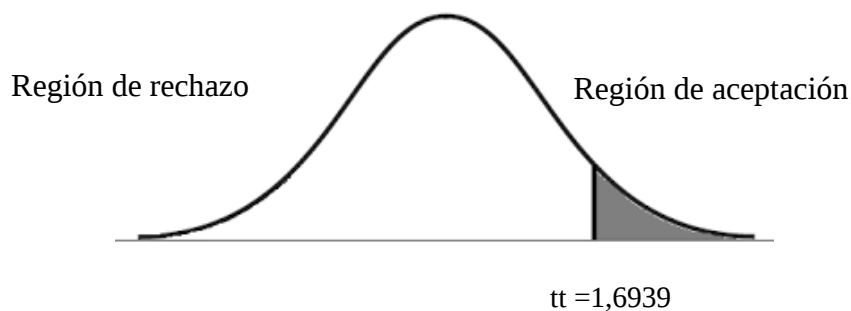
Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la "t" de Student para dos muestras independientes diferentes.

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n + m - 2 = 17 + 17 - 2 = 32$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,6939$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 19

Medidas estadísticas de la evaluación de salida en el grupo experimental y control.

Indicadores	Evaluación de salida grupo experimental	Evaluación de salida grupo control
Media aritmética ($\bar{x}$)	18	13
Desviación estándar (S)	0,9	1,4
Muestra (n)	17	17

Nota: La tabla muestra la comparación de las medidas estadísticas de la evaluación de salida del grupo control y experimental.

$$t_c = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}}$$

$$t_c = \frac{18 - 13}{\sqrt{\frac{0,9^2}{17} + \frac{1,4^2}{17}}}$$

$$t_c = 12,39$$

Regla de decisión

Si $t_c \geq t_t$; se rechaza la H_0 .

Si $t_c < t_t$; se acepta la H_0

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (12,39) es mayor al valor crítico de “ t_t ” (1,6939) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de logro en el grupo experimental y es superior con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia lúdica "Diverti-Matic" en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

4.2.8 Prueba estadística de la hipótesis general

La aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” permite desarrollar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2023.

a) Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : La aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” no permite desarrollar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna:

H_a : La aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” permite desarrollar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

b) Nivel de significancia

Se asume, el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c) Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es cola derecha.

d) Distribución de la prueba

Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para las dos muestras independientes y diferentes.

e) Diseño de la prueba

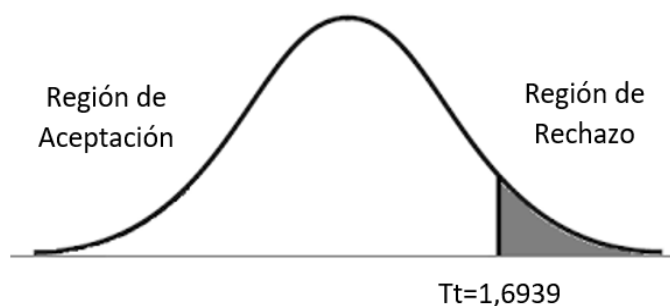
- Grados de libertad: $GL = n+m-2$

$$GL = 17+17-2$$

$$GL = 32$$

- Valor de “t” de Student en tablas

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = 1,6939$



f) Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Post test	Pre test
Media aritmética	$\bar{X} = 18$	$\bar{X} = 7$
Desviación estándar	$S = 0,9$	$S = 2,2$
Tamaño de muestra	$M = 17$	$M = 17$

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

$$tc = \frac{18 - 7}{\sqrt{\frac{0,9^2}{17} + \frac{2,2^2}{17}}}$$

$$tc = 19,08$$

Regla de decisión

Si $tc \geq tt$; se rechaza la H_0 .

Si $tc < tt$; se acepta la H_0 .

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “tc” calculado (19,08) es mayor al valor crítico de “tt” (1,6939) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de logro esperado y logro destacado en el grupo experimental después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1 Verificación de hipótesis específicas.

4.3.1.1 Verificación de primera hipótesis específica (a).

El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar la estrategia “Diverti-

Matic” en los estudiantes de 5 años en el grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna.

Los resultados de las tablas 2 y 6, muestran que en la evaluación de entrada; el 100 % de los estudiantes del grupo control y experimental se encuentran en el nivel de inicio. Así mismo, en las tablas 5 y 9 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de entrada. El grupo control alcanzó un promedio de 9 puntos, mientras que el grupo experimental obtuvo 7 puntos en la evaluación de entrada, ubicándose en un nivel de inicio.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestran, con mayor significatividad, con la prueba t de Student, en la que se expone que el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se encuentra en el nivel de inicio con un nivel de confianza del 95%, considerando que los valores calculados de t de Student (- 1,746 y -1,746) correspondientes al grupo control y experimental, se ubican fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (a).

4.3.1.2 Verificación de segunda hipótesis específica (b).

El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control de una Institución Educativa Inicial de Tacna.

Los resultados de las tablas 10 y 14, muestran que en la evaluación de salida; el 88% de los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de proceso, mientras que en el grupo experimental el 76% se encuentran en el nivel logro destacado y el 24% en el logro esperado. Así mismo, en las tablas 13 y 17 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de salida. El grupo control alcanzó un

promedio de 13 puntos, ubicándose en un nivel de proceso; mientras que el grupo experimental obtuvo 18 puntos en la evaluación de salida, ubicándose en un nivel de logro destacado.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestran, con mayor significatividad, con la prueba t de Student, en la que se expone que el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se encuentra en el nivel de logro destacado en el grupo experimental, respecto al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; considerando que los valores calculados de t de Student (1,6939) se ubican fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (b).

4.3.2 Verificación de hipótesis general.

La aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” permite desarrollar el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el año 2023.

Los resultados de las tablas 6 y 14 muestran que la totalidad de los estudiantes del grupo experimental (100%) se ubican en un nivel de inicio en la evaluación de entrada, por otro lado, en la evaluación de salida se obtuvo un nivel de logro destacado por parte de un 76% de los estudiantes y un 24% se ubicó en logro esperado. Asimismo, en las tablas 9 y 17 se evidencia el progreso de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación de la estrategia didáctica “Diverti-Matic” al iniciar con un promedio de 7 en la evaluación de entrada, frente a un 18 en la evaluación de salida.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las evaluaciones de entrada y salida (2,2 y 0,9) se observa que la dispersión de los aprendizajes se ha homogenizado, concentrándose alrededor del valor del promedio.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo demuestran que los estudiantes del grupo experimental han logrado un nivel de logro destacado en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, con un nivel de confianza del 95%, considerando el valor calculado de la t de Student (19,08) que se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis general.

CONCLUSIONES

Primera

Con un nivel de confianza del 95%, se determinó que el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cinco años, antes de la aplicación de la estrategia lúdica “Diverti-Matic”, se ubicaba en el nivel inicio tanto en el grupo control como en el grupo experimental. Este resultado evidenció que los niños presentaban dificultades en el reconocimiento de formas geométricas bidimensionales y tridimensionales, en la modelación y relación de objetos a partir de dichas formas, así como en la identificación y comprensión de las ubicaciones espaciales.

Segunda

Con un nivel de confianza del 95%, se determinó que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de cinco años fue significativamente superior en el grupo experimental (76%), el cual alcanzó el nivel de logro destacado, en comparación con el grupo control, que se ubicó en el nivel de proceso (88%). Estos resultados evidencian que la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” tuvo un efecto positivo en el fortalecimiento de dicha competencia, mejorando notablemente el desempeño del grupo experimental frente al grupo control, donde no se implementó la estrategia.

Tercera

Finalmente, se concluye que la aplicación de la estrategia “Diverti-Matic” tuvo un impacto positivo y significativo en los estudiantes de cinco años del grupo experimental, ya que antes de la intervención, el grupo experimental se encontraba en el nivel de inicio (100%); sin embargo, tras la implementación de la estrategia, los resultados de la

evaluación de salida evidenciaron un notable avance, alcanzando los niveles de logro destacado (76%) y logro esperado (24%).

Estos resultados demuestran que las estrategias aplicadas favorecieron el aprendizaje activo y significativo, permitiendo que los niños identificaran y modelaran objetos a partir de figuras y formas geométricas, establecieran relaciones entre las formas y los objetos del entorno cotidiano y desarrollaran sus nociones de orientación espacial.

RECOMENDACIONES

Primera

A la directora de la institución educativa inicial N° 396 “Alfonso Ugarte”, se recomienda gestionar y promover proyectos pedagógicos que fomenten el uso del juego como estrategia fundamental para la enseñanza del área de matemática. Asimismo, se sugiere brindar acompañamiento, orientación y espacios de capacitación a las docentes, con el propósito de fortalecer sus prácticas pedagógicas mediante el uso de dinámicas, juegos y estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes del nivel inicial.

Segunda

A la docente del aula de cinco años, se le recomienda aplicar de manera constante estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje y talleres, con el fin de propiciar el interés, la motivación y la participación activa de los niños y niñas. Asimismo, se sugiere implementar materiales didácticos creativos y visualmente atractivos, así como como la estrategia “Diverti-Matic”.

Tercera

A los padres de familia, se les recomienda participar activamente en el proceso educativo de sus hijos, reforzando en casa los aprendizajes desarrollados en la institución educativa. Para ello, se sugiere promover momentos de juego y exploración en familia, utilizando materiales del entorno que permitan reconocer formas, tamaños y ubicaciones, fortaleciendo así la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejo, M. & Zentón, Y. (2017). *Desarrollo de la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización para expresar su ubicación y desplazamiento a través de la aplicación del módulo “Mueve tu cuerpo” en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “El Santo de la Espada”-2017*. [Tesis de licenciatura no publicada]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”.
- Alba Rubio Franco, Y., Vanegas Muñoz, Y. M., & Prat Moratonas, M. (2019). Herramienta para evaluar trayectorias de aprendizaje de la medida de longitud en niños de 6–8 años. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 7(2), 76–86.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6938665>
- Álvarez, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. *Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales*.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- Arias, F.(2012). El proyecto de investigación introducción a la metodología científico. Editorial EPISTEME. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (O. Fernández Palma, Ed.). Pearson Educación.
<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

- Barona, A. C. (2023). *El papel de las matemáticas en la educación preescolar y primaria: una revisión sistemática*. Ciencia Latina, Revista Científica Multidisciplinar, 7(6), 6947–6957. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9212
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos. https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1
- Castro, M. (2019). La enseñanza de la geometría en la educación inicial: un enfoque desde la exploración del espacio. Revista Educación y Ciencia, 8(15), 45–58. <https://doi.org/10.22335/rec.v8i15.978>
- Çelen, Y. y Baran, N. (2023). Estrategias efectivas para aprender conceptos y factores geométricos básicos. *Actas de la conferencia EJERCongress 2023* (645-657). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED638326.pdf>
- Chamoso, J., Durand, J., Garcia, J., Martin, J. y Rodriguez, M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. Suma. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/14142/047-058.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chávez, N. (2001). *Introducción a la investigación educativa*. Maracaibo: Editorial Ars Gráficas S.A. https://isbn.cloud/9789802962815/introduccion-a-la-investigacion-educativa/#google_vignette
- Coolen, I., Omont-Lescieux, S., y Knops, A. (2023). Habilidades cognitivas y sus contribuciones a las matemáticas a lo largo del desarrollo temprano. Journal of Cognition, 6(1), Article 43. <https://doi.org/10.5334/joc.309>

- Cruz, J. (2019). La enseñanza de la matemática en la educación inicial: un enfoque lúdico y contextualizado. *Revista de Innovación Educativa*, 21(2), 33–48. DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.647
- Cunurana, E. y Moreno, P. (2019). *Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de Matemática a través del Modelo Didáctico MOVIMAX en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 482 “Jóvenes Unidos” Tacna, 2019*. [Tesis de licenciatura no publicada]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762006000100015
- Del valle, M. y Curotto, M. (2008). La resolución de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias* Vol. 7 N°2 http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen7/ART11_Vol7_N2.pdf
- Gadea, I. (2015). La difusión de la pedagogía del jardín infantil (Antecedentes de la educación inicial en Nicaragua). *Revista Humanismo y Cambio Social*. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/11747/>
- Gamboa, L., Ríos, M., y Vargas, C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias matemáticas en educación inicial. *Revista Educación y Desarrollo*, 19(2), 123–140. <https://doi.org/10.18272/ed.v19i2.2500>

- Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Red tercer milenio. México.
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnx0b2R1bG82Y2VsZXN0aW5vfGd4OjU2M2EyY2IzZjA3YjIzZT>
- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología.
<http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>
- García, R., y Torres, L. (2020). El área de matemática y su aporte al desarrollo integral en educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 13(1), 59–75. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14271131>
- Góngora, L. y Cu-Balam, G. (2007) Las Estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5(5), 60-67.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55121025009>
- González Bazaldua, H. A. (2021). *Capacidades: un análisis conceptual y metodológico*. *Intersticios Sociales*, (21), 9-43.
<https://www.redalyc.org/journal/4217/421766332002/html/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México D.F.: McGraw Hill Education.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Herrera, L. y Lorenzo, O. (2009). Estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios. Un aporte a la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior. *Educación y Educadores*, vol. 12(3), pp. 75-98.
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83412235005.pdf>

- .Isaza Valencia, L., (2014). Estilos de Aprendizaje: una apuesta por el desempeño académico de los estudiantes en la Educación Superior. *Encuentros*, 12(2), 25-34.
- Loma, C. y Mamani, Y. (2019). *Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización a través del Modelo Didactico “Conociendo mi espacio” en los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa Inicial N°397 “San Francisco”-Tacna,2019*. [Tesis de licenciatura no publicada]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”.
- López. (2004). *Población Muestra y Muestreo*. Punto cero, Vol 09 (08), pag 1-6.
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- López, A. (2021). Importancia de la matemática en la infancia temprana: una mirada pedagógica. *Educación y Desarrollo*, 38(4), 101–117.
[DOI:10.62305/alcon.v4i2.97](https://doi.org/10.62305/alcon.v4i2.97)
- Lozada, L. y Rojas, E. (2018). *Fortalecimiento de la competencia de razonamiento matemático en el pensamiento geométrico en estudiantes de séptimo grado por medio de herramientas lúdico pedagógicas*. [Tesis de Maestria, Universidad autónoma de Bucaramanga].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2576/2018_Tesis_Rojas_Villamizar_Edmanuel_Isaac.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.
<https://www.perlego.com/es/book/2543704/jugamos-cmo-el-aprendizaje-lidico-puede-transformar-la-educacin-pdf>
- Maza, D.(2021). *Unidad de aprendizaje basada en la metodología de Pólya para desarrollar la competencia de resolución de problemas de forma, movimiento y*

localización en los estudiantes de 1.er grado de educación secundaria. [Tesis de licenciatura, Universidad De Piura].
<https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/9c98c8af-90ea-4ba1-84f1-85316afea20a/content>Moreno

Milena, S. (2010). *Enseñanza y aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el grado transición, en la cooperación educativa amigos Instituto Jean Piaget de la ciudad de Florencia, Caquetá. Florencia, Caquetá.* [Tesis de Licenciatura, Universidad de la amazonía]. <https://silo.tips/download/sara-milena-taborda-trabajo-de-grado-para-optar-el-titulo-de-licenciada-en-pedag>

Ministerio de educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores : guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años.*
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>

Ministerio de educación (2014). *Marco de buen desempeño docente para mejorar tu práctica como maestro y guiar el aprendizaje de tus estudiantes.*
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6531>

Ministerio de Educación (2020). *Guía de orientaciones de la matemática en el nivel inicial.* <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/mateMatica-nivel-inicial.pdf>

Ministerio de Educación (2022). *El Perú en PISA 2018 Informe nacional de resultados.*
https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7725_119

Ministerio de Educacion (2022). *Evaluación muestral de estudiantes.*
<http://umc.minedu.gob.pe/resultados-em-2022/>

- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional. Repositorio MINEDU.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>
- Ministerio de Educación. (2022). *Resolvemos problemas jugando 1 : orientaciones para docentes, competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización 5 años*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8044>
- Morales, J. (2022). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en educación inicial. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 115-129.
<https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Mujica, R. (16 de mayo del 2017).Diferencias entre método,estrategias,técnicas y actividades. *Docentes 2.0*. <https://blog.docentes20.com/2017/05/diferencias-entre-metodo-estrategias-tecnicas-y-actividades-docentes-2-0/>
- Moya, B. (2023). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10 (2), 275-294.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>
- Montagud, N. (10 de julio de 2020). *Estrategias de enseñanza: que son , tipos y ejemplos*. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-ensenanza>
- Montessori, M. (2003). *El descubrimiento del niño*. Ediciones Palabra.
<https://es.scribd.com/document/306185842/El-descubrimiento-del-nino>
- Ñaupas, H.,Valdivia, M., Palacios,J. y Romero,H. (2014). *Metodología de la Investigación*.Ediciones de la U.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

Ortiz, A. (2005). *La matemática en la Antigüedad. Historia de la matemática, 1.*

<http://textos.pucp.edu.pe/pdf/2389.pdf>

Palella Stracuzzi, S. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

<http://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23578w/w23578w.pdf>

Patiño, K., Prada, R., y Hernandez C. (2021). La resolución de problemas matemáticos y los factores que intervienen en su enseñanza y aprendizaje. *Redipe*, 10(9), 459-

471. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1453>

Paúl, F. (2019, diciembre 06). Pruebas PISA: qué dice de la educación en América Latina los malos resultados obtenidos por los países de la región. *BBC News mundo*.

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-50685470>

Penagos, M., Mariño, L. F., y Hernández, R. V. (2017). Pensamiento matemático elemental y avanzado como actividad humana en permanente evolución. *Revista Perspectivas*, 2(1), 105-116.

<https://doi.org/10.22463/25909215.1289>

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.

Perrenoud, P. (1997). *Desarrollar competencias desde la escuela*. Graó.

<https://es.scribd.com/document/652467267/Perrenoud-Construir-Competencias-Desde-La-Escuela>

- Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista De Educación*, 2(6), 143–157.
<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Ramírez, P., y Gutiérrez, L. (2021). Desarrollo del pensamiento matemático en la primera infancia: un enfoque pedagógico. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 12(1), 55-70.
<https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/ab58bb14-623a-4533-ac2a-8b44c8b549e7/content>
- Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. Ciencia América, 10(1), pág. 1- 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890336>
- Razo, D. (2016). “*Las actividades lúdicas en la orientacion temporoespacial de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial del centro de desarrollo infantil “las cascadas” del cantón baños de agua santa provincia de tungurahua*”. [Tesis de licenciatura].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23439/1/Tesis%20Daysi%20Razo.pdf>
- Rodriguez, R. (2017). *Influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en la calidad de desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil].
<https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/81f18126-0c54-4dc4-8dc4-e8bf0aabdfd1/content>
- Rojas, Y. (2019), Estrategia de acompañamiento pedagógico para mejorar el desempeño de los docentes de la zona rural de Pomalca. [Tesis de maestria, Universidad De Piura].

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/5615/Rojas%20V%20c3%a1squez%20Yolanda%20Ysaura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rubicela, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
120

Saavedra, P. (2020). *Juegos lúdicos para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa "8 de Octubre" de la provincia Tumbes - 2020*. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28822>

Sánchez, G. (2020). *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*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21021>

Sánchez, M. (2020). El aprendizaje matemático en la educación inicial: una mirada desde el juego. *Educare*, 24(3), 211-228. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3218>

Tacanahui, M. & Velásquez, E. (2018). *Desarrollo de la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en el área de matemática con la aplicación de la estrategia "Movilogic" en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. "Emma Gamero 121 Nieto", Tacna, 2018*. [Tesis de licenciatura no publicada]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Jiménez Borja".

- Tarazona, E. (2022). *Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del saber”, C.F.F., Lima, 2020.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26480/direccion_nociones_espaciales_tarazona_solis_esperanza_jacinta.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Terrazas, N. & Tumialan, L. (2019). *Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización a través de la aplicación del Modelo Pedagógico “Ubicándome en el espacio” en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°198 “Margarita Bacigalupo de Lombardi” de Tacna, 2019.* [Tesis de licenciatura no publicada]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”.
- Tobón, S. (2019). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación.* ECOE Ediciones. <https://ecoeediciones.com/wp-content/uploads/2015/08/Formacion-integral-y-competencias.pdf>
- Tolentino, J. (2021). *Nivel de logro en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa “Gorgonio Huamán Osorio” Uco – Huari – Áncash en el año 2021.* [Tesis de bachiller, Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Don Bosco”]. <https://www.donboscochacas.org/campuspedagogico/mod/data/view.php?d=3&rid=70>

- Trinidad, C. (2021). *Juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 108 “Maria Montessori”, Huánuco - 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]
[http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2757/Trinidad%20Dur](http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2757/Trinidad%20Duran%2c%20Cynthia%20Mitze.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
[an%2c%20Cynthia%20Mitze.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2757/Trinidad%20Duran%2c%20Cynthia%20Mitze.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Valentini, M.(2019, diciembre 11). *El posicionamiento de América Latina en PISA 2018: Resultados preocupantes y desafíos para la región*.
[https://www.magisnet.com/2019/12/el-posicionamiento-de-america-latina-en-](https://www.magisnet.com/2019/12/el-posicionamiento-de-america-latina-en-pisa-2018-resultados-preocupantes-y-desafios-para-la-region/)
[pisa-2018-resultados-preocupantes-y-desafios-para-la-region/](https://www.magisnet.com/2019/12/el-posicionamiento-de-america-latina-en-pisa-2018-resultados-preocupantes-y-desafios-para-la-region/)
- Villa, A., y Poblete, M. (2019). Evaluación de competencias genéricas: Principios, oportunidades y limitaciones. Ediciones Mensajero.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3601062>
- Vygotsky, L. S. (1967). *El juego y su papel en el desarrollo mental del niño*. Psychology Press.
- White y Sabarwal (2014) *Diseño y métodos cuasiexperimentales*. Síntesis metodológicas de la evaluación de Impacto de UNICEF N° 8 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/MB8ES.pdf>
- Zabaleta, E. (2020). Estrategias de Aprendizaje Utilizadas para Mejorar la Enseñanza y Aprendizaje en los Niños y Niñas del Nivel Inicial. [Tesis de bachiller, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”].
<https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/handle/20.500.14268/98>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN” A TRAVÉS DE LA ESTRATEGIA “DIVERTI-MATIC” EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA I.E.I DE TACNA - 2023				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Principal ¿Cuál es el efecto de la aplicación de la estrategia “Divert-Matic” en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2023? Secundarios ¿Cuál es el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”? ¿Cuál es el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años en el grupo control y experimental de una institución educativa inicial de Tacna después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic”?	General Desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023. Específicas Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo de control y experimental antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna. Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo de control y experimental después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.	General La estrategia “Diverti-Matic” permite desarrollar el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el año 2023. Específicas El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encontró en un nivel de inicio antes de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años en el grupo control y experimental de una institución educativa inicial de Tacna. El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de aplicar la estrategia “Diverti-Matic” en los estudiantes de 5 años es superior en el grupo experimental con respecto al grupo de control de una institución educativa inicial de Tacna.	VARIABLE DEPENDIENTE Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategia “Diverti-Matic”. -Noción de forma -Noción de medida -Noción espacial	Enfoque Cuantitativo Tipo Experimental Diseño Cuasi-experimental Población 34 niños y niñas de una I.E.I de Tacna, 2023. Muestra: 17 niños y niñas de una I.E.I de Tacna, 2023. Técnica de recolección de datos: Observación Instrumento de recolección de datos: Lista de cotejo

Anexo 2

Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

Nombre: _____ Sección: _____ Edad: _____

Objetivo: Determinar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Indicadores:

- Establece relaciones entre los objetos de su entorno y las formas geométricas que conoce y las representa utilizando material concreto.
- Manifiesta o expresa las percepciones que posee de medida forma y relación geométrica.
- Se ubica a sí mismo y organiza sus movimientos para desplazarse en función de los objetos que se encuentran a su alrededor.

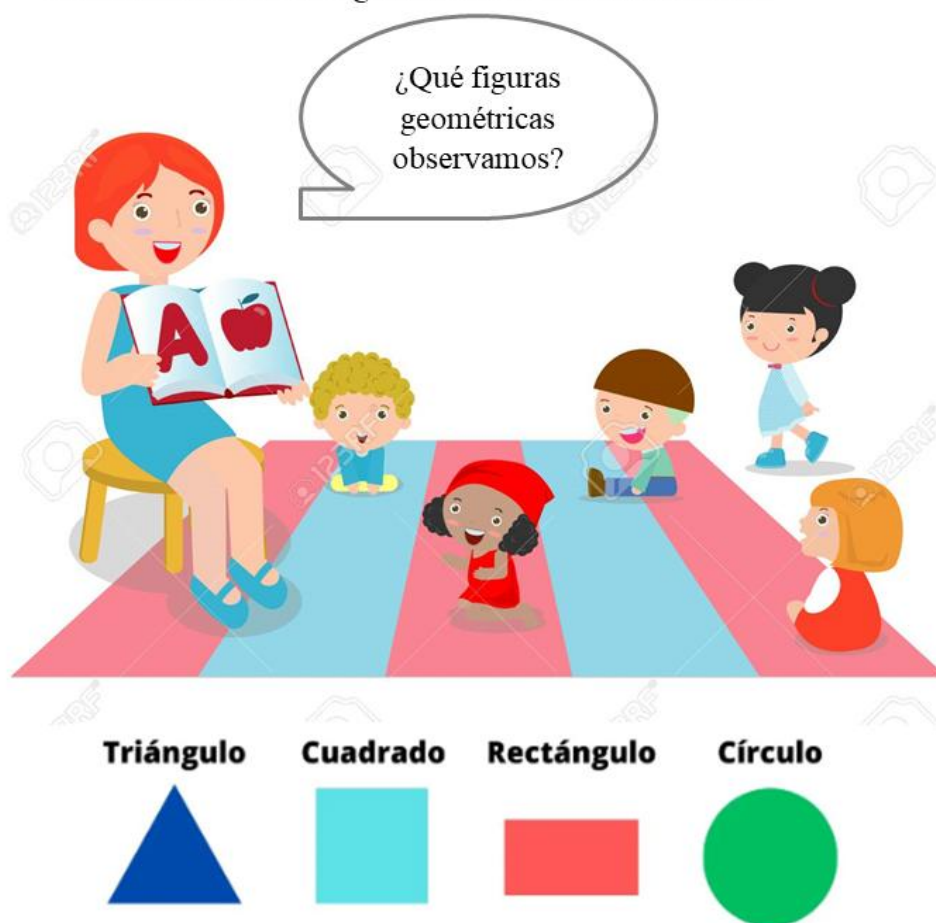
N°	Dimensiones / Ítems	Si (2)	No (0)
Dimensión 01: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			
1.	Reconoce las formas geométricas bidimensionales.		
2.	Reconoce las formas geométricas tridimensionales.		
3.	Modela objetos haciendo uso de formas geométricas.		
Dimensión 02: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			
4.	Relaciona objetos de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.		
5.	Reconoce objetos utilizando términos “es más largo que”, “es más corto que”.		
Dimensión 03: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			
6.	Realiza movimientos usando expresiones “hacia adelante, hacia atrás”.		
7.	Ubica objetos según la consigna “hacia un lado, hacia el otro”.		
8.	Reconoce el movimiento de los objetos usando expresiones “arriba” y “abajo”.		
9.	Expresa la ubicación de las personas en relación de los objetos en el espacio usando expresiones “cerca de” “lejos de” y “al lado de”.		
10.	Traza rutas para llegar a un lugar propuesto.		

Escalas de calificación	Descripción
Logro destacado (18-20)	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la resolución de problemas. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
Logro previsto (15-17)	Cuando el estudiante evidencia el logro de resolución de problemas en el tiempo programado.
En proceso (11-14)	Cuando el estudiante está en camino de lograr la resolución de problemas prevista, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
En inicio (1-10)	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar la resolución de problemas prevista o evidencia dificultades para el desarrollo de ésta y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**FICHA DE APLICACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE
LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,
MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN**

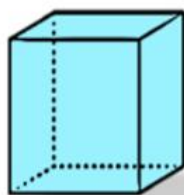
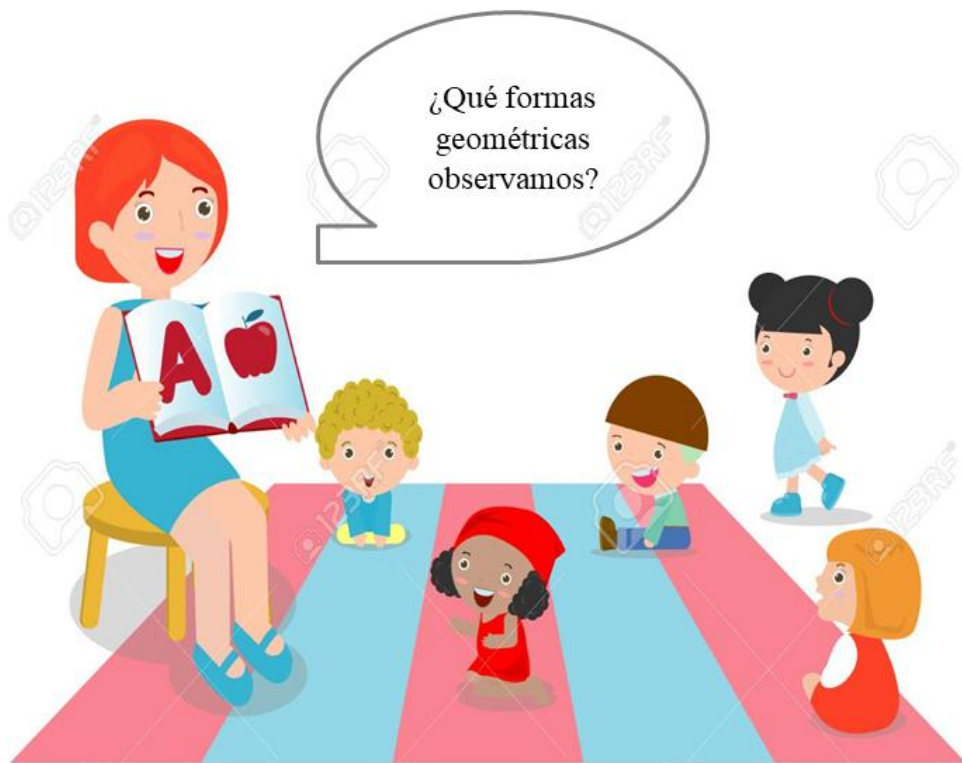
Dimensión 01: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

1. Reconoce las formas geométricas bidimensionales.

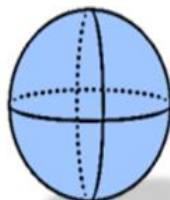


SI	NO
Menciona 4 figuras geométricas	Menciona hasta 3 figuras geométricas

2. Reconoce las formas geométricas tridimensionales. Se presentará material en concreto.



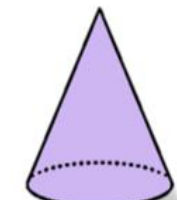
CUBO



ESFERA



CILINDRO



CONO

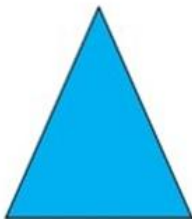
SI

Menciona 3 a 4 figuras
geométricas tridimensionales.

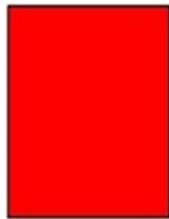
NO

Menciona 2 a menos figuras
geométricas tridimensionales.

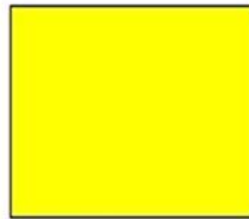
3. Modela objetos haciendo uso de formas geométricas.



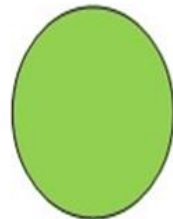
triángulo



cuadrado



rectángulo



círculo

SI

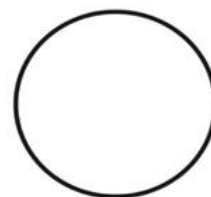
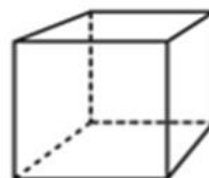
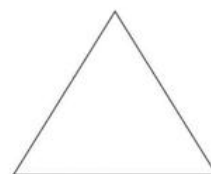
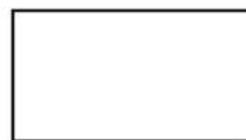
Representa 3 a 4 objetos con
formas geométricas.

NO

Representa hasta 2 objetos con
formas geométricas.

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

4. Relaciona objetos de su entorno con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.



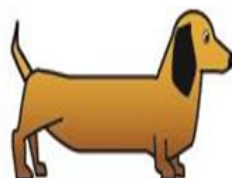
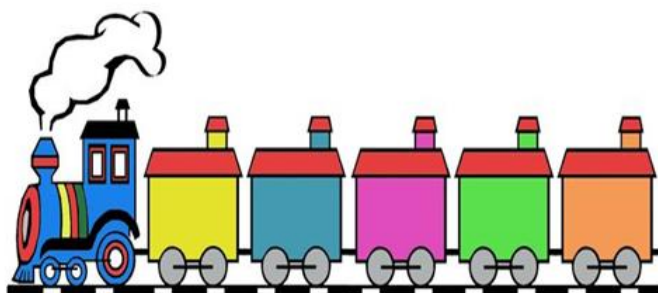
SI

Relaciona 5 a más objetos con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.

NO

Relaciona 4 a menos objetos con las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.

5. Reconoce objetos utilizando términos “es más largo que”, “es más corto que”.
Encierra con color azul los objetos largos y con rojo los objetos cortos.



SI

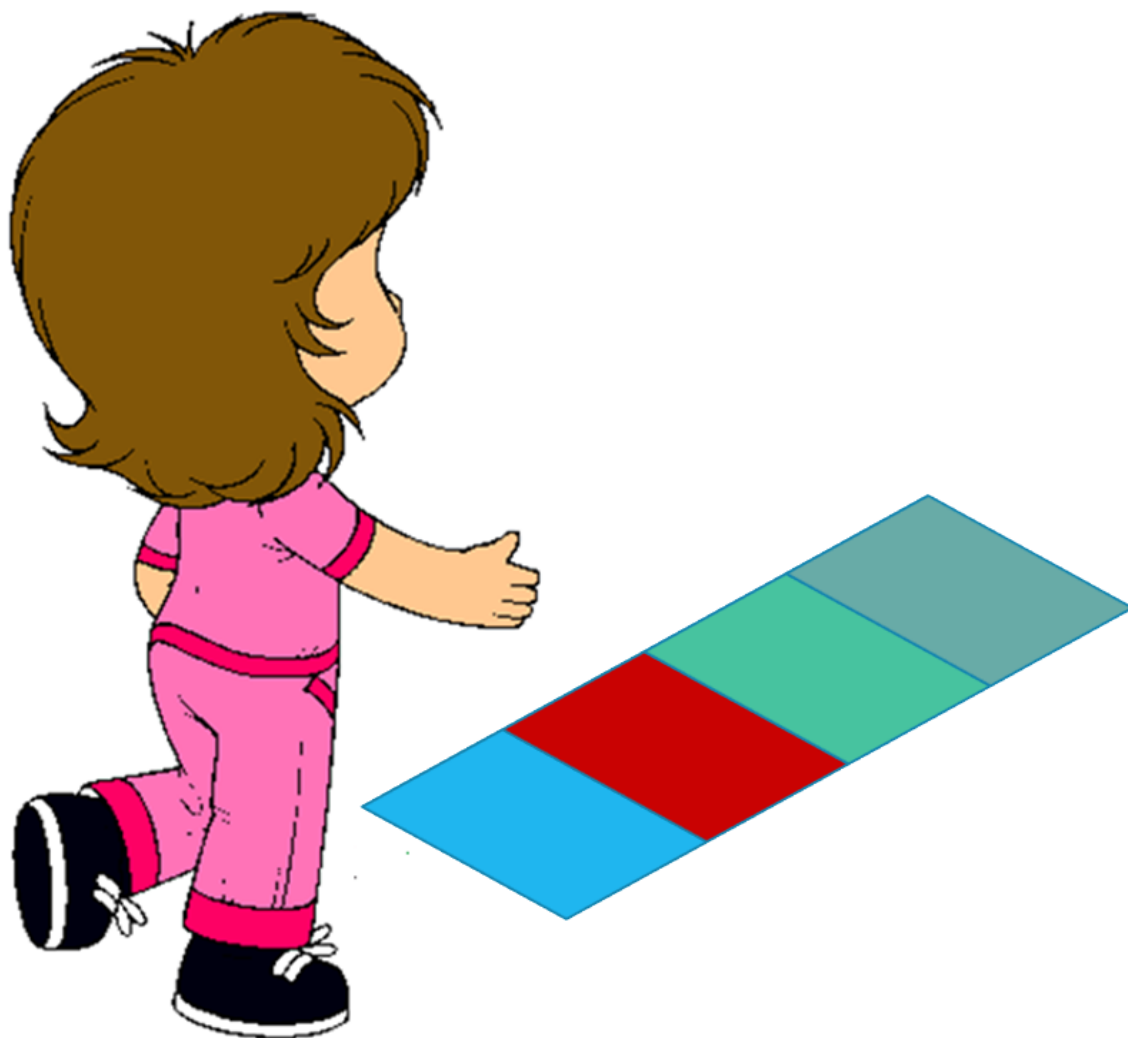
NO

Reconoce de 6 a 10 objetos
utilizando las expresiones “es
más largo” y “es más corto”.

Reconoce menos de 5 objetos
utilizando las expresiones “es
más largo” y “es más corto”.

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

6. Reconoce movimientos usando expresiones “hacia adelante” y “hacia atrás”. Esta actividad consiste en dar saltos hacia adelante y hacia atrás según se de la consigna.



SI

Realiza saltos “hacia adelante” y
“hacia atrás” según lo que se le
indica

NO

Realiza saltos “hacia adelante” y
“hacia atrás” según lo que se le
indica

7. Ubica objetos según la consigna hacia un lado y hacia el otro lado.

En esta actividad los niños posicionaran juguetes según lo que se le indique.



SI

NO

Posiciona más 5 objetos según la indicación que se le brinda

Posiciona hasta 3 objetos según la indicación que se le brinda.

8. Reconoce el movimiento de los objetos usando expresiones arriba y abajo.



Arriba



Abajo



SI

Menciona la ubicación de más de 5 objetos, animales o personas según lo que observa en la imagen.

NO

Menciona la ubicación de menos de 3 objetos, animales o personas según lo que observa en la imagen.

9. Expresa la ubicación de las personas en relación de los objetos en el espacio usando expresiones cerca de, lejos de y al lado de.



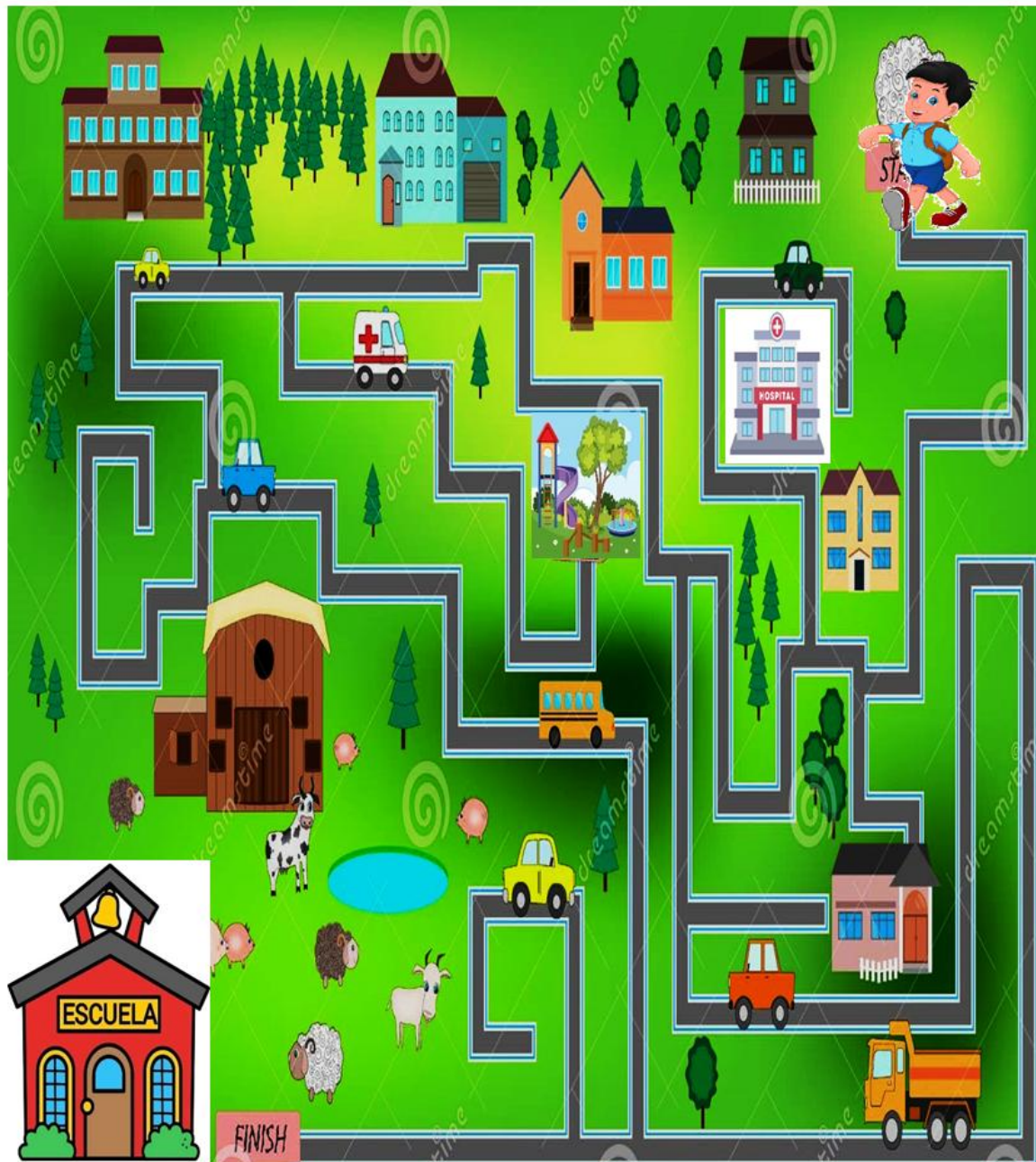
SI

Menciona la ubicación de más de 5 objetos, animales o personas según lo que observa en la imagen.

NO

Menciona la ubicación de menos de 3 objetos, animales o personas según lo que observa en la imagen.

10. Traza rutas para llegar a un lugar propuesto.



SI

Encuentra hasta 3 rutas para
llegar a lugares

NO

Encuentra solo 1 ruta para llegar a
un lugar

Anexo 3

Fichas de validación de expertos

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Mamani María Margarita
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Nº 396 Alfonso Ugarte
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Tatiana Gutiérrez y Vanessa Cangu
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Tatiana Gutiérrez Huayta Vanessa Cangu Viscacha



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/ítems / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						
TOTAL						

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

100

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 31 / 08 / 2023

Firma del Experto

Centro de Trabajo: FEI Nº 396

Celular: 953 269626

Correo electrónico: maria.margarita.12013@gmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Lic. Layza Milón
 1.2. Cargo e institución donde labora: Nº 396 Alfonso Ugarte
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Vanessa Congui y Tatiana Gutiérrez
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Tatiana Gutiérrez Hueyta Vanessa Congui Uiscacha



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/						100
TOTAL/						100

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

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 31 / 08 / 2023

[Firma]

Firma del Experto

Centro de Trabajo: I.C. Alfonso Ugarte

Celular: 963-153840

Correo electrónico: layza245@gmail.com

100

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre del experto: Anco Loqui Elso Norma
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Vanessa Canqui y Tatiana Gutierrez
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Tatiana Gutierrez Huayta Vanessa Canqui Virocho



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						
TOTAL						100

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

100

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 24/08/2023

Joquel

Firma del Experto: E. E. L. 482
 Centro de Trabajo: 9522 89711
 Celular: 9522 89711
 Correo electrónico: norma.2303@hotmail.com

Anexo 4

Sesiones de talleres de la Guía de la estrategia “Diverti-Matic”

TALLER N°01: “JUGUEMOS CON LOS CUBOS MÁGICOS”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Juguemos con los cubos mágicos”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	07 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las figuras geométricas bidimensionales.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos saltando Reconoce formas geométricas en función de lo que observa.	Reconoce las formas geométricas que encontró en el cofre al finalizar el circuito.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Juguemos con los cubos mágicos”, se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha venido a visitar un amiguito que se llama Lalo (títere) quien les dice: <i>“Hola queridos niños, ¿cómo están? Les cuento que me siento muy feliz de estar aquí porque sé que Uds. me podrán ayudar ya que tengo un problema, pues he traído mi cofre sorpresa en el cual tengo muchas cosas que no sé cómo ordenarlas, ¿Uds. creen que me pueden ayudar? Van a ver que se divertirán.”</i> ● Se pide a uno de los niños abrir el cofre sorpresa ● Los niños descubren las piezas de figuras geométricas y se realiza las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Lo han visto antes? ¿Qué figuras observamos? ¿Cómo se llaman? ¿Qué podríamos hacer con estos materiales? ● Los niños escuchan a Lalo (títere) quien les dice que para que lo puedan ayudar ha traído algo divertido para jugar y los motiva a descubrirlos diciéndoles que están escondidos. ● Los niños descubren cuatro canastas con etiquetas de las formas geométricas y dos cubos mágicos que tiene en cada cara una figura geométrica.	Maleta de los acuerdos Títere Lalo Cofre sorpresa Formas geométricas Canastas Cubos mágicos

	● Los niños escuchan a Lalo quien les presenta los cubos mágicos diciéndoles que no son cualquier cubo sino uno especial que los va ayudar para ordenar lo que hay en su cofre. ● Los niños escuchan el propósito: Niños el día de hoy vamos a jugar con los cubos mágicos.	
Desarrollo	Expresión Motriz ● Los niños mediante las pulseras de la suerte se dividen por grupos y se dirigen al aula de psicomotricidad. ● Los niños observan un circuito con aros para saltar, donde al inicio hay dos cubos mágicos con imágenes de forma geométrica. ● Cada grupo recibe un cubo. ● Los niños escuchan a Lalo (títere) quien les dice que es lo que harán. <i>“Muy bien ahora que tenemos todos los materiales estamos listos para jugar y así de esta forma me puedan ayudar y lo que harán es que ahora que están divididos en equipos Uds. van a recibir un cubo mágico por equipo y según lo que indique al lanzar el cubo Uds. pasaran saltando el circuito para luego buscar en el cofre sorpresa la forma geométrica que salió, para que finalmente esta pieza la coloquen en la canasta que corresponde”.</i> ● Los niños uno a uno va participando lanzando el cubo, para luego buscar la pieza en el cofre sorpresa y colocarlos en la canasta que corresponda. Orden ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. ● Los niños se reúnen por grupos y se sientan en su cojín. Relajación	Pulseras de la suerte rojo y azul aros Cubos mágicos Títere Lalo Canastas Cojines

	• Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación, Expresión Gráfico – Plástico • Se pide a los niños que las dibujen las formas geométricas que descubrieron en el cofre en una hoja bond. • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros. • La docente formaliza el nombre de las figuras geométricas que encontraron en el cofre.	Hojas bond Colores lápices
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿A qué jugamos? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Hacia dónde saltaste? ✓ ¿Qué figuras geométricas había en el cofre? ¿Cómo eran? ¿Para qué te sirvió? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Sombrero preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N° 02: “DIVERTI-CUBO GEOMÉTRICO”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Diverti-cubo geométrico”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	08 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas aprendan a representar objetos y animales con figuras geométricas.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.	- Muestra sus creaciones y describe el material que ha utilizado	Representa un objeto, animal o persona con figuras geométricas.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Diverti-cubos geométricos”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se ubicarán en sus asientos, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos
Inicio	<i>-Diálogo de la actividad a realizar</i> • Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. • Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller, el cual se denomina “Diverti-cubos geométricos”. <i>-Acuerdos del uso de material</i> • Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? • Los niños escuchan atentamente a la docente les cuenta que de camino a la escuela encontró una cajita sorpresa • Los niños observan la caja sorpresa y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Qué creen que habrá dentro? • Los niños mencionan una frase mágica para abrir la caja y lo descubren. • Los niños descubren diversas figuras geométricas bidimensionales como: cuadrados, rectángulos, círculos, y triángulos. • Los niños escuchan a la docente quien les dice que en el salón se encuentra un material que está escondido. • Los niños descubren un Diverti-cubo geométrico que tiene imágenes en cada cara de objetos y animales. También encuentran una canasta con goma y hojas bond. <i>Exploración libre del material</i> • Los niños reciben por cada grupo figuras geométricas y el resto de materiales. • Los niños exploran las figuras geométricas bidimensionales y observan el cubo de objetos y animales como: cisne, casa, perro, jirafa, avión y	Maleta de los acuerdos Caja sorpresa Figuras geométricas Diverti cubo geométrico

	proponen como pueden utilizar los materiales presentados. Luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tenemos? ¿Cómo son? ¿Qué formas geométricas observamos? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo podemos jugar? Los niños escuchan el propósito del taller. “El día de hoy vamos a jugar con el cubo y vamos a formar objetos con figuras geométricas”	Imágenes del propósito
Desarrollo	<i>Desarrollo de la propuesta con el material elegido</i> - Los niños van participando lanzando el cubo y según la imagen que salga ellos van representando con sus formas geométricas para luego pegarlas en sus hojas bond la imagen recreada con formas geométricas. - Finalmente, se pregunta a los niños: ¿Qué otro objeto o animal podrías representar con las figuras geométricas? - Los niños representarán y dibujarán libremente un objeto o animal con formas geométricas en una hoja. - Los niños compartirán y observarán lo que han realizado sus compañeros a través de la técnica del museo, pegando sus creaciones en la pizarra y saliendo voluntariamente a exponerlo. - Los niños guardan los materiales.	cubo Hoja bond Lápiz Colores
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda de la sombrilla preguntona expresan su aprendizaje: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué objeto o animal formaste con las figuras geométricas? ✓ ¿Qué materiales utilizaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión	Sombrilla preguntona

	- Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	
--	---	--

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°03: “CREAMOS NUESTRA MARIONETA GEOMÉTRICA”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Creamos nuestra marioneta geométrica”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	14 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las figuras geométricas bidimensionales.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo a intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.	Muestra sus creaciones y describe el material que ha utilizado.	Marioneta con formas geométricas

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Creamos nuestra marioneta geométrica”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Diálogo de la actividad a realizar ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. -Acuerdos del uso de material ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les vino a visitar una amiguita. ● Los niños observan a Lalita (Marioneta con figuras geométricas) quien los saluda y les dice que les ha traído una sorpresa para jugar en el taller. ● Los niños responden a la pregunta ¿Qué sorpresa creen que nos habrá traído Lalita? ● Los niños observan la caja sorpresa de Lalita y responden a las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Qué creen que habrá dentro de la caja sorpresa? ● Mediante el uso de la varita mágica se invita a uno de los niños a abrir la caja sorpresa. ● Los niños descubren cuatro sobres de colores con figuras de formas geométricas, ojos	Maleta de los acuerdos Marioneta Caja sorpresa

	movibles, chinchas mariposa, lana, goma, silicona. Exploración libre del material • Los niños reciben por cada grupo los sobres y los materiales para observar y explorarlos. • Los niños exploran y proponen como pueden utilizar los materiales presentados o lo que pueden realizar con él, para ello se realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales tenemos? ¿Cómo son? ¿Qué formas geométricas observamos? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué podemos usar para elaborarlo? ¿Cómo lo haremos? • Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a crear personajes con figuras geométricas”	Formas geométricas Chinchas mariposa Lana
Desarrollo	Desarrollo de la propuesta con el material elegido • Los niños empiezan a elaborar sus marionetas o personajes con las formas geométricas. • Se observa a cada niño cómo está trabajando, para saber si necesita ayuda. • Los niños escuchan a la docente, quien les dice que 5 minutos antes de que termine el taller se les avisará para que guarden todos los materiales y por grupos puedan compartir con sus compañeros lo que ha realizado.	Formas geométricas
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué formas geométricas tiene tu personaje? ¿De qué colores son? ✓ ¿Qué materiales utilizaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿A quién le entregarás tu creación? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller gráfico plástico? ¿Qué te gustaría hacer?	Micrófono preguntón

	Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	
--	---	--

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N° 04: “CREAMOS NUESTRAS BROCHETAS TRIDIMENSIONALES”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Creamos nuestras brochetas tridimensionales”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	15 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las figuras geométricas tridimensionales.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	- Realiza movimientos óculo – manual con precisión	Brochetas con formas geométricas tridimensionales

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Creamos nuestras brochetas tridimensionales”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Diálogo de la actividad a realizar ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. -Acuerdos del uso de material ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les vino a visitar una amiguita. ● Los niños observan a Lalita La cheff (Títere) quien entra junto a una brocheta llamada “Tridibrochets”. Lalita los saluda y les dice que le han hecho un pedido muy grande de sus brochetas y no sabe si podrá hacer muchos por lo que les pide ayuda. ● Los niños responden a la pregunta ¿Ustedes creen que me puedan ayudar? ¿Qué observan en mi brocheta? ¿Qué formas tiene? ¿Qué frutas serán? ● Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer sus respuestas. ● Los niños observan a Lalita la cheff quien les muestra un cofre misterioso y les pregunta ¿Qué creen que habrá en mi cofre misterioso? ● Los niños dan a conocer sus respuestas.	Maleta de los acuerdos Títere Tridibrochets Cofre

	● Mediante el uso de la varita de la participación se designa abrir el cofre a uno de los niños. ● Los niños descubren cestas con frutas y materiales para hacer brochetas. Exploración libre del material ● Los niños reciben por cada grupo los materiales para observar y explorarlos. ● Los niños exploran las frutas, la uva con la esfera, la fresa con el cono, la papaya con el cubo y el plátano con el cilindro, asimismo también encuentran palillos de brochetas, cuchillo de plástico, tabla de picar, platos. ● Los niños proponen como pueden utilizar los materiales presentados o lo que pueden realizar con él, para ello se realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales tenemos? ¿Cómo son? ¿Qué formas geométricas observamos? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué podemos usar para elaborarlo? ¿Cómo lo haremos? ● Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy Creamos nuestras brochetas tridimensionales”	Varita cesta de fruta Títere Cofre Cestas Frutas
Desarrollo	Desarrollo de la propuesta con el material elegido ● Los niños empiezan a dar forma a las frutas según las formas que observan en el Tridibrochets. ● Se observa a cada niño cómo está trabajando, para saber si necesita ayuda. ● Los niños escuchan a la docente, quien les dice que 5 minutos antes de que termine el taller se les avisará para que guarden todos los materiales y por grupos puedan compartir con sus compañeros lo que ha realizado.	Frutas Utensilios de cocina
	Verbalización de lo realizado - Se invita a los niños a compartir su creación y se formaliza el nombre de las formas geométricas tridimensionales.	

Cierre	- Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué formas geométricas tiene tu Tridibrochets? ¿De qué colores son? ✓ ¿Qué materiales utilizaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Micrófono preguntón
---------------	---	---------------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°05: “GEO-CERAMICS MODELAMOS FORMAS GEOMÉTRICAS TRIDIMENSIONALES”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Geo-ceramics modelamos formas geométricas tridimensionales”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	21 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas representen figuras geométricas tridimensionales con material concreto.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos.	- Demuestra precisión y cuidado al realizar acciones de modelado	Modela formas geométricas tridimensionales con cerámica en frío.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Geo-ceramics modelamos formas geométricas tridimensionales”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se ubicarán en sus grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Diálogo de la actividad a realizar ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller, -Acuerdos del uso de material ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les trajo unos materiales muy divertidos para jugar los cuales están en su bolsa sorpresa. ● Los niños responden a la pregunta ¿Qué creen que será? ● Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer sus respuestas. ● Mediante el uso de la varita mágica y una frase se invita a uno de los niños a abrir la bolsa sorpresa. ● Los niños descubren cartas con formas geométricas tridimensionales, así como también cerámica al frío, pinturas de colores y pinceles.	Maleta de los acuerdos Bolsa sorpresa Varita mágica Cartas con Formas geométricas

	<i>Exploración libre del material</i> • Los niños reciben por cada grupo los materiales para observar y explorarlos. • Los niños exploran y proponen como pueden utilizar los materiales presentados o lo que pueden realizar con él, para ello se realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales tenemos? ¿Cómo son? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo lo haremos? • Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a modelar formas geométricas tridimensionales con cerámica en frío”	Cerámica en frío Pinturas Pinceles Imágenes del propósito
Desarrollo	<i>Desarrollo de la propuesta con el material elegido</i> • Los niños observan las cartas con formas tridimensionales, para que reconozcan las formas y a su vez puedan jugar con ellas. • Los niños escogen al azar las cartas, para luego según lo que se indica procedan a moldear la forma geométrica tridimensional. • Los niños empiezan a modelar con cerámica las formas geométricas tridimensionales: cubo, cilindro, cono y esfera. • Se observa el avance de cada niño, para brindarle ayuda y orientación. • Después de haber moldeado sus formas se les invita a dejarlos secar fuera del aula. • Los niños recogen sus creaciones y pintan con sus colores favoritos las formas tridimensionales, dejan secar y finalmente pegan los ojitos móviles y dibujan con plumón indeleble una carita. • Los niños escuchan a la docente, quien les dice que 5 minutos antes de que termine el taller se les avisará para que guarden todos los materiales y por grupos puedan compartir con sus compañeros lo que ha realizado. • Los niños presentan sus creaciones.	Cerámica al frío Pintura Pinceles Plumones Ojos móviles
	<i>Verbalización de lo realizado</i> • Los niños con la ayuda de la vincha preguntona expresan su aprendizaje: ✓ ¿Qué hiciste?	

Cierre	✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué figura formaste? ✓ ¿Qué formas geométricas modelaste? ✓ ¿Qué materiales utilizaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Vincha preguntona
---------------	---	----------------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.)
Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

**TALLER N°06: “ALIMENTAMOS NUESTROS MONSTRUITO
GEOMÉTRICOS”**

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Alimentamos nuestros Monstruito geométricos”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	22 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas relacionen objetos según la forma geométrica a la que se parece.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos saltando Reconoce formas geométricas en función de lo que observa.	Busca y relaciona objetos con las formas geométricas que observa.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Alimentamos nuestros Monstruito Geométricos” se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad y para ello los estudiantes se dividirán en

grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha traído algo muy especial para jugar. ¿Qué creen que será? ● Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer lo que posiblemente puede ser. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que para saber de qué se trata la deberán acompañar al salón de psicomotricidad. ● Los niños al llegar al salón de psicomotricidad observan un circuito y encuentran a los Monstruito geométricos también observan un cofre mágico, el cual estará ubicado al final del circuito. ● Los niños responden a las preguntas ¿Qué encontramos? ¿Qué es? ¿Para qué nos servirá estos materiales? ¿Qué podríamos hacer con estos materiales? ¿Qué creen que habrá en el cofre? ● Se invita a uno de los niños a descubrir el cofre mágico. ● Los niños descubren que en el cofre hay varios objetos tridimensionales.	Maleta de los acuerdos Monstros geométricos Cofre Objetos tridimensionales

	Los niños escuchan a la docente quien les dice que los monstruos geométricos están muy hambrientos y quieren que los alimenten ¿Uds. creen que lo pueden hacer? Los niños escuchan el propósito: Niños el día de hoy vamos a jugar alimentar a los monstruos geométricos con los objetos que tengan su misma forma.	
Desarrollo	<i>Expresión Motriz</i> - Los niños mediante las pulseras de la suerte se dividen en dos grupos para poder jugar en el circuito el cual consiste en cruzar saltando los aros para luego llegar al cofre y poder buscar el objeto que más se parece a la forma geométrica y así poder insertarlo. - Los niños uno a uno participa del juego y relacionan los objetos que encuentran en el cofre para luego relacionarlo a la forma geométrica que pertenece. <i>Orden</i> - Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. - Los niños se reúnen por grupos y se sientan en su cojín. <i>Relajación</i> - Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación, <i>Expresión Grafico – Plástico</i> - Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar el monstruito con forma geométrica que más les gustó. - Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Qué formas geométricas tienen los mounstritos con los que jugamos?	Aros Cofre Cojines Reproductor Multimedia Hoja Bond Colores Lápices

	• Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros. • La docente formaliza el nombre de las formas geométricas tridimensionales y su relación con los objetos que se encontraron en el cofre.	
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Hacia dónde saltaste? ✓ ¿Qué objetos con formas geométricas observaste en el cofre? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Sombrero preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°07: “MEMOFORMAS”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Memoformas”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	28 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas relacionen las formas geométricas tridimensionales con objetos de la vida cotidiana.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos saltando Reconoce formas geométricas en función de lo que observa.	Reconoce y relaciona las formas geométricas con objetos de la vida cotidiana.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Memoformas”, se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha traído un cofre mágico y les pregunta: ¿Qué creen que habrá adentro? ● Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer lo que posiblemente puede ser. ● Los niños se tapan los ojos y cuentan hasta 10. ● Los niños descubren muchos platos de colores que en una de sus caras tienen imágenes pegadas de formas tridimensionales y otros platos que tienen imágenes de objetos de la vida cotidiana, en base a ello se realiza preguntas ¿Qué observamos? ¿Qué objetos son? ¿Qué formas tienen? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?	Maleta de los acuerdos Cofre mágico Platos de colores con imágenes

	• Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer sus respuestas. • Los niños observan a la docente ubicar los platos en filas de 5x5. • Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a jugar a formar parejas las cuales se parezcan.”	Imágenes del propósito
Desarrollo	<i>Expresión Motriz</i> • Los niños observan un circuito para saltar. • Los niños observan a la docente ubicar al final del circuito los platos en filas de 5x5. • Los niños se forman en dos equipos. • Los niños al sonido del silbato, pasan los obstáculos saltando, finalmente llegan a las Memoformas y van descubriendo las imágenes ocultas hasta que logren formar parejas. • De esta manera, se juega hasta que todos los niños hayan participado y se haya descubierto todas las Memoformas para luego pegarlas en un sitio visible. <i>Orden</i> • Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. • Los niños se reúnen por grupos y se sientan. <i>Relajación</i> • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación y respiración. <i>Expresión Grafico – Plástico</i> • Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar las formas	Aros Conos Memoformas Silbato Buffer/Música

	tridimensionales que reconocieron y el objeto al cual se parece. • Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? ¿Qué formas geométricas tridimensionales encontraste en el juego? ¿A qué objetos se parecían? • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros. • La docente formaliza el nombre de las figuras geométricas que encontraron en el juego.	Hojas Colores
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué imágenes relacionaste con las formas? ¿Por qué? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°08: “DIVERTI-GUSANOS”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Diverti-gusanos”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	29 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran nociones de medida y utilicen expresiones largo y corto.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.	- Realiza la descripción de lo que ha creado usando expresiones largo - corto	Crea un gusano usando tubos de cartón

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Diverti-gusanos”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	
Inicio	-Diálogo de la actividad a realizar • Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. -Acuerdos del uso de material • Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? Exploración libre del material • Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les ha traído una sorpresa. • Los niños descubren en el centro del aula una caja sorpresa. • Se invita a un estudiante para que pueda descubrir lo que hay dentro. • Los niños observan y descubren al “Diverti-gusano”, un títere de cartón quien los saluda y les cuenta que está muy feliz porque ha lanzado su nueva canción “Soy un gusanito”. • El “Diverti-gusano” invita a los niños a cantar junto con él su nueva canción: <u>“Soy un gusanito”</u> Soy un gusanito que anda por el bosque buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de su cola? • Los niños escuchan al diverti-gusano quien les dice que necesita de su ayuda, pues quiere que	Maleta de los acuerdos Caja sorpresa Títere “Diverti-gusano” ukelele

	los ayude a crear mas gusanitos como él para que le hagan compañía y les pregunta ¿Uds. creen que me puedan ayudar? Tengan en cuenta que estos podrán ser largos y cortos. • La docente les dice a los niños ¿Cómo creen que será un gusano largo y un gusano corto? Se invita a representar las medidas con los brazos. • A continuación, el gusano presenta más cosas para los niños, él saca de su caja sorpresa los siguientes materiales: tubos de cartón, pinturas de colores, pinceles, plumones de colores, silicona, ojitos movibles, y chenilles. • Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podrían elaborar con estos materiales?, los niños participan dando sus opiniones. • La docente indica a los estudiantes el propósito del taller: <i>El día de hoy vamos a crear gusanos largos y cortos con tubos de cartón.</i>	Tubos de cartón Pintura Pincel Silicona Plumones Ojitos movibles
Desarrollo	Desarrollo de la propuesta con el material elegido • Los niños elaboran sus diverti-gusanos siguiendo las indicaciones de la docente: - En primer lugar, cada niño elegirá si desea hacer su gusanito “largo” o “corto”. - Pegamos los tubos de cartón entre sí para crear un gusanito según el tamaño que deseas. - Pintamos los gusanitos utilizando pintura y pincel de tu color preferido y dejamos secar. - Colocamos los ojitos movibles. - Decoramos la carita del gusano con plumones. - Finalmente, pegamos las antenas de chenilles con ayuda de la docente.	Tubos de cartón Pintura Plumones Siliconas
Cierre	Verbalización de lo realizado - Se invita a los niños a compartir su creación. - La docente formaliza la información de las nociones de longitud explicando a los estudiantes que podemos describir, medir y comparar a los objetos por su tamaño con las expresiones “largo” y “corto”.	

	- Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Cómo es el cuerpo del gusanito que creaste? ✓ ¿Qué materiales utilizaste? ✓ ¿Observas otros objetos en el salón que sean largos o cortos? ¿Cuáles? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Micrófono preguntón
--	--	---------------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°09: “CREAMOS MONSTRUITO PELUCONES”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Creamos monstruito pelucones”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	05 - 10 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran nociones de medida y utilicen expresiones largo y corto.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.	- Muestra sus creaciones y describe como son los cabellos del monstruito que creó, usando expresiones largo-corto	Crea un monstruito pelucón

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Creamos Monstruito pelucones”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Diálogo de la actividad a realizar ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. -Acuerdos del uso de material ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños reciben la visita de Tito “Pelucón” el cual se caracteriza por tener los pelos parados largos y cortos. Exploración libre del material ● Los niños observan a Tito el pelucón y responden a las siguientes preguntas ¿Cómo son los pelos de Tito? ¿Qué medida tienen? ¿De qué colores son? ● Los niños escuchan a Tito quien les dice que se siente muy triste porque se siente muy solo y quisiera tener más amiguitos como él. ● Es por ello que Tito les cuenta que les ha traído en su interior muchos materiales para trabajar y así lo puedan ayudar. ● Los niños reciben los materiales como tubos de cartón , cartulinas por retazos de colores, silicona, plumones, ojos movibles, tijeras. ● Los niños manipulan el material y proponen como pueden armar su monstruito pelucón. ● Los niños escuchan el propósito del taller.	Maleta de los acuerdos Tito el pelucón Cartulinas de colores Plumones Siliconas Ojos movibles

	“El día de hoy vamos crear Monstruito pelucones”	
Desarrollo	<i>Desarrollo de la propuesta con el material elegido</i> • Los niños reciben los materiales a utilizar según su preferencia. • Los niños determinan que medida tendrá los pelos de su monstruito. • Se observa a cada niño cómo está trabajando, para saber si necesita ayuda. • Los niños escuchan a la docente, quien les dice que 5 minutos antes de que termine el taller se les avisará para que guarden todos los materiales.	Tubos de colores Plumones Siliconas Ojos movibles
Cierre	Verbalización de lo realizado - Se invita a los niños a compartir su creación y se formaliza las nociones de medida largo y corto. - Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué medidas tiene los cabellos de tu monstruito? ✓ ¿Qué materiales utilizaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Cajita preguntona

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°10: “CREAMOS GLOBOS CON CABELLOS LOCOS”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Creamos globos con cabellos locos”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	06 - 10 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran nociones de medida y utilicen expresiones largo y corto.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado.	- Establece comparaciones y describe como son los cabellos de su globo de cabellos locos, usando expresiones largo y corto.	Crea un globo con cabellos locos

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Creamos globos con cabellos locos”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Diálogo de la actividad a realizar - Se invita a los niños y niñas a sentarse en sus asientos. - Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. -Acuerdos del uso de material - Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? - Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy de camino al colegio encontró algo misterioso junto a una nota - Los niños observan un globo pelucón y una bolsa mágica. - Los niños escuchan a la docente, quien les lee la nota que dice: <i>“Querido amigo que has encontrado a mi globo con cabellos locos, tengo un gran reto para ti, el cual será que puedas crear más globos como el mío para así poder jugar”</i> - Los niños descubren que hay en la bolsa mágica. - Los niños descubren en la bolsa mágica varios materiales como globos, tiras de papel crepé, goma, tijeras y plumones indelebles. Exploración libre del material	Maleta de los acuerdos Globo pelucón Bolsa mágica Globos

	• Los niños reciben por cada grupo los materiales para observar y explorarlos. • Los niños exploran y proponen como pueden utilizar los materiales presentados o lo que pueden realizar con él, para ello se realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales tenemos? ¿Cómo son? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué podemos usar para elaborarlo? ¿Cómo lo haremos? • Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a elaborar globos pelucones con cabellos largos y cortos”.	Tiras de papel crepé Tijeras Goma Plumones indelebles Imágenes del propósito
Desarrollo	<i>Desarrollo de la propuesta con el material elegido</i> • Los niños empiezan a inflar sus globos. • Los niños deciden qué medida tendrán los cabellos de su personaje, es por ello que deberán elegir si es largo o bien corto. • Los niños pegan las tiras de papel crepé en el globo simulando que es cabello. • Los niños realizan un rostro a sus globos pelucones. • Se observa a cada niño cómo está trabajando, para saber si necesita ayuda. • Los niños escuchan a la docente, quien les dice que 5 minutos antes de que termine el taller se les avisará para que guarden todos los materiales y por grupos puedan compartir con sus compañeros lo que ha realizado. • Los niños presentan sus creaciones y las muestran a sus compañeros. • Los niños guardan los materiales utilizados.	Globos Tiras de crepé
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué materiales utilizaste?	Micrófono

	✓ ¿Qué medida de cabellos tiene tu personaje? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	preguntón
--	---	-----------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°11: “JUGAMOS CON EL TREN VIAJERO”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Jugamos al tren viajero”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	12 - 10 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las nociones espaciales “hacia adelante” y “hacia atrás”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos hacia adelante y hacia atrás.	Reconoce su ubicación adelante o atrás.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Jugamos con el tren viajero”, se llevará a cabo en el patio del jardín y para ello los estudiantes formarán una columna, la docente presentará a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller y propondrán la manera en que pueden atravesarlo.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea • Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. • Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? • Los niños y niñas se forman en columnas de varones y mujeres para dirigirse ordenadamente al patio del jardín. • Los niños encuentran en el patio un objeto cubierto con una tela y estaciones con carteles. • Los niños responden a las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Qué creen que habrá debajo de la tela sorpresa? Los niños mencionan una frase mágica para destapar la tela. • Los niños descubren el tren viajero. • Se menciona el propósito del taller: Niños el día de hoy vamos a jugar con el tren viajero y realizaremos movimientos hacia adelante y hacia atrás.	Maleta de los acuerdos Tren viajero
Desarrollo	Expresión Motriz • Los niños escuchan a la docente quien les menciona en que va consistir el juego. • Primero participan siete a diez niños de los cuales se escoge a un guía. • Los niños ingresan a los vagones del tren. • Los niños una vez dentro de los vagones se posicionan al inicio de los carriles y van avanzando según la consigna de la docente, globo verde adelante – globo rojo hacia atrás, al llegar a cada estación los niños encuentran carteles que indican “En la estación del Sol, todos saltan tres	Globo rojo y verde

	veces hacia adelante.” “En la estación del Árbol, dan dos pasos hacia atrás.” • Se realizan viajes de modo que todos los niños participen y se llegue al final de la estación. Orden • Los niños guardan todos los materiales. Relajación • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación. • Los niños se reúnen y respiran profundamente. Expresión Gráfico – Plástico • Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar lo que más les gustó del taller. • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros.	Hojas Colores
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda de la sombrilla preguntona comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimientos realizaste? ✓ ¿Hacia dónde caminaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°12: “NOS DIVERTIMOS CON LA RULETA SALTARINA”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Nos divertimos con la ruleta saltarina”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	13 - 10 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas realicen movimientos hacia adelante, hacia atrás, según indique la ruleta.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Realiza movimientos en función de lo que indica la ruleta. (hacia adelante y hacia atrás)	Realiza movimientos hacia adelante y hacia atrás

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Nos divertimos con la ruleta saltarina”, se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha traído algo especial para jugar. ● Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer lo que posiblemente puede ser. ● Los niños observan a la docente con una caja misteriosa la cual tendrá en su interior vinchas con imágenes de animales saltarines como canguro, saltamontes, conejo, rana. ● Los niños escogen la vincha de su preferencia y escuchan a la docente quien les dice que les ha traído algo para jugar y les presenta a la ruleta saltarina. ● Los niños responden a las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Qué creen que podemos hacer con este material? ¿Qué observamos en las imágenes de la ruleta? ¿Qué indican las flechas? ● La docente formaliza las orientaciones que se observan en la imagen de la ruleta y les comunica el propósito del taller. ● El día de hoy vamos a realizar movimientos según como nos indica la ruleta saltarina.	Maleta de los acuerdos Caja misteriosa Vinchas Ruleta saltarina

Desarrollo	Expresión Motriz • Los niños realizan movimientos de calentamiento. • Los niños realizan movimientos según la imagen del animal que tienen en su vincha. • Los niños giran la ruleta y realizan movimientos según lo que determine la ruleta, sea hacia adelante o hacia atrás.	Vinchas
	Orden • Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. • Los niños se reúnen por grupos y se sientan en su cojín.	Silbato
	Relajación • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación,	Cojines
	Expresión Grafico – Plástico • Los niños reciben una hoja en blanco en la cual deberán dibujar los movimientos que han realizado durante la expresion motriz. • Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? ¿Qué movimientos realizaste?	Hojas bond Colores lápices
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Hacia dónde saltaste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer?	Sombrero preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°13: “CUIDADO CON LA BOMBA”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Cuidado con la bomba”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	26 - 10 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas realicen movimientos arriba, abajo y hacia un lado y hacia el otro lado.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Reconoce movimiento usando expresiones hacia un lado, hacia el otro lado, hacia adelante, hacia atrás.	Realiza movimientos usando expresiones hacia un lado, hacia el otro lado, arriba , abajo

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Cuidado con la bomba”, se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea • Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. • Los niños se dividen en equipos mediante el uso de las monedas sorteadoras. • Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? • Los niños observan una caja explosiva la cual contendrá 2 bombas y unas paletas de colores las cuales tendrán indicación para que los niños se pasen la bomba. • Los niños responden a las siguientes preguntas ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Podremos tener largo rato esta bomba en nuestras manos? ¿Qué pasara? • El día de hoy vamos a jugar con la bomba y vamos a ir pasándolas según las indicaciones que nos dan las paletas de colores	Monedas sorteadoras Caja explosiva Bombas Paletas de colores
	Expresión Motriz • Los niños se posicionan en columnas detrás de la caja explosiva y por grupos se les entrega una bomba. • Los niños en su misma posición inicial, realizan movimientos de	Bombas

Desarrollo	calentamiento antes de hacer la expresión motriz. - Los niños en función de lo que indica las paletas de colores van pasándose la bomba por columnas de ida y regreso, identificando movimientos en función del objeto que en este caso es la bomba, mencionando si va hacia un lado o hacia el otro lado, arriba o abajo. - Se coloca una canción de fondo y si esta se detiene ellos también se congelan y así vamos jugando. Orden - Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. - Los niños se reúnen por grupos y se sientan en su cojín. Relajación - Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación,	Paletas de colores con indicaciones
	Expresión Gráfico – Plástico - Los niños reciben una hoja en blanco en la cual deberán dibujar los movimientos que han realizado durante la expresión motriz. - Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Hacia dónde pasábamos la bomba? - Se formaliza los movimientos realizados indicando hacia que orientaciones se pasó la bomba.	Cojines Reproductor multimedia Hoja Colores lápices
	Verbalización de lo realizado	

Cierre	- Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Hacia dónde pasaba la bomba? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Sombrero preguntón
---------------	--	--------------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°14: “TRANSPORTANDO PELOTITAS CON LA CAJA JUGUETONA”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Transportando pelotitas con la caja juguetera”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	27 – 10 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas realicen movimientos de pelotitas llevándolos hacia adelante o hacia atrás a través de la caja juguetera.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	- Realiza movimientos óculo – manual con precisión	Reconoce el movimiento de los objetos usando expresiones hacia adelante y hacia atrás.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Transportando pelotitas con la caja juguetera”, se llevará a cabo en el aula de clase y para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños se dividen en equipos. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha traído algo para jugar y les presenta un cofre mágico. ● Los niños pronuncian las palabras mágicas y descubren lo que hay dentro del cofre. ● Los niños descubren 4 cajas juguetonas y pelotas de colores. ● Los niños responden a las siguientes preguntas ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Han visto algo igual antes? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Qué podríamos jugar? ● Los niños escuchan el propósito de la actividad: El día de hoy los niños van a divertirse con las cajas juguetonas transportando pelotas de colores.	Maleta de los acuerdos Cofre mágico Cajas juguetonas Pelotas de colores
	Expresión Motriz ● Los niños reciben los materiales en sus grupos para explorarlos. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que ellos pasaran las pelotitas según la consigna que les de con las paletas de direcciones hacia adelante o hacia atrás.	Paletas de direcciones

	✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	
--	--	--

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°15: “DIVERTI-CANCIONES CON LA RANA RENATA”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Diverti-canciones con la rana Renata”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	02 - 11 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran nociones espaciales usando términos “hacia un lado”, “hacia el otro lado”, “hacia adelante” y “hacia atrás”

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos siguiendo consignas.	Participa del canti-juego “La rana Renata realizando desplazamientos hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado , hacia el otro lado,

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Diverti-canciones con la rana Renata”, se llevará a cabo en el patio del jardín, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea • Se invita a los niños y niñas a sentarse en una ronda en el patio del jardín. • Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller, el cual se denomina “Diverti-canciones con la rana Renata”. • Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? • Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les vino a visitar una amiguita. • Los niños observan a la rana Renata (títere gigante) quien los saluda y les dice que les ha traído una sorpresa para jugar en el taller. • Los niños responden a la pregunta ¿Qué sorpresa creen que nos habrá traído Renata? • Los niños mediante lluvia de ideas dan a conocer sus ideas. • La rana Renata les comenta que esta próxima a participar en un concurso de baile por lo que necesita de su ayuda y les pide que bailen junto a ella una canción.	Maleta de los acuerdos Títere Rana Renata

	Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a cantar y jugar para desplazarnos hacia un lado y hacia el otro lado”.	Imágenes del propósito
Desarrollo	<i>Expresión Motriz</i> - Los niños se ubican en el patio central. - Los niños escuchan a la rana Renata quien les canta con su micrófono una canción creada por ella llamada “La canción de los movimientos”. //Este es el juego de los movimientos vamos a movernos como dice el juego// Y nos movemos... ¡Hacia adelante! Hacia adelante, hacia adelante, hacia adelante, hacia adelante ¡Stop! //Este es el juego de los movimientos vamos a movernos como dice el juego// Y nos movemos... ¡Hacia atrás! Hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás ¡Stop! //Este es el juego de los movimientos vamos a movernos como dice el juego// Y nos movemos... ¡Hacia un lado! Hacia un lado, hacia un lado, hacia un lado, hacia un lado ¡Stop! //Este es el juego de los movimientos vamos a movernos como dice el juego// Y nos movemos... ¡Hacia el otro lado! Hacia el otro lado, hacia el otro lado, hacia el otro lado, hacia el otro lado ¡Stop! - Los niños participan y cantan la canción en diferentes formas, por ejemplo, de forma, rápida, súper rápida, lenta, con movimientos y sin sonido. <i>Orden</i> - Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. - Los niños se reúnen por grupos y se sientan en la ronda.	Rana Renata Micrófono Reproductor de música

	Relajación • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación, Expresión Grafico – Plástico • Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar lo que más les gustó del taller. • Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? ¿Qué movimientos realizaste? • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros.	Hojas Colores Plumones
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Hacia que direcciones te moviste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Sombrero preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°16: “EL CANGREJO JUGUETÓN”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“El cangrejo juguétón”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	03 – 11– 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas realicen movimientos usando expresiones como hacia un lado y hacia el otro lado. (izquierda – derecha)

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	- Realiza movimientos usando expresiones hacia un lado y hacia el otro lado.	Realiza movimientos usando expresiones hacia un lado y hacia el otro lado.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “El cangrejo juguetón”, se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad para ello los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse por grupos. ● Los niños se dividen en equipos. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que un amiguito les ha ido a visitar al jardín. ● Los niños responden a las preguntas ¿Quién creen que será? ● Los niños por medio de la lluvia de ideas dan a conocer sus respuestas. ● Los niños escuchan el propósito de la actividad: El día de hoy los niños realizaran movimientos hacia un lado y hacia otro lado como cangrejos.	Maleta de los acuerdos
	Expresión Motriz ● Los niños se dirigen ordenadamente al salón de psicomotricidad, donde encuentran un camino con cinta de color rojo hacia un lado y una cinta azul hacia el otro lado y también observan intervalos de aros en los que deberán saltar.	Cintas adhesivas de color rojo y azul

Desarrollo	• Los niños observan el camino y se les realiza preguntas ¿Qué observan? ¿Qué creen que haremos? • Los niños reciben la visita del cangrejo juguetón, quien les dice que está muy preocupado pues su tesoro se ha perdido es por ello que necesita ayuda y quiere que lo ayuden a buscarlo y para ello deberán seguirlo. • Los niños siguen al cangrejo juguetón (títere) quien tiene en sus tenazas dos paletas una roja y azul para así seguir según la dirección que indique. • Los niños se guían del cangrejo por el camino el cual tiene cinta de color rojo y azul pegados hacia un lado y hacia el otro lado (izquierda- derecha) también el camino tiene intervalos de aros en los cuales deberán pasar de puntitas. • Los niños al finalizar el camino encontraran el cofre del tesoro perdido del cangrejo juguetón. Orden • Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. • Los niños se reúnen por grupos y se sientan en su cojín. Relajación • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación, Expresión Grafico – Plástico • Los niños reciben una hoja en blanco en la cual deberán dibujar el momento que más les gusto del taller. • Se formaliza el taller indicando que hicimos movimientos hacia un lado y hacia otro lado los cuales vendrían a ser de lateralidad izquierda – derecha.	Cangrejo juguetón Paleta roja y azul con direcciones Música Equipo de sonido Aros Cojín Hoja en blanco Lápices Colores
--------------------------	---	---

Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿En qué direcciones te moviste? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? ✓ ¿Les gustaría realizar otro taller? ¿Qué te gustaría hacer? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Sombrero preguntón
---------------	--	--------------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°17: “JUGUEMOS CON LOS MONSTRUITO COME PELOTAS”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Monstruito come pelotas”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	09 - 11 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las nociones espaciales “arriba” y “abajo”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Aplica correctamente las nociones espaciales al lanzar las pelotas según la consigna visual (paleta roja = arriba / paleta azul = abajo).	Reconoce las nociones arriba y abajo.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller “Juguemos con los Monstruito come pelotas”, se llevará a cabo en el patio del jardín y para ello los estudiantes formarán una columna, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLOGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse en una asamblea. ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que observen atentamente el patio del jardín y descubran si hay algo nuevo. ¿Qué creen que será?” ● Los niños observan que en el patio hay un monstruito colgado arriba y otro abajo, los cuales tienen sus boquitas abiertas para lanzar pelotitas. También observan un camino para saltar aros. ● Los niños mediante lluvia de ideas proponen que podrían hacer con los materiales observados. ● Los niños reciben una canasta de pelotas. ● Los niños exploran y proponen como pueden utilizar los materiales presentados o lo que pueden realizar	Maleta de los acuerdos Monstruito

	con él, para ello se realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales tenemos? ¿Cómo son? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo lo haremos? • Los niños escuchan el propósito del taller: • “El día de hoy vamos a jugar a alimentar a Monstruito por lo que vamos a lanzar las pelotas arriba y abajo en el monstruito come pelotas”.	Canasta Pelotas pequeñas Imágenes de propósito
Desarrollo	<i>Expresión Motriz</i> • Los niños se forman en columna. • Al sonido del silbato cada niño pasa saltando los aros y al llegar a la canasta de pelotas escoge una y la lanza según la consigna de las paletas de colores (rojo, arriba y azul abajo) • Los niños juegan sucesivamente hasta que todos los niños participen. • Los niños guardan los materiales en su lugar. <i>Orden</i> • Los niños se reúnen y se sientan en ronda. <i>Relajación</i> • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación y realizar una respiración con la técnica del globo. <i>Expresión Grafico – Plástico</i> • Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar lo que más les gustó del taller. • Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? ¿Qué movimientos realizaste? • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros.	Aros Canasta de pelotas Paletas con indicaciones arriba y abajo Silbato Hoja Colores Plumones

Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del cubo preguntón de Mario Bross comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Hacia qué direcciones lanzaste las pelotas? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Cubo preguntón de Mario Bross

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Jugamos con las mariposas pegatinas”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	10 - 11 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las nociones espaciales “cerca” y “lejos”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza corriendo. Lanza las pelotitas cerca y lejos.	Se ubica así mismo en posiciones lejos o cerca de un determinado lugar.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Jugamos con las mariposas pegatinas”, se llevará a cabo en el patio del jardín y para ello los estudiantes se dividirán en dos grupos, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea ● Se invita a los niños y niñas a sentarse en ronda. ● Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? ● Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. ● Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les trajo un juego divertido para jugar. ● Los niños se dirigen al patio para descubrir la sorpresa. ● Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a jugar a pegar pelotitas en las mariposas pegatinas”.	Maleta de los acuerdos Imágenes del propósito
Desarrollo	Expresión Motriz ● La docente presenta las dos mariposas, “Mariposa Mapita” y “Mariposa Lulita”, y cuenta una breve historia: <i>“Hoy nuestras mariposas quieren jugar. Una vive cerquita de nosotros y la otra vive más lejos. ¿Podemos ayudarlas a llenar sus alas de pelotitas mágicas?”</i> ● Se muestra a los niños la ubicación de ambas mariposas para que visualicen la diferencia entre “cerca” y “lejos”. ● Los niños se colocan en una línea de partida con una pelota en la mano. ● La docente da la consigna: “Cuando diga cerca, corren y pegan la pelota en la mariposa que está cerca y cuando diga lejos, van corriendo y pegan la pelota en la mariposa que está lejos.” ● Se repite el juego varias veces, variando las consignas y agregando ritmo o música.	Mariposas pegatinas

	Orden • Los niños escuchan a la docente quien les dice que al sonido del silbato el juego terminará. • Los niños se forman en columnas. Relajación • Se invita a un momento de relajación con música de fondo y se pide a los niños realizar movimientos lentos de relajación, Expresión Grafico – Plástico • Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar lo que más les gustó del taller. • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros.	Hojas Colores Lápices
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Cuál mariposa estaba más cerca de nosotros? ¿Y cuál estaba más lejos? ✓ ¿Hacia dónde corriste? ✓ ¿Qué ubicaciones tenían las mariposas pegatinas? ✓ ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°19: “JUGUEMOS AL CIRCUITO ESPACIAL DE PACMAN”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“Juguemos al circuito espacial de Pacman”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	15 - 09 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas refuercen conocimientos acerca de las nociones espaciales “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos combinando sus habilidades motrices	Se desplaza realizando expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” a través del “Circuito espacial de Pacman”

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “Juguemos al circuito espacial de Pacman”, se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad y para ello los estudiantes se sentarán en una

ronda, la docente presenta a los estudiantes los materiales que pueden usar para llevar a cabo el taller, los niños podrán elegir y proponer algún material adicional.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea - Se invita a los niños y niñas a sentarse en una ronda. - Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller. - Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? - Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les trajo una sorpresa. - Los niños responden a la pregunta ¿Qué sorpresa creen que será? - Los niños cuentan hasta 10 y observan a Pacman y les comenta que él les trajo un gran reto para jugar y tambien para que a través de ello lo ayuden a recoger monedas para dejarlas en su caja mágica. - Los niños observan un laberinto gigante. - Los niños exploran y proponen que podrían hacer con los materiales presentados a través de las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Qué juego podemos realizar con el Pacman y el laberinto? ¿Cómo lo haríamos? ¿Hacia qué direcciones se desplazarán para así encontrar la meta? - Los niños escuchan el propósito del taller: “El día de hoy vamos a jugar en el laberinto de Pacman”.	Maleta de los acuerdos Pacman Caja mágica Pacman Laberinto grande Cartel del propósito
	Expresión Motriz - Los niños se sientan en una ronda alrededor del laberinto. - Los niños participan ordenadamente.	Pacman

Cierre	✓ ¿Qué movimiento realizaste? ✓ ¿Qué direcciones seguiste para llegar a la salida?? Propuesta de juego para la próxima sesión - Los niños responden la pregunta: ▪ ¿Qué les gustaría hacer o jugar en el próximo taller?	Vincha preguntona
---------------	---	----------------------

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

TALLER N°20: “EL GRAN CIRCUITO FINAL CON CONEJIN EL VELOZIN ”

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del Taller:	“El gran circuito final con conejin el velozin”
2. Estudiantes practicantes:	- Vanessa Liliana Canqui Viscacho - Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
3. Docente de Aula:	María Margarita Mamani
4. Fecha:	16 - 11 – 2023
5. Metas Cuantitativas:	17 niños y niñas
6. Justificación:	El taller promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las nociones espaciales “adelante”, “atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”, “arriba” “abajo”, “cerca” y “lejos”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencia	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, en los que expresa sus emociones. explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza desplazamientos saltando Realiza desplazamientos corriendo.	Realiza desplazamientos usando expresiones “adelante”, “atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”, “cerca” y “lejos”, “arriba”

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

El presente taller denominado “El gran circuito final con conejin el velozin ”se llevará a cabo en el patio del jardín donde se encuentra un circuito con estaciones en las cuales los niños y niñas podrán aprender y reforzar sus nociones espaciales.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	-Asamblea - Se invita a los niños y niñas a sentarse en ronda. - Los niños escuchan a la docente quien les dice que llegó la hora del taller, el cual se denomina “El circuito final con conejín el velozin. - Los niños y niñas realizan el acuerdo para el uso de materiales respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos cuidar los materiales? ¿Si un compañero no tiene material con que trabajar, ¿Qué podemos hacer? ¿Qué debo hacer con los materiales al terminar el taller? - Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que alguien muy especial los ha venido a visitar. - Los niños observan un sombrero el cual tendrá en su interior a conejín el velozin - Se pide a uno de los niños colocar su mano dentro del sombrero y descubren a conejín quien será el guía del circuito. Él invita a los niños a acompañarlo en una gran misión: “Ayúdame a llegar al tesoro siguiendo las pistas del espacio”. - Los niños escuchan el propósito del taller: <i>“El día de hoy vamos jugar en el circuito final junto a conejín el velozin”</i>	Maleta de los acuerdos Sombrero Conejín el velozin Imágenes del propósito
Desarrollo	Expresión Motriz - Los niños se dirigen al patio y encuentran un circuito con estaciones las cuales deberán cruzar junto a conejín. - La primera estación son unos aros colocados en fila donde ellos deberán pasar dando saltos hacia adelante o hacia atrás según la consigna que les de conejín velozin. - En la segunda estación los niños encuentran una cuerda en el suelo en cual darán saltos hacia un lado o hacia al otro.	aros

	• En la tercera estación Conejin les entrega un globo el cual en equipo deberán mantenerlo hacia arriba mientras el cuenta hasta 20. • En la cuarta estación los niños encuentran una caja con pelotas de colores y dos canastas en frente, por lo cual Conejin va dando la consigna de que algunos lanzaran la pelota de cerca y otros de lejos. • Finalmente, los niños logran encontrar el gran tesoro de Conejin en el cual descubren zanahorias. • Se felicita a todos los niños por jugar. • Los niños se forman en dos columnas de niños y niñas. Orden • Los niños se reúnen por grupos y se sientan en una ronda. Relajación • Se invita a un momento de relajación con música de fondo , inhalando y exhalando aire. Expresión Grafico – Plástico • Los niños reciben una hoja en la cual deberán dibujar lo que más les gustó del taller. • Los niños responden a la siguiente pregunta ¿Qué hicimos? ¿Qué es lo que más te gusto del taller? • Se invita a los niños a compartir su dibujo frente a sus compañeros.	cuerda globo pelotas de colores canastas Hojas bond Colores Lápices
Cierre	Verbalización de lo realizado - Los niños con la ayuda del micrófono preguntón comparten sus experiencias: ✓ ¿Qué hiciste? ✓ ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué movimientos realizaste? ✓ ¿Hacia qué direcciones te moviste para atravesar el circuito?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.) Lima – Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

ASISTENCIA

Anexo 5

Manual de estrategias Lúdicas



GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

DIVERTI-MATIC

para docentes del nivel inicial

Autoras:

Tatiana Fernanda Gutiérrez Huayta
Vanessa Liliana Canqui Viscacho

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje a través del juego es una de las tantas formas de impartir enseñanzas significativas en los niños del primer y segundo ciclo de la educación básica regular, ya que a los oídos del niño el simple hecho de escuchar la palabra “juego” ya es emocionante y atrayente para ellos.

Se debe tener a consideración también que en el nivel inicial se asientan las primeras bases de las diferentes áreas como matemática, comunicación u otras es por ello que propiciar un aprendizaje lúdico y constructivo es sumamente importante, es por eso que se pone a disposición del lector la presente Guía de estrategias didácticas Diverti-Matic , la cual ofrece un conjunto de estrategias lúdicas dirigidas a niños de 3 a 5 años , las cuales pueden ser utilizadas por docentes y padres de familia.

Cada estrategia está estructurada con su denominación, objetivo, el tiempo de aplicación, materiales, procedimiento y evaluación de la misma.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN -----	2
ÍNDICE -----	3
1. CAPÍTULO I	
FUNDAMENTOS TEÓRICOS -----	4
2. CAPÍTULO II	
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS -----	9
3. CAPÍTULO III	
ESTRATEGIAS DIVERTI-MATIC-----	11
4. CAPÍTULO IV	
ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA -----	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS -----	55

CAPITULO I

FUNDAMENTOS

TEÓRICOS



ÁREA DE MATEMÁTICA

¿QUÉ ES LA MATEMÁTICA?

La matemática es una ciencia que estudia las relaciones, formas, cantidades y patrones que existen en el mundo. Nos ayuda a entender y organizar la realidad a través de números, figuras, medidas y razonamientos lógicos. En otras palabras, la matemática sirve para analizar, resolver problemas y explicar cómo funcionan las cosas que nos rodean, tanto en la vida diaria como en la naturaleza y la tecnología.



¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA MATEMÁTICA EN LA PRIMERA INFANCIA



Desarrolla el pensamiento lógico y la resolución de problemas: A través de la matemática, los niños aprenden a razonar, comparar, clasificar y buscar soluciones, fortaleciendo su capacidad para pensar de manera ordenada y crítica.

Favorece la comprensión del entorno: La matemática está presente en la vida diaria y los ayuda a contar, medir, reconocer figuras, lo cual permite un mejor desenvolvimiento.

Fomenta la autonomía y la toma de decisiones: Al aplicar conceptos matemáticos en situaciones reales, los niños aprenden a tomar decisiones basadas en la observación, el análisis y la lógica, lo que fortalece su seguridad y confianza.

ENFOQUE DEL ÁREA

El enfoque del Área de matemática es el de Resolución de problemas, el cual tiene como propósito proponer a los estudiantes diversas situaciones problemáticas que sean cercanas a la realidad, las cuales les permita lograr un aprendizaje de manera más vivencial y divertida que fomente el interés por aprender.

COMPETENCIAS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

- ☐ Resuelve problemas de cantidad
- ☐ Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

Es la competencia que permite al estudiante hacer uso de los conocimientos geométricos y del espacio para representar, interpretar y actuar en su entorno, comprendiendo las formas, los movimientos y las posiciones de los objetos. Implica que el niño o la niña explore, manipule y relacione objetos en el espacio, identifique sus características y transformaciones, y use el razonamiento espacial para resolver situaciones cotidianas que involucren orientación, desplazamiento y ubicación.



CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA

- 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.



FORMA

Su base es el reconocimiento de las formas geométricas tanto bidimensionales y tridimensionales, asimismo establecer sus relaciones con objetos observables en la realidad.

MOVIMIENTO

Hace referencia al posicionamiento de los objetos o personas. Según la física, el movimiento es el cambio de posición de un cuerpo u objeto en un tiempo determinado.

LOCALIZACIÓN

Es el lugar donde se encuentra un objeto o persona teniendo como referencia el espacio permitiendo expresiones como cerca, lejos, arriba, abajo, hacia un lado, hacia el otro lado, entre otros.

DESEMPEÑOS

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.

Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro"

Expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que".

Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

ESTRATEGIA DIVERTI-MATIC

< Jan Feb Mar Apr May Jun Jul Aug Sep Oct Nov Dec >

La estrategia "Diverti-Matic" es una propuesta pedagógica que engloba un conjunto de recursos lúdicos los cuales fueron inmersos en talleres de aprendizaje, con el propósito de favorecer el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Esta estrategia se fundamenta en el juego como medio de enseñanza, puesto que en la primera infancia resulta ser mas motivador, participativo y propicio para la construcción de nuevos aprendizajes.

La aplicación de esta estrategia promueve talleres recreativos con fines educativos, lo cual permite estimular el desarrollo cognitivo, social y emocional del estudiante.

ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL JUEGO



Según Vygotsky (1967) , el juego es una actividad necesaria o vital para el desarrollo de los niños, puesto que les permite aprender y adquirir destrezas, ya que por medio del juego el niño puede experimentar, resolver, practicar y fortalecer el pensamiento abstracto. Asimismo, el juego proporciona un espacio seguro y libre de tensiones donde los estudiantes pueden elevar su nivel cognitivo y social. Por otro lado, Piaget (1946) menciona que el aprendizaje en la primera infancia debe estar vinculado con la acción y la manipulación de objetos, ya que el conocimiento se construye a partir de la experiencia directa. En ese sentido, Diverti-Matic responde a estas necesidades, promoviendo actividades que permiten al niño explorar, experimentar y resolver problemas matemáticos relacionados con el espacio, la forma y el movimiento.

CAPITULO II

ORIENTACIONES

METODOLÓGICAS



ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

- ❑ Partir de la experiencia concreta del niño: Las actividades deben comenzar desde la manipulación y exploración del entorno real, utilizando el cuerpo, los objetos y el espacio como medios para descubrir formas, posiciones y trayectorias.
- ❑ Usar el juego como estrategia principal de aprendizaje: Las experiencias lúdicas deben ser el eje central del aprendizaje, porque el juego promueve la curiosidad, la experimentación y la comprensión del espacio de manera significativa.
- ❑ Favorecer el uso del lenguaje espacial: Promover el uso de expresiones como "arriba", "abajo", "hacia un lado", "hacia el otro", "cerca", "lejos" durante las actividades, para fortalecer el pensamiento y la comunicación matemática.
- ❑ Promover la observación, comparación y descripción de formas: Las actividades deben permitir que los niños observen, manipulen, comparen y describan objetos del entorno según su forma, tamaño o posición.
- ❑ Propiciar la representación gráfica o corporal: Después de explorar con el cuerpo o los objetos, se debe animar a los niños a representar lo vivido mediante dibujos
- ❑ Incorporar recursos variados y del entorno: Utilizar materiales concretos, naturales o reciclados que sean familiares para los niños, favoreciendo el aprendizaje significativo y contextualizado.
- ❑ Promover el trabajo colaborativo y el diálogo: Las actividades deben fomentar la interacción entre pares, la cooperación y la reflexión sobre las estrategias usadas.



CAPITULO III

ESTRATEGIAS Diverti-MATIC



"JUGUEMOS CON LOS CUBOS MÁGICOS"

01

OBJETIVO

El objetivo de la estrategia es que los niños y niñas identifiquen las formas geométricas bidimensionales (cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo).

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



- ☐ Formas geométricas planas o bidimensionales como cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo.
- ☐ Cubos con cara de formas geométricas
- ☐ Canastas con etiquetas
- ☐ Títere Lalo
- ☐ Cofre sorpresa

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños reciben la visita de Lalo (Títere), quien les trae un cofre sorpresa.
- ❑ Los niños descubren en el cofre formas geométricas (rectángulo, círculo, triángulo y círculo).
- ❑ Los niños descubren en el aula otros materiales ocultos (cubos mágicos, canastas con etiquetas de formas geométricas)
- ❑ Los niños se dividen en dos grupos y cada uno recibe un cubo mágico con formas geométricas.
- ❑ Los niños escuchan atentamente a Lalo quien les cuenta que el juego divertido consiste en lanzar el cubo y según la forma que señale ellos deberán cruzar el circuito para buscar la forma geométrica en el cofre sorpresa para que finalmente se pueda colocar en la canasta que corresponde.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica formas geométricas bidimensionales.
- ✓ Reconoce características de las formas geométricas que se le presenta.



"DIVERTI-CUBO GEOMÉTRICO"

02

OBJETIVO

A través de esta estrategia lúdica, los niños aprenderán a representar objetos, animales o personas a través del diverti-cubo, lo que permitirá que establezcan relaciones entre los objetos y formas geométricas.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



- ☐ Formas geométricas planas o bidimensionales como cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo.
- ☐ Cubos con imágenes representadas por formas geométricas planas.
- ☐ Caja sorpresa

PROCEDIMIENTO



- ☐ Se motiva a los niños contándoles que de camino a escuela se encontró algo en el camino (caja sorpresa).
- ☐ Los niños mediante lluvia de ideas darán a conocer su respuesta de lo que podría ser.
- ☐ Se invita a uno de los niños a abrir la caja sorpresa.
- ☐ Los niños descubren varias formas geométricas.
- ☐ Los niños descubren en el salón un Diverti-cubo con imágenes representadas por formas geométricas.
- ☐ Se entrega por equipo las formas que encontraron inicialmente para fomentar la exploración.
- ☐ Se da a conocer que el juego consiste en lanzar el cubo y a partir de la imagen que salga, los niños deberán representar con sus piezas geométricas, para que finalmente si es que están correctas las puedan pegar en las hojas bond.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica formas geométricas bidimensionales.
- ✓ Representa objetos con figuras geométricas bidimensionales.



"CREAMOS NUESTRA MARIONETA GEOMÉTRICA"

03

OBJETIVO

El objetivo de la estrategia es que los niños a través de su creación conozcan o refuercen su aprendizaje en cuanto a las formas bidimensionales, haciendo uso de estas formas para elaborar una marioneta con formas geométricas.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



- ☐ Lalita marioneta
- ☐ Caja sorpresa
- ☐ Sobres de colores con formas geométricas planas dentro.
- ☐ Ojos movibles, goma, lana o chinche mariposa.
- ☐ Silicona o goma

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les vino a visitar una amiguita.
- ❑ Los niños observan a Lalita (Marioneta con figuras geométricas) quien los saluda y les dice que les ha traído una sorpresa para jugar en el taller.
- ❑ Los niños responden a la pregunta ¿Qué sorpresa creen que nos habrá traído Lalita?
- ❑ Los niños observan la caja sorpresa de Lalita y responden a las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Qué creen que habrá dentro de la caja sorpresa?
- ❑ Mediante el uso de la varita mágica se invita a uno de los niños a abrir la caja sorpresa.
- ❑ Los niños descubren cuatro sobres de colores con figuras de formas geométricas, ojos movibles, chinches mariposa, lana, goma, silicona.
- ❑ Los niños exploran y proponen como pueden utilizar los materiales presentados.
- ❑ Los niños empiezan a elaborar sus marionetas o personajes con las formas geométricas.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica formas geométricas bidimensionales.
- ✓ Reconoce características de las formas geométricas que se le presenta.



"CREAMOS NUESTRAS BROCHETAS TRIDIMENSIONALES"

04

OBJETIVO

El propósito de la estrategia es lograr que los estudiantes por medio del modelado de frutas conozcan y observen características de las formas geométricas con cuerpo o tridimensionales.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



- ☐ Tridibrochets
- ☐ Frutas
- ☐ Utensilios de cocina
- ☐ Lalita la cheff (titere)
- ☐ Cofre misterioso

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños observan a Lalita La cheff (Títere) quien los saluda y les dice que les ha traído una sorpresa para jugar.
- ❑ Los niños observan a Lalita la cheff con una brocheta grande denominada "Tridibrochets y un cofre misterioso.
- ❑ Los niños descubren en el cofre misterioso las frutas, la uva, plátano, fresa y papaya ,también encuentran palillos de brochetas, cuchillo de plástico, tabla de picar, platos.
- ❑ Los niños escuchan a Lalita quien les cuenta que tiene un pedido muy grande de brochetas es por ello que necesita de su ayuda.
- ❑ Los niños empiezan a dar forma a las frutas según las formas que observan en el Tridibrochets.
- ❑ Se invita a los niños a compartir su creación y se formaliza el nombre de las formas geométricas tridimensionales.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica formas geométricas tridimensionales.
- ✓ Reconoce características de las formas geométricas que se le presenta.



"GEO-CERAMICS MODELAMOS FORMAS GEOMÉTRICAS TRIDIMENSIONALES"

05

OBJETIVO

A través de esta estrategia lúdica, los niños y niñas aprenderán a modelar formas geométricas tridimensionales con material concreto.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES

- ☐ Cartas con las formas geométricas en 3D.
- ☐ Cerámica al frío
- ☐ Pintura Plumones
- ☐ Pinceles



PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les trajo unos materiales muy divertidos para jugar los cuales están en su bolsa sorpresa.
- ❑ Los niños descubren cartas con formas geométricas tridimensionales, así como también cerámica al frío, pinturas de colores y pinceles.
- ❑ Los niños reciben por cada grupo los materiales para observar y explorarlos.
- ❑ Los niños observan las cartas con formas tridimensionales, para que reconozcan las formas y a su vez puedan jugar con ellas.
- ❑ Los niños escogen al azar las cartas, para luego según lo que se indica procedan a moldear la forma geométrica tridimensional.
- ❑ Los niños empiezan a modelar con cerámica las formas geométricas tridimensionales: cubo, cilindro, cono y esfera. Las cuales al final de secar serán pintadas y decoradas por ellos mismos.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica y menciona los nombres de las formas geométricas tridimensionales.



"ALIMENTAMOS NUESTROS MOUNSTRITOS GEOMÉTRICOS"

06

OBJETIVO

El propósito de la estrategia es lograr que los estudiantes establezcan relaciones entre las formas geométricas tridimensionales y los objetos de la vida cotidiana.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES

- ☐ Mounstritos geométricos
- ☐ Cofre mágico
- ☐ Juguetes y objetos con formas tridimensionales
- ☐ Sombrero preguntón



PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha traído algo muy bonito para jugar y para descubrir que será, todos irán ordenadamente al aula de psicomotricidad.
- ❑ Al llegar al salón de psicomotricidad los niños observan la estrategia "Mounstritos geométricos" que tienen formas de esfera, cubo, cono y cilindro.
- ❑ Posteriormente, se les muestra el cofre mágico, donde ellos descubren diversos juguetes y objetos de la vida cotidiana parecidos a las formas geométricas de los Mounstritos.
- ❑ Seguidamente se forma dos columnas de niños.
- ❑ Al sonido del silbato, el primer niño de cada equipo pasa por el circuito hasta llegar al cofre mágico.
- ❑ El niño deposita el juguete u objeto dentro del mounstrito donde corresponda, según la forma geométrica.
- ❑ Posteriormente, el estudiante regresa corriendo por el circuito toca la mano a su siguiente compañero, el siguiente niño sale a correr y continúa con el juego.
- ❑ De esta manera, continúa el juego hasta que todos los niños del equipo participen.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica los objetos y los relaciona con las formas geométricas tridimensionales.



"MEMOFORMAS"

07

OBJETIVO

A través de esta estrategia lúdica, los niños y niñas aprenderán a relacionar las formas geométricas tridimensionales con los objetos de la vida cotidiana.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES

- ☐ Cofre mágico
- ☐ Platos de colores con imágenes de las formas tridimensionales y otros de objetos que tienen la forma tridimensional.
- ☐ Hoja bond
- ☐ Lapices y colores



PROCEDIMIENTO

- ☐ Los niños escuchan a la docente quien les dice que les ha traído un cofre mágico.
- ☐ Los niños descubren muchos platos de colores que en una de sus caras tienen imágenes pegadas de formas tridimensionales y otros platos que tienen imágenes de objetos de la vida cotidiana.
- ☐ Los niños se forman en dos columnas.
- ☐ Los niños al sonido del silbato, pasan los obstáculos saltando, finalmente llegan a las Memoformas y van descubriendo las imágenes ocultas hasta que logren formar parejas.
- ☐ De esta manera, se juega hasta que todos los niños hayan participado y se haya descubierto todas las Memoformas para luego pegarlas en un sitio visible.
- ☐ La docente formaliza el nombre de las figuras geométricas que encontraron en el juego.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Relaciona objetos con formas tridimensionales.



"DIVERTI- GUSANOS"

08

OBJETIVO

El propósito de la estrategia es lograr que los estudiantes adquieran nociones de medida y utilicen las expresiones "largo" y "corto".

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



- ☐ Diverti-gusano
- ☐ Conos de papel higiénico
- ☐ Pinturas de colores
- ☐ Pinceles
- ☐ Plumones de colores
- ☐ Silicona
- ☐ Ojitos movibles
- ☐ Chenill

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños descubren en el centro del aula una caja sorpresa.
- ❑ Se invita a un estudiante para que pueda descubrir lo que hay dentro.
- ❑ Los niños observan y descubren al "Diverti-gusano", un títere de cartón quien los saluda y les cuenta que está muy feliz porque ha lanzado su nueva canción "Soy un gusanito" la cual les canta, sin embargo también les cuenta a los niños que necesita de su ayuda pues quiere tener más amigos como él.
- ❑ A continuación, el gusano presenta más sorpresas para los niños, él saca de su caja sorpresa los siguientes materiales: tubos de papel higiénico, pinturas de colores, pinceles, plumones de colores, silicona, ojitos movibles, y chenilles.
- ❑ Los niños elaboran sus diverti-gusanos siguiendo pasos:
 - ✓ En primer lugar, cada niño elegirá si desea hacer su gusanito "largo" o "corto".
 - ✓ Pegamos los tubos de cartón entre sí para crear un gusanito según el tamaño que desees.
 - ✓ Pintamos los gusanitos utilizando pintura y pincel de tu color preferido y dejamos secar.
 - ✓ Colocamos los ojitos movibles.
 - ✓ Decoramos la carita del gusano con plumones.
 - ✓ Finalmente, pegamos las antenas de chenilles con ayuda de la docente.
- ❑ Los niños al finalizar comparten su creación con sus compañeros mientras que la docente formaliza la información de las nociones de longitud explicando a los estudiantes que podemos describir, medir y comparar a los objetos por su tamaño con las expresiones "largo" y "corto".

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Realiza la descripción de lo que ha creado usando expresiones largo y corto.



"CREAMOS MOUNSTRITOS PELUCONES"

09

OBJETIVO

La presente estrategia lúdica promueve que los niños y niñas adquieran nociones de medida y utilicen expresiones largo y corto.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Tito el pelucón



Plumones



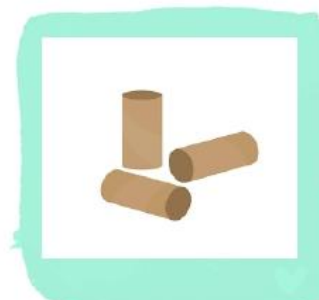
Tijera



Hojas de color



Ojos movibles



Tubos de cartón

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños reciben la visita de Tito "Pelucón" el cual se caracteriza por tener los pelos parados largos y cortos.
- ❑ Los niños escuchan a Tito quien les dice que se siente muy triste porque se siente muy solo y quisiera tener más amiguitos como él.
- ❑ Es por ello que Tito les cuenta que les ha traído en su interior muchos materiales para trabajar y así lo puedan ayudar.
- ❑ Los niños reciben los materiales como tubos de cartón, cartulinas por retazos de colores, silicona, plumones, ojos movibles, tijeras.
- ❑ Los niños proceden a armar sus mounstritos según el modelo de Tito el pelucón.
- ❑ Finalmente, los niños comparten sus creaciones presentándolas frente a sus compañeros, asimismo se hacen comparaciones en cuanto a las características de cada trabajo.
- ❑ La docente formaliza la información de las nociones de longitud explicando a los estudiantes que podemos describir, medir y comparar a los objetos por su tamaño con las expresiones "largo" y "corto".

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Muestra sus creaciones y describe como son los cabellos del mounstrito que creó, usando expresiones largo y corto.



"CREAMOS GLOBOS CON CABELLOS LOCOS"

10

OBJETIVO

La presente estrategia lúdica promueve que los niños y niñas adquieran nociones de medida y utilicen expresiones largo y corto.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Globo Pelucón



Bolsa mágica



Tijera



Crepé



Globos



Goma

PROCEDIMIENTO

- ☐ Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy de camino al colegio encontró algo misterioso junto a una nota
- ☐ Los niños observan un globo pelucón y una bolsa mágica.
- ☐ Los niños escuchan a la docente , quien les lee la nota que dice: "Querido amigo que has encontrado a mi globo con cabellos locos, tengo un gran reto para ti , el cual será que puedas crear más globos como el mío para así poder jugar "
- ☐ Los niños descubren que hay en la bolsa mágica.
- ☐ Los niños descubren en la bolsa mágica varios materiales como globos, tiras de papel, ojos movibles, silicona, tijera.
- ☐ Los niños reciben por cada grupo los materiales para observar y explorarlos.
- ☐ Los niños exploran y proponen como pueden utilizar los materiales presentados.
- ☐ Los niños empiezan a inflar sus globos.
- ☐ Los niños deciden qué medida tendrán los cabellos de su personaje , es por ello que deberán elegir si es largo o bien corto.
- ☐ Los niños pegan las tiras de papel crepé en el globo simulando que es cabello.
- ☐ Los niños realizan un rostro a sus globos pelucones.
- ☐ Finalmente, los niños presentan sus creaciones y establecen comparaciones entre los cabellos de los globos, usando términos largos y cortos.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Establece comparaciones y describe como son los cabellos de su globo de cabellos locos, usando expresiones largo y corto.



"JUGAMOS CON EL TREN VIAJERO"

11

OBJETIVO

La presente estrategia lúdica promueve que los niños y niñas adquieran conocimientos acerca de las nociones espaciales "hacia adelante" y "hacia atrás".

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Tren viajero



Sombrilla
preguntona



Micrófono
preguntón

PROCEDIMIENTO

- ☐ Los niños y niñas se forman para dirigirse ordenadamente al patio.
- ☐ Los niños encuentran en el patio un objeto cubierto con una tela y estaciones con carteles y responden a las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Qué creen que habrá debajo de la tela sorpresa?
- ☐ Los niños descubren el tren viajero.
- ☐ Se brinda orientaciones sobre el juego.
- ☐ Primero participan siete niños de los cuales se escoge a un guía.
- ☐ Los niños ingresan a los vagones del tren.
- ☐ Los niños una vez dentro de los vagones se posicionan al inicio de los carriles y van avanzando según la consigna de la docente, al llegar a cada estación los niños encuentran carteles que indican "En la estación del Sol, todos saltan tres veces hacia adelante." "En la estación del Árbol, dan dos pasos hacia atrás."
- ☐ Se realizan hasta tres viajes de modo que todos los niños participen.
- ☐ Finalmente se realiza preguntas que permitan formaliza las nociones hacia adelante y hacia atrás.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Realiza desplazamientos hacia adelante y hacia atrás según la consigna.



"NOS DIVERTIMOS CON LA RULETA SALTARINA"

12

OBJETIVO

La presente estrategia promueve que los niños y las niñas realicen movimientos hacia adelante y hacia atrás.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Caja misteriosa



Ruleta saltarina

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños observan a la docente con una caja misteriosa la cual tendrá en su interior vinchas con imágenes de animales saltarines como canguros, saltamontes, conejos y ranas.
- ❑ Los niños escogen y se colocan la vincha de su preferencia y escuchan a la docente quien les dice que les ha llevado otra sorpresa para jugar.
- ❑ La docente presenta a los niños y niñas la "Ruleta saltarina", la cual es una ruleta que tiene 8 imágenes: 2 canguros, 2 saltamontes, 2 conejos y 2 ranas, donde cada imagen lleva una flecha que indica la dirección hacia donde deben saltar los niños que, ya sea hacia adelante o hacia atrás.
- ❑ Al girar la ruleta y señale un animalito, por ejemplo: la ranita, sólo saltarán los niños que tengan la vincha de ranitas y saltarán hacia donde indique la flecha.
- ❑ A continuación, se invita a los niños a ubicarse juntos en el centro del aula.
- ❑ Se invita a un estudiante para que gire la ruleta,
- ❑ Al observar el resultado de la ruleta los niños realizan movimientos según la imagen del animal y la dirección hacia donde indique saltar.
- ❑ De esta manera, todos los niños participan activamente de la estrategia lúdica.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica y realiza movimientos hacia adelante y hacia atrás.
- ✓ Utiliza expresiones según la orientación de su cuerpo hacia adelante y hacia atrás.



"CUIDADO CON LA BOMBA"

13

OBJETIVO

La presente estrategia promueve que los niños y niñas realicen movimientos hacia arriba, abajo, hacia un lado y hacia el otro lado.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Caja explosiva



Bombas de globos



Paleta de los movimientos

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños descubren una caja sorpresa explosiva, ésta caja contiene 2 globos decorados como bombas, además descubren 4 paleta de direcciones que presentan flechas que significarán los movimientos por donde deberán pasar las bombas.
- ❑ Los niños responden a las siguientes preguntas ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Podremos tener largo rato esta bomba en nuestras manos? ¿Qué pasaría?
- ❑ Los niños se posicionan en 2 columnas detrás de la caja explosiva y por grupos se les entrega una bomba.
- ❑ Los niños en función de lo que indica las paletas de colores van pasándose la bomba por columnas de ida y regreso, identificando movimientos en función del objeto que en este caso es la bomba, mencionando si va hacia un lado o hacia el otro lado, arriba o abajo.
- ❑ Se coloca una canción de fondo y si esta se detiene ellos también se congelan y así vamos jugando hasta realizar varias repeticiones de los movimientos.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica y realiza movimientos hacia adelante o hacia atrás.
- ✓ Utiliza expresiones según la orientación de su cuerpo hacia un lado o hacia el otro lado.



"TRANSPORTANDO PELOTITAS CON LA CAJA JUGUETONA"

14

OBJETIVO

La presente estrategia promueve que los niños y niñas realicen movimientos de las pelotitas llevándolos hacia adelante y hacia atrás a través de la caja juguetera.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Cofre mágico



Caja juguetera



Pelotas de colores



Canastas

PROCEDIMIENTO

- ☐ Los niños escuchan a la docente quien les indica que les ha llevado algo para jugar y les presenta un cofre mágico.
- ☐ Los niños pronuncian las palabras mágicas y descubren lo que hay dentro del cofre.
- ☐ Los niños encuentran 4 cajas juguetonas y pelotitas de colores.
- ☐ Los niños reciben los materiales en sus grupos para explorarlos y proponer a que podrían jugar o como podrían jugar con el material brindado.
- ☐ Los niños escuchan a la docente quien les dice que ellos pasaran las pelotitas según la consigna que les de con las paletas de direcciones hacia adelante o hacia atrás.
- ☐ Los niños juegan a transportar pelotas pequeñas de colores, poniendo la pelotita al final en una cesta.
- ☐ La docente realiza preguntas durante el acompañamiento a los niños. ¿Hacia dónde está yendo la pelota? ¿Podrías hacer que la pelota vaya hacia adelante o hacia atrás?
- ☐ De esta manera, los grupos de niños juegan hasta terminar de pasar todas las pelotitas que se les brinda.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica y realiza movimientos hacia adelante o hacia atrás.
- ✓ Utiliza expresiones según la orientación del objeto hacia adelante y hacia atrás.



"DIVERTI-CANCIONES CON LA RANA RENATA"

15

OBJETIVO

La presente estrategia lúdica promueve que los niños y niñas adquieran nociones espaciales usando términos "hacia un lado", "hacia el otro lado", "hacia adelante" y "hacia atrás".

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Rana Renata



Micrófono mágico



Sombrero preguntón

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les vino a visitar una amiguita.
- ❑ Los niños observan a la rana Renata (títere gigante) quien los saluda y les dice que les ha traído una sorpresa para jugar.
- ❑ La rana Renata les comenta que esta próxima a participar en un concurso de baile por lo que necesita de su ayuda y les pide que bailen junto a ella una canción.
- ❑ Los niños se ubican en el patio.
- ❑ Los niños escuchan a la rana Renata quien les canta con su micrófono mágico una canción creada por ella, llamada "La canción de los movimientos".

"La canción de los movimientos"

//Este es el juego de los movimientos
vamos a movernos como dice el juego//

Y nos movemos...

¡Hacia adelante!

Hacia adelante, hacia adelante, hacia adelante, hacia adelante ¡Stop!

//Este es el juego de los movimientos
vamos a movernos como dice el juego//

Y nos movemos...

¡Hacia atrás!

Hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás ¡Stop!

//Este es el juego de los movimientos
vamos a movernos como dice el juego//

Y nos movemos...

¡Hacia un lado!

Hacia un lado, hacia un lado, hacia un lado, hacia un lado

¡Stop!

//Este es el juego de los movimientos
vamos a movernos como dice el juego//

Y nos movemos...

¡Hacia el otro lado!

Hacia el otro lado, hacia el otro lado, hacia el otro lado, hacia el otro lado ¡Stop!



- ❑ Los niños con la ayuda del sombrero preguntón comparten sus experiencias: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué movimiento realizaste? ¿Hacia que direcciones te moviste? ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué?

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Participa del canti-juego "La rana Renata realizando desplazamientos hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro lado,



"EL CANGREJO JUGUETÓN"

16

OBJETIVO

La presente estrategia lúdica promueve que los niños y niñas realicen movimientos usando expresiones como hacia un lado y hacia el otro lado. (izquierda - derecha)

TIEMPO

40 minutos



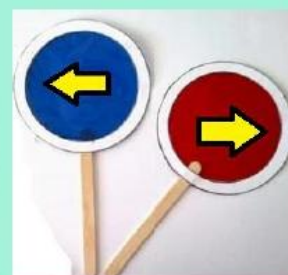
MATERIALES



Mounstrito come
pelota



Cesta de pelotas
de colores



Paletas

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños se dirigen ordenadamente al salón de psicomotricidad, donde encuentran un camino con cinta de color rojo hacia un lado y una cinta azul hacia el otro lado y también observan intervalos de aros en los que deberán saltar.
- ❑ Los niños reciben la visita del cangrejo juguetero, quien les dice que está muy preocupado pues su tesoro se ha perdido es por ello que necesita ayuda y quiere que lo ayuden a buscarlo y para ello deberán seguirlo.
- ❑ Los niños siguen al cangrejo juguetero (títere) quien canta una canción "A movernos hacia un lado y hacia el otro" y a su vez en sus tenazas porta dos paletas una roja y azul para así seguir según la dirección que indique.
- ❑ Los niños se guían del cangrejo por el camino el cual tiene cinta de color rojo y azul pegados hacia un lado y hacia el otro lado (izquierda- derecha) también el camino tiene intervalos de aros en los cuales deberán pasar de puntitas.
- ❑ Los niños al finalizar el camino encontraran el cofre del tesoro perdido del cangrejo juguetero.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica las nociones espaciales "hacia un lado" y "hacia el otro" (izquierda-derecha).



"JUGUEMOS CON LOS MOUNSTRITOS COME PELOTAS"

17

OBJETIVO

A través de esta estrategia lúdica, los niños y niñas desarrollarán la comprensión y el uso de las nociones espaciales "arriba" y "abajo", mediante el desplazamiento y la interacción con los monstruitos come pelotas en un circuito de movimiento.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Mounstrito come
pelota



Cesta de pelotas
de colores



Paletas

PROCEDIMIENTO

- ☐ Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que observen atentamente el patio del jardín y descubran si hay algo nuevo. ¿Qué creen que será?"
- ☐ Los niños observan que en el patio hay un monstrito colgado arriba y otro abajo, los cuales tienen sus boquitas abiertas para lanzar pelotitas. También observan un camino para saltar aros.
- ☐ Los niños reciben una canasta de pelotas.
- ☐ Los niños se forman en columna.
- ☐ Al sonido del silbato cada niño pasa saltando los aros y al llegar a la canasta de pelotas escoge una y la lanza según la consigna de las paletas de colores (rojo, arriba y azul abajo)
- ☐ Los niños juegan sucesivamente hasta que todos los niños participan.
- ☐ Los niños guardan los materiales en su lugar.
- ☐ Los niños con la ayuda del cubo preguntón de Mario Bross comparten sus experiencias: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué movimiento realizaste? ¿Hacia qué direcciones lanzaste las pelotas? ¿Te gustó lo que hiciste? ¿Por qué?

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Identifica las nociones espaciales "arriba" y "abajo" al observar la ubicación de los monstritos y relacionarlas con las consignas dadas.
- ✓ Aplica correctamente las nociones espaciales al lanzar las pelotas según la consigna visual (paleta roja = arriba / paleta azul = abajo).



"JUGAMOS CON LAS MARIPOSAS PEGATINA"

18

OBJETIVO

Mediante esta estrategia lúdica, los niños y niñas desarrollarán su capacidad para orientarse en el espacio, identificando y aplicando las nociones espaciales "cerca" y "lejos", en el marco de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES



Mariposas
pegatinas



Cesta de pelotas
de colores



Micrófono
preguntón

PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que el día de hoy les trajo un juego divertido para jugar.
- ❑ Los niños se dirigen al patio para descubrir la sorpresa.
- ❑ La docente presenta las dos mariposas, "Mariposa Mapita" y "Mariposa Lulita", y cuenta una breve historia: "Hoy nuestras mariposas quieren jugar. Una vive cerquita de nosotros y la otra vive más lejos. ¿Podemos ayudarlas a llenar sus alas de pelotitas mágicas?"
- ❑ Se muestra a los niños la ubicación de ambas mariposas para que visualicen la diferencia entre "cerca" y "lejos".
- ❑ Los niños se colocan en una línea de partida con una pelota en la mano.
- ❑ La docente da la consigna: "Cuando diga cerca, corren y pegan la pelota en la mariposa que está cerca y cuando diga lejos, van corriendo y pegan la pelota en la mariposa que está lejos."
- ❑ Se repite el juego varias veces, variando las consignas y agregando ritmo o música.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Reconoce las nociones espaciales "cerca" y "lejos" en situaciones de juego y desplazamiento.
- ✓ Aplica las nociones espaciales para orientarse y dirigirse correctamente a los lugares solicitados.



"JUGUEMOS AL CIRCUITO ESPACIAL DE PACMAN"

19

OBJETIVO

A través de esta estrategia lúdica, los niños y niñas reforzaran conocimientos acerca de las nociones espaciales "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado".

TIEMPO

40 minutos



MATERIALES

- ☐ Pacman
- ☐ Caja mágica
- ☐ Aros
- ☐ Cintas
- ☐ Hojas bond
- ☐ Colores



PROCEDIMIENTO

- ❑ Como motivación se presenta a los niños una caja mágica en la cual descubrirán a Pacman quien interactúa con ellos y les comenta que él les trajo un gran reto para jugar y así lo ayuden a recoger monedas para dejarlas en su caja mágica.
- ❑ Se escoge a un niño guía para que lleve a Pacman consigo.
- ❑ Los niños se posicionan en la zona marcada con una estrella, en el tramo uno encuentran donde los niños deberán avanzar "hacia adelante" en forma de equilibrista recogiendo monedas.
- ❑ En el segundo tramo, los niños encuentran un cartel que les indica dar un giro hacia un lado (derecha), los niños siguen otro camino con obstáculos (aros y cintas pegadas para saltar).
- ❑ En el tramo tres, encuentran un fantasma bloqueando el camino, por lo que deberá retroceder hacia atrás para buscar otro camino.
- ❑ En el tramo cuatro encuentra un cartel que le indica girar hacia al otro lado (izquierda) y continúa recogiendo monedas.
- ❑ Finalmente, logran encontrar la meta y colocar las monedas en la caja mágica.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Se desplaza realizando expresiones "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" a través del "Circuito espacial de Pacman".



"EL GRAN CIRCUITO FINAL CON CONEJIN EL VELOZIN"

20

OBJETIVO

A través de esta estrategia lúdica, los niños y niñas obtendrán conocimientos acerca de las nociones espaciales "adelante", "atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado", "arriba" "abajo", "cerca" y "lejos".

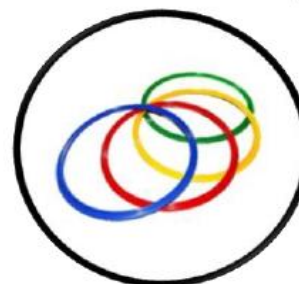
TIEMPO

40 minutos



MATERIALES

- ☐ Sombrero
- ☐ Conejin el velozin
- ☐ Cuerda
- ☐ Aros
- ☐ Pelotas
- ☐ canastas



PROCEDIMIENTO

- ❑ Los niños observan un sombrero el cual tendrá en su interior a conejin el velozin
- ❑ Se pide a uno de los niños colocar su mano dentro del sombrero y descubren a conejin quien será el guía del circuito. Él invita a los niños a acompañarlo en una gran misión: "Ayúdame a llegar al tesoro siguiendo las pistas del espacio".
- ❑ Los niños se dirigen al patio y encuentran un circuito con estaciones las cuales deberán cruzar junto a conejin.
- ❑ La primera estación son unos aros colocados en fila donde ellos deberán pasar dando saltos hacia adelante o hacia atrás según la consigna que les de conejin velozin.
- ❑ En la segunda estación los niños encuentran una cuerda en el suelo en cual darán saltos hacia un lado o hacia al otro.
- ❑ En la tercera estación Conejin les entrega un globo el cual en equipo deberán mantenerlo hacia arriba mientras él cuenta hasta 20.
- ❑ En la cuarta estación, los niños encuentran una caja con pelotas de colores y dos canastas en frente, por lo cual Conejin va dando la consigna de que algunos lanzaran la pelota de cerca y otros de lejos.
- ❑ Finalmente, los niños logran encontrar el gran tesoro de Conejín en el cual descubren zanahorias.

EVALUACIÓN

Se evaluará a los estudiantes en base a una lista de cotejo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ Realiza desplazamientos usando expresiones "adelante", "atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado", "cerca" y "lejos" y "arriba"



CAPITULO IV

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA



Orientaciones para evaluar la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Consiste en que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, visualmente, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Implica que realice mediciones directas o indirectas de la superficie, del perímetro, del volumen y de la capacidad de los objetos, y que logre construir representaciones de las formas geométricas para diseñar objetos, planos y maquetas, usando instrumentos, estrategias y procedimientos de construcción y medida. Además, describe trayectorias y rutas, usando sistemas de referencia y lenguaje geométrico.
CAPACIDAD	DESCRIPCIÓN
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Es construir un modelo que reproduzca las características de los objetos, su localización y movimiento, mediante formas geométricas, sus elementos y propiedades, la ubicación y transformaciones y la ubicación en sistema de referencia, es también establecer relaciones entre estas formas, usando lenguaje geométrico y representaciones gráficas o simbólicas.
Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Es comunicar su comprensión de las propiedades de las formas geométricas, sus transformaciones y la ubicación en un sistema de referencia, es también establecer relaciones entre estas, usando lenguaje geométrico y representaciones gráficas o simbólicas.
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Es seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos y recursos para construir formas geométricas, trazar rutas, medir o estimar distancias y superficies, y transformar las formas bidimensionales y tridimensionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación (2020). *Guía de orientaciones de la matemática en el nivel inicial*.
<https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>

Ministerio de Educación. (2022). *Resolvemos problemas jugando 1 : orientaciones para docentes, competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización 5 años*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8044>

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional. Repositorio MINEDU.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

Anexo 6

Base de datos

PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO CONTROL

	DIMENSION 1			Sub total	DIMENSION 2		Sub total	DIMENSION 3					Sub total	TOTAL
	P1	P2	P3		P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	0	2	4	2	0	2	2	0	2	0	0	4	10
2	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	4	8
3	2	0	2	4	2	0	2	0	2	0	2	0	4	10
4	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	2	8	10
5	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	6	10
6	2	0	2	4	2	0	2	0	2	0	0	0	2	8
7	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	4	6
8	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	0	6	8
9	2	0	2	4	2	0	2	0	2	0	0	2	4	10
10	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	0	6	8
11	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	0	6	8
12	2	0	2	4	2	0	2	0	2	0	0	2	4	10
13	2	0	2	4	0	0	0	2	0	0	2	0	4	8
14	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0	4	8
15	0	0	0	0	0	2	2	2	2	0	0	2	6	8
16	2	0	2	4	0	2	2	0	0	2	2	0	4	10
17	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	2	8	10
													PROMEDIO	9
													DESVIACIÓN	1

PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL

	DIMENSION 1			Sub total	DIMENSION 2		Sub total	DIMENSION 3					Sub total	TOTAL
	P1	P2	P3		P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	0	2	4	2	2	4	2	0	2	0	0	4	12
2	2	0	2	4	2	2	4	2	0	2	2	0	6	14
3	2	0	2	4	2	0	2	2	2	2	2	0	8	14
4	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	8	12
5	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	6	10
6	2	0	2	4	2	2	4	2	2	2	0	0	6	14
7	2	0	0	2	2	2	4	2	0	2	2	0	6	12
8	2	0	0	2	2	2	4	2	0	2	2	0	6	12
9	2	0	2	4	2	0	2	2	2	2	0	2	8	14
10	2	0	0	2	2	2	4	2	0	2	2	0	6	12
11	2	0	0	2	2	2	4	2	0	2	2	0	6	12
12	2	0	2	4	2	0	2	2	2	2	0	2	8	14
13	2	0	2	4	0	2	2	2	0	2	2	0	6	12
14	2	0	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	6	10
15	2	0	0	2	2	2	4	2	2	2	0	2	8	14
16	2	0	2	4	0	2	2	2	0	2	2	0	6	12
17	2	0	0	2	2	2	4	2	0	2	2	2	8	14
													PROMEDIO	13
													DESVIACIÓN	1

PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

[illegible]

PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

	DIMENSION 1			Sub total	DIMENSION 2		Sub total	DIMENSION 3					Sub total	TOTAL
	P1	P2	P3		P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	0	0	6	16
2	2	0	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	10	18
3	2	2	2	6	2	2	4	2	2	0	2	2	8	18
4	2	0	2	4	2	2	4	2	0	2	2	2	8	16
5	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	2	0	8	18
6	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	0	2	8	18
7	2	2	2	6	2	2	4	2	0	2	2	2	8	18
8	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	2	0	8	18
9	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	0	2	8	18
10	2	2	0	4	2	2	4	2	0	2	2	2	8	16
11	2	2	2	6	2	2	4	2	0	2	2	2	8	18
12	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	0	2	8	18
13	2	0	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	10	18
14	2	2	2	6	2	2	4	2	0	2	2	0	6	16
15	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	0	2	8	18
16	2	2	2	6	2	2	4	2	2	0	2	2	8	18
17	2	2	2	6	2	2	4	2	0	2	2	2	8	18
													PROMEDIO	18
													DESVIACIÓN	1

Anexo 7

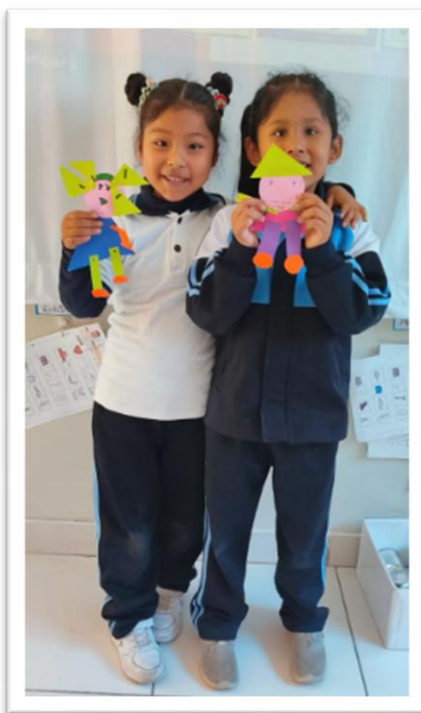
Evidencias fotográficas



En esta imagen, se logra apreciar a dos estudiantes disfrutando el momento de juego representando una casa con figuras geométricas con la estrategia “Diverti-cubos geométricos”.



En esta imagen, se aprecia a un estudiante muy feliz de haber terminado de realizar sus brochetas con la estrategia “Creamos nuestras brochetas geométricas”.



En esta imagen, se observa a dos niñas mostrando sus muñecas representadas con figuras geométricas con la estrategia “Creamos nuestra marioneta geométrica”.



En esta imagen, se logra apreciar a los niños muy concentrados y disfrutando del juego grupal llevando las pelotitas hacia adelante y hacia atrás con la estrategia “Transportando las pelotitas”.



En esta imagen, se observa a los niños y niñas mostrando sus globos creativos de cabellos largos y cortos con la estrategia “Jugamos al peluquero con globos de cabellos locos”.



En esta imagen, se logra apreciar a los niños y niñas mostrando sus muñecos decorados hechos de cono de cartón con cabellos largos y cortos con la estrategia “Creamos nuestro monstruito pelucones”.

Vanessa Canqui

CANQUI Y GUTIERREZ_TESIS FINAL-PARA TURNITIN.pdf



TESINAS Y TESIS



SUSTENTACIÓN 2025 I



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3346208796

158 páginas

Fecha de entrega

21 sep 2025, 8:00 a.m. GMT-5

26.987 palabras

Fecha de descarga

21 sep 2025, 8:03 a.m. GMT-5

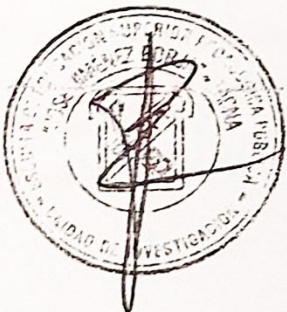
148.943 caracteres

Nombre del archivo

CANQUI_Y_GUTIERREZ_TESIS_FINAL-PARA_TURNITIN.pdf

Tamaño del archivo

1.7 MB



18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

15%	Internet
4%	Publicaciones
13%	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.

1	Internet	
	repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe	7%
2	Trabajos del estudiante	
	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	5%
3	Internet	
	www.donboscochacas.org	1%
4	Internet	
	repositorio.udh.edu.pe	<1%
5	Internet	
	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	
	Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica	<1%
7	Internet	
	repositorio.unap.edu.pe	<1%
8	Publicación	
	Ticona Choque, Alejandro. "Método heurístico en el aprendizaje del cálculo difere..."	<1%
9	Internet	
	hdl.handle.net	<1%
10	Publicación	
	Ana María Rodas Carbonell. "Dispositivos electrónicos impresos sobre sustratos t..."	<1%
11	Internet	
	repositorio.ucv.edu.pe	<1%

12	Trabajos del estudiante Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
13	Trabajos del estudiante Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
14	Trabajos del estudiante Universidad Cesar Vallejo	<1%
15	Trabajos del estudiante monterrico	<1%
16	Internet repositorio.uncp.edu.pe	<1%
17	Trabajos del estudiante Universidad Nacional Mayor de San Marcos	<1%
18	Trabajos del estudiante Universidad Catolica de Trujillo	<1%
19	Internet repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
20	Internet repositorio.unc.edu.pe	<1%
21	Internet distanca.udh.edu.pe	<1%
22	Internet tesis.usat.edu.pe	<1%
23	Internet www.162-241-125-80.cprapid.com	<1%
24	Internet repositorio.unp.edu.pe	<1%
25	Internet repositorio.unprg.edu.pe	<1%

trn:oid::1:334

- 26 **Publicación**
Choque Ito, Karina Jessica. "Propuesta de Innovación pedagógica en la resolución..." <1%
- 27 **Publicación**
Dionisio Isla, Juan Gabriel. "Flipped classroom en el logro de la competencia mate..." <1%
- 28 **Publicación**
Inga Cahuana, Erika Leonida. "Aportes y Limitaciones de la Multiplataforma Apre..." <1%
- 29 **Publicación**
María I. Susperreguy, Christian Peake, David M. Gómez. "Research on numerical c..." <1%
- 30 **Trabajos del estudiante**
Ministerio de Educación de Perú - COAR <1%
- 31 **Publicación**
Palomino Gomez, Haydee Lucia. "Tipos de prueba sobre el baricentro y circuncen..." <1%
- 32 **Publicación**
Salas Guzmán, Erick Anthony Wilber. "Aprendizaje basado en problemas en el log..." <1%
- 33 **Internet**
repositorio.monterrico.edu.pe <1%
- 34 **Trabajos del estudiante**
unsaac <1%