

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 aplicación de la estrategia “Ludimatekids” 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:

Anahua Paucar, Yeny Sandra

Pilco Vivanco, Yaneth

ASESOR (A)

Ghina Carolina Quispe Jiménez

<https://orcid.org/0000-0002-0969-2192>

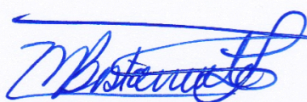
TACNA – PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

Desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la aplicación de la estrategia “Ludimatekids” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Tesis sustentada el día: 11/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJB

De : Mg. Ghina Carolina Quispe Jiménez
Docente de la EESPP 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 aplicación de la estrategia “Ludimatekids” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023, presentada por Yeny Sandra Anahua Paucar y Yaneth Pilco Vivanco. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 14% 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 existe indicios de plagio.

Tacna, 24 de octubre de 2025



.....
Ghina Carolina Quispe Jiménez
DNI: 40437936

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi familia, amigos, profesores, compañeras, docentes que me acogieron en sus aulas durante mi periodo de prácticas y a todos los niños maravillosos que conocí y dejaron muchas enseñanzas y huellas imborrables en mi corazón.

Yeny

Dedico este trabajo a mi familia, especialmente a mi madre quien es la primera persona que me apoyó en esta hermosa carrera que es educación inicial, por estar siempre conmigo motivándome a seguir luchando por mis sueños y metas.

Yaneth

AGRADECIMIENTO

A Dios, por regalarnos el don de la vida y la vocación docente, por darnos fortaleza, perseverancia, paciencia y sabiduría para afrontar los retos que día a día se presentan en nuestras vidas.

A nuestras familias, que son nuestro soporte y nos motivan a ser cada día mejores personas y estudiantes.

A nuestros docentes, que nos proveen de muchos conocimientos y comparten con nosotras sus experiencias en aula.

A la I.E.I Emma Gamero Nieto, directora, docentes y niños que nos acogieron durante nuestro periodo de prácticas y nos brindaron las oportunidades para desarrollar esta investigación.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de tablas	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.....	19
1.2.1 Problema principal.....	19
1.2.2 Problemas secundarios.....	19
1.3 Justificación e importancia de la investigación	20
1.4 Determinación de objetivos	22
1.4.1 Objetivo General.....	22
1.4.2 Objetivos Específicos	22
1.5 Hipótesis de la investigación	23
1.5.1 Hipótesis general.....	23
1.5.2 Hipótesis específicas.....	23
1.6 Variables e indicadores.....	23
1.6.1 Identificación de las variables.....	23

1.6.2	Operacionalización de las variables.....	27
-------	--	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación.....	28
2.2	Bases teóricas.....	36
2.2.1	Área de matemática	36
2.2.2	Dimensiones de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	42
2.2.3	Forma.....	43
2.2.4	Movimiento.....	44
2.2.5	Localización.....	45
2.2.6	Estrategia didáctica	46
2.2.7	Estrategia didáctica “Ludimatekids” en educación inicial.....	52
2.3	Definición de términos.....	58

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	Tipo de investigación.....	60
3.2	Diseño de investigación.....	61
3.3	Población y muestra.....	62
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63
3.4.1	Técnica.....	63
3.4.2	Instrumento	64
3.5	Procesamiento y análisis de datos.....	68

CAPÍTULO IV**RESULTADOS**

4.1	Descripción del trabajo de campo.....	70
4.2.	Análisis descriptivo e inferencial de los resultados	74
4.2.1	Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo control.....	74
4.2.2	Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control	83
4.2.3	Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental.....	85
4.2.4	Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental.....	94
4.2.5	Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.....	96
4.2.6	Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental.....	105
4.2.7	Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia didáctica. .	114
4.2.8	Prueba estadística de la Hipótesis General	116
4.3.	Verificación de hipótesis	119
4.3.1	Verificación de hipótesis específicas.....	119
4.3.2	Verificación de hipótesis general.....	121
	CONCLUSIONES	123
	RECOMENDACIONES.....	125
	REFERENCIAS.....	127
	ANEXOS	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de la investigación	62
Tabla 2	Resultados de la validez de expertos	65
Tabla 3	Resultado de la confiabilidad del instrumento.....	66
Tabla 4	Escala de valores del Alfa de Cronbach	66
Tabla 5	Resultados de la evaluación de entrada del grupo control	74
Tabla 6	Resultados de evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones	76
Tabla 7	Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems.....	78
Tabla 8	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo control.....	81
Tabla 9	Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental	85
Tabla 10	Resultados de evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones	87
Tabla 11	Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.	89
Tabla 12	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental	92
Tabla 13	Resultados de la evaluación de salida del grupo control	96
Tabla 14	Resultados de evaluación de salida del grupo control, por dimensiones	98
Tabla 15	Resultados de la evaluación de salida del grupo control, por ítems.	100
Tabla 16	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo control.....	103
Tabla 17	Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental.....	105

Tabla 18	Resultados de evaluación de salida del grupo experimental, por dimensiones	107
Tabla 19	Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental, por ítems.	109
Tabla 20	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo experimental	112
Tabla 21	Medidas estadísticas de la evaluación de salida en el grupo experimental y control	115
Tabla 22	Medidas estadísticas de la evaluación de entrada y salida del grupo experimental	118

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Flujograma de la estrategia didáctica.....	57
Figura 2	Resultados de la evaluación de entrada del grupo control.....	74
Figura 3	Resultados de evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones	76
Figura 4	Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems.....	79
Figura 5	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo control.....	81
Figura 6	Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental	85
Figura 7	Resultados de evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones	87
Figura 8	Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.	90
Figura 9	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental	92
Figura 10	Resultados de la evaluación de salida del grupo control	96
Figura 11	Resultados de evaluación de salida del grupo control, por dimensiones	98
Figura 12	Resultados de la evaluación de salida del grupo control, por ítems.	101
Figura 13	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo control.....	103
Figura 14	Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental.....	105
Figura 15	Resultados de evaluación de salida del grupo experimental, por dimensiones	107

Figura 16	Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental, por ítems.	110
Figura 17	Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo experimental	112

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

La investigación fue de tipo experimental, con diseño cuasi experimental, realizada con una muestra de 36 estudiantes. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, para medir el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En el procesamiento de datos se utilizó las técnicas estadísticas, tanto la descriptiva e inferencial.

Con la aplicación de la estrategia didáctica se obtuvo como resultado un incremento en el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, pasando de un 100% de estudiantes en el nivel de inicio a un 90% de estudiantes en el nivel de logro destacado; además, se logró incrementar el promedio de 3,56 puntos a 18,89 puntos después de aplicar la estrategia didáctica. Se concluye que la aplicación de la estrategia didáctica tuvo un efecto positivo en los estudiantes, ya que logra elevar el nivel de rendimiento en relación a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, con un nivel de confianza del 95%.

PALABRAS CLAVES: estrategia didáctica, matemática, forma, localización, movimiento, nociones espaciales, medida, educación inicial.

ABSTRACT

The research work aims to develop competence solves problems of form, movement and localization through the didactic strategy "Ludimatekids" in 5-year-old students of the initial educational institution Emma Gamero Nieto of Tacna.

The research is experimental, with quasi-experimental design, conducted with a sample of 36 students. The technique used was observation and the checklist instrument, to measure the level of competence solves problems of form, movement and location. Statistical techniques were used in data processing, both descriptive and inferential with the Student t-test.

The implementation of the didactic strategy resulted in an increase in the level of competence solving problems of form, movement and location, from 100% of students at the starting level to 90% of students at the outstanding achievement level; In addition, the average of 3,56 points was increased to 18,89 points after applying the teaching strategy. It is concluded that the application of the didactic strategy had a positive effect on the students, since it manages to raise the level of performance in relation to the competition solves problems of form, movement and location, with a level of confidence of 95%.

KEY WORDS: didactic strategy, mathematics, shape, location, movement, spatial notions, measurement, initial education.

INTRODUCCIÓN

Durante los primeros años de vida el niño adquiere conciencia de su cuerpo y descubre posibilidades de movimiento e interacción con los elementos de su entorno; a medida que el niño crece, las situaciones que vivencia hacen que estas interacciones sean cada vez más complejas y se orienten a la búsqueda de soluciones, lo cual constituye el enfoque esencial del área de matemática.

En este sentido, la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización tiene especial relevancia en el desarrollo integral del niño, ya que le permite la construcción de nociones espaciales, de medida y de forma, siendo estas una parte esencial para el desenvolvimiento del niño en su entorno. Es por ello que la intervención debe ser oportuna y adecuada, especialmente en el nivel inicial.

Ante esta premisa se elaboró el presente trabajo de investigación titulado “Desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia didáctica “Ludimatekids” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023” que tiene como objetivo elevar los niveles de la competencia mencionada, mediante la aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids”, compuesta por un conjunto de actividades significativas y creativas.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado por capítulos, los que se detallan brevemente a continuación:

El capítulo I, está conformado por el planteamiento del problema el cual parte de la descripción, determinación y formulación del problema, seguido del planteamiento de objetivos de la investigación, justificación y limitaciones, y finalmente se plantean las hipótesis de la investigación.

El capítulo II, presenta el marco teórico, el cual inicia con los antecedentes de la investigación. Se desarrollan las bases teóricas de cada variable, en primer lugar, el área

de matemática, enfoque, competencia, capacidades, desempeños y dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Así mismo, se desarrolla a segunda variable, estrategia didáctica “Ludimatekids”, definición, tipos de estrategia, tipos de enseñanza, definición del juego, dimensiones de juego, importancia, finalidad y estructura, entre otros contenidos. Finalmente se implementa con la definición de términos.

El capítulo III, describe el marco metodológico, considera el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, la identificación y operacionalización de las variables de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, confiabilidad, validez y el procesamiento y análisis de datos.

El capítulo IV, comprende los resultados de la investigación que presenta la descripción del trabajo de campo, en sus etapas de planificación, ejecución y evaluación; el análisis estadístico descriptivo e inferencial y la verificación de hipótesis.

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación, las cuales están en concordancia con los objetivos, resaltando la eficacia de la aplicación de la estrategia didáctica. Seguidamente, se presentan las referencias bibliográficas y los anexos que evidencian la ejecución de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

A nivel mundial se observa que, desde el nacimiento, el niño se ve en constante interrelación con las personas de su entorno en un espacio delimitado y constituido por diferentes objetos, los cuales le sirven como referencia para ubicarse espacialmente. En los primeros años de vida, el niño explora sus posibilidades de movimiento y desplazamiento con su cuerpo, experimentando con aquellos objetos que se encuentran a su alrededor al momento del juego (MINEDU, 2016). Durante la vida escolar, especialmente en el nivel inicial, se empieza a tomar conciencia sobre estas acciones y se asocian con las diversas nociones matemáticas espaciales (García et al, 2015).

Durante los últimos años se ha observado a nivel mundial una reducción en la interacción del niño con su entorno debido a diversos factores como: la pandemia por covid-19 que ha mantenido a muchos niños aislados por tiempo prolongado en sus hogares, el horario y carga laboral de los padres de familia que limita el tiempo y espacios de interacción entre padres e hijos, y el uso desmedido de los dispositivos tecnológicos que promueve el sedentarismo y crea una barrera

para la interacción del niño con su entorno y su desarrollo de nociones espaciales (Burns y Gottschalk, 2020).

En el Perú, la Evaluación Muestral aplicada en el año 2022 evidencia una disminución en los logros de aprendizaje en el área de Matemática, específicamente en competencias como Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, lo que refleja dificultades en la comprensión de las nociones espaciales y de forma (MINEDU, 2023). Ante esto, Camargo et al. (2018) resaltan la importancia de comprender estas nociones, pues tienen implicancia sobre diversas áreas y en el desenvolvimiento del niño en diversas actividades cotidianas.

Es por ello que, luego de realizar una evaluación diagnóstica se identificó que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Emma Gamero Nieto de Tacna, en el año 2023, muestran un insuficiente desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, evidenciándose en el bajo nivel de comprensión de nociones matemáticas espaciales, especialmente las referidas a las estrategias que el niño utiliza para establecer vínculos entre las formas y medidas de objetos de su entorno, y la expresión de nociones de ubicación y desplazamiento de sí mismos, objetos de su entorno y el espacio.

Existen diferentes causas secundarias que dan origen al problema antes descrito, entre ellos se encuentra: el uso desmedido de los medios digitales, originando sedentarismo, el cual se presenta como una barrera para la interacción del niño con su entorno, el poco interés en conceptos espaciales y de forma por parte de los padres de familia, dándole prioridad a otras nociones matemáticas, la enseñanza de nociones espaciales a partir de fichas de aplicación y no de

situaciones reales y de contexto. Sin embargo, se ha detectado que la causa principal radica en la aplicación de estrategias poco innovadoras o inadecuadas para desarrollar la competencia por parte de la docente.

La investigación realizada tuvo como propósito fortalecer el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia didáctica denominada “Ludimatekids”, compuesta por un conjunto de actividades significativas que favorecen el entendimiento de las nociones matemáticas relacionadas a la ubicación espacial.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema principal

¿Cómo desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 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 en el grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023 antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids"?

¿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, 2023 después de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids"?

1.3. Justificación e importancia de la investigación

La presente investigación se justificó teóricamente porque contribuyó al fortalecimiento del campo del conocimiento educativo, específicamente en el área de Matemática, en la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Los resultados obtenidos permitieron sistematizar información relevante sobre el desarrollo de las nociones espaciales y de forma en niños de educación inicial. Asimismo, el estudio amplió la comprensión conceptual de dicha competencia desde un enfoque didáctico acorde a las características evolutivas de los estudiantes de 5 años. La investigación generó aportes teóricos que sirvieron como referente para futuras indagaciones relacionadas con el desarrollo del pensamiento espacial temprano. Además, permitió consolidar fundamentos pedagógicos que sustentaron la importancia del aprendizaje significativo en matemática inicial. De este modo, los hallazgos se constituyeron en un soporte teórico válido para el diseño de estrategias didácticas orientadas a mejorar los aprendizajes.

La investigación se justificó socialmente porque respondió a una necesidad educativa detectada en el contexto escolar, vinculada al bajo desarrollo de la competencia matemática en estudiantes de educación inicial. Los resultados beneficiaron directamente a los niños de 5 años, al favorecer el fortalecimiento de habilidades espaciales necesarias para su desenvolvimiento cotidiano y escolar. Asimismo, aportó al trabajo pedagógico de las docentes, al brindar orientaciones y recursos que contribuyeron a mejorar la calidad de la enseñanza. La propuesta desarrollada permitió generar oportunidades de aprendizaje más equitativas y pertinentes al contexto educativo. De manera indirecta, el estudio favoreció a las familias y a la comunidad educativa al promover mejores condiciones para el

desarrollo integral de los estudiantes. En ese sentido, la investigación aportó al mejoramiento del servicio educativo y al fortalecimiento de la educación inicial en el entorno social donde se aplicó.

La investigación se justificó metodológicamente porque los métodos, técnicas e instrumentos utilizados fueron diseñados y aplicados de manera rigurosa, asegurando su validez y confiabilidad. El proceso metodológico permitió obtener información precisa sobre el nivel de desarrollo de la competencia evaluada. Asimismo, los procedimientos empleados pudieron ser replicados o adaptados en futuras investigaciones del ámbito educativo. El estudio generó instrumentos y recursos metodológicos que se constituyeron en referentes útiles para docentes e investigadores interesados en la educación inicial. La elaboración y aplicación de una guía de actividades permitió articular adecuadamente el diagnóstico, la intervención y la evaluación. De este modo, la investigación aportó un marco metodológico sólido que facilitó el análisis sistemático del problema educativo abordado y fortaleció la producción científica en educación.

La investigación se justificó prácticamente porque estuvo orientada a dar respuesta a una problemática educativa concreta relacionada con el bajo desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. La estrategia didáctica propuesta fue diseñada para ser aplicada directamente en el aula, atendiendo las necesidades reales de los estudiantes de 5 años. Su implementación permitió fortalecer el aprendizaje de las nociones espaciales mediante actividades lúdicas y significativas. Asimismo, la propuesta brindó a las docentes herramientas prácticas que facilitaron la planificación y ejecución de sesiones de aprendizaje. Los recursos elaborados contribuyeron a mejorar los niveles de logro evidenciados en el diagnóstico inicial. En ese sentido, la

investigación produjo un aporte pedagógico aplicable que favoreció la mejora de la práctica docente y el desarrollo integral de los estudiantes.

De la misma manera, la investigación guarda importancia ya que se orientó a ayudar a mejorar los niveles de logro de la competencia; así mismo, producirá un aporte pedagógico que responde a la resolución de una a problemática educativa, es abordada desde el ámbito científico y metodológico con el fin de promover la calidad educativa en el país.

1.4. Determinación de objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia didáctica "Ludimatekids" en 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 control y experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.
- b. Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo control y experimental después de la aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

1.5. Hipótesis de la investigación

1.5.1 Hipótesis general

La aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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.

1.5.2 Hipótesis específicas

- a. La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.
- b. 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 "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1 Identificación de las variables.

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

a. Definición conceptual

La competencia busca desarrollar la orientación del estudiante en relación a diferentes puntos de referencia; así mismo, se espera que sea capaz de referir el movimiento y la posición de elementos en el espacio y de sí mismo, manipulando, demostrando y detallando particularidades que los elementos tienen en común con las formas geométricas planas y cuerpos geométricos. Además, abarca la medición directa o indirecta a través de diferentes recursos, como por ejemplo su propio cuerpo; la construcción de diversas formas geométricas al diseñar objetos, maquetas, y procedimientos de construcción y medida (MINEDU, 2017).

b. Definición operacional

La competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” se operacionaliza a través del desempeño de los niños al enfrentar situaciones problemáticas relacionadas con el reconocimiento, descripción y representación de formas geométricas, relaciones espaciales y desplazamientos en el entorno.

Esta variable fue medida mediante una ficha de observación, considerando las dimensiones: forma, movimiento y localización, las cuales se evalúan a partir de indicadores observables durante actividades lúdicas y situaciones significativas propuestas en el aula.

Indicadores

- Establece vínculos entre las formas de los objetos que observa a su alrededor y las figuras geométricas que identifica, empleando recursos y materiales concretos.
- Identifica comparaciones de longitud en situaciones de la vida diaria y emplea expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

- Se ubica a sí mismo y localiza objetos en el espacio que le rodea, lo que le permite planificar y llevar a cabo sus movimientos y desplazamientos, lo comunica a través de su propio cuerpo o verbalmente.
- Describe mediante dibujos y ejemplos concretos sus propias vivencias, ilustrando las conexiones espaciales y dimensionales entre personas y objetos.
- Explora diversas estrategias para abordar una situación particular que implica la disposición en el espacio, movimiento y la construcción de objetos usando materiales concretos. Selecciona un método para alcanzar su objetivo y explica la razón detrás de su elección.

Variable independiente: Estrategia didáctica “Ludimatekids”

a. Definición conceptual

Las estrategias pueden ser definidas como un conjunto articulado de pasos o procedimientos estructurados de manera secuencial. Estos métodos se despliegan con el propósito de alcanzar objetivos específicos, priorizando la optimización y la regulación de los procesos cognitivos, afectivos y psicomotores involucrados (Tobón, 2013, p. 239-240).

b. Definición operacional

La estrategia didáctica se operacionaliza mediante la aplicación sistemática de un conjunto de actividades lúdicas planificadas, que incluyen juegos, dinámicas y el uso de materiales didácticos específicos, orientados al desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Su implementación se realizó con estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna y fue evaluada a través de una ficha de observación, considerando criterios e indicadores previamente establecidos que permitieron identificar cambios en el nivel de logro de dicha competencia.

Dimensiones

- Juegos motores
- Juegos sociales
- Juego de construcción
- Juegos de reglas

Indicadores

- Utiliza todo su cuerpo o parte de él para jugar permitiendo el desarrollo de la coordinación de movimientos.
- Interactúa con más de dos personas al jugar, estableciendo relaciones positivas y desarrollando sus habilidades sociales.
- Realiza construcciones de diferentes tipos, trasladando objetos y trasladándose el mismo entre otros.
- Respeta una serie de acuerdos, instrucciones o reglas para poder jugar.

Variables intervinientes

- Edad
- Sexo
- Condición socio-económica
- Capacitación docente
- Padres de familia

1.6.2 Operacionalización de las variables.

Operacionalización de la variable dependiente e independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece vínculos entre las formas de los objetos que observa a su alrededor y las figuras geométricas que identifica, empleando recursos y materiales concretos. 2. Identifica comparaciones de longitud en situaciones de la vida diaria y emplea expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 	Ordinal
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ol style="list-style-type: none"> 3. Se ubica a sí mismo y localiza objetos en el espacio que le rodea, lo que le permite planificar y llevar a cabo sus movimientos y desplazamientos, lo comunica a través de su propio cuerpo o verbalmente. 4. Describe mediante dibujos y ejemplos concretos sus propias vivencias, ilustrando las conexiones espaciales y dimensionales entre personas y objetos. 	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Explora diversas estrategias para abordar una situación particular que implica la disposición en el espacio, movimiento y la construcción de objetos usando materiales concretos. Selecciona un método para alcanzar su objetivo y explica la razón detrás de su elección. 	
Variable Independiente Estrategia didáctica “Ludimatekids”	Juegos motores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza todo su cuerpo o parte de él para jugar permitiendo el desarrollo de la coordinación de movimientos. 	
	Juegos sociales	<ol style="list-style-type: none"> 2. Interactúa con más de dos personas al jugar, estableciendo relaciones positivas y desarrollando sus habilidades sociales. 	
	Juego de construcción	<ol style="list-style-type: none"> 3. Realiza construcciones de diferentes tipos, trasladando objetos y trasladándose el mismo entre otros. 	
	Juegos de reglas	<ol style="list-style-type: none"> 4. Respeta una serie de acuerdos, instrucciones o reglas para poder jugar. 	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Chambi (2018) realizó un estudio en la Unidad Educativa Privada Betania de la ciudad de El Alto con el objetivo de fortalecer los conceptos de espacialidad y temporalidad a través de la capoeira en niños y niñas de 4 a 5 años. Este trabajo de investigación fue cuantitativo y mediante un diseño experimental piloto se estudiaron 53 estudiantes de 4 a 5 años a quienes se les evaluó en las escalas de Pregnant y Gallardo. Los resultados pre test establecieron que un 57.14% de los niños y un 58.33% de las niñas no pudieron alcanzar a realizar adecuadamente las tareas que involucran la coordinación y equilibrio de su cuerpo y, luego de la aplicación de la capoeira, en el post test un 57.14% de los niños y un 75% de las niñas pudieron realizar satisfactoriamente. Por lo tanto, se concluyó que la realización de la estrategia, ayudó a que los estudiantes tengan mejor conocimiento de las nociones espaciales como temporales.

Parra y Lozano (2018) Se realizó un estudio con el objetivo de mejorar el proceso de orientación y su representación gráfica en el entorno físico de niños de

grados de transición de la institución educativa Juan Bautista de La Salle de Florencia (Caquetá, Colombia). Esta investigación fue cualitativa-cuantitativa, con un diseño de investigación -acción, se trabajó con una población muestral de 35 estudiantes de edades entre 4 y 5 años, a quienes se les aplicó una evaluación diagnóstica y final. Los resultados obtenidos demuestran que 82% de estudiantes lograron mejoras en los conocimientos sobre la ubicación donde se desplaza en su entorno y en la realización de dibujo. Se concluye que el proyecto aplicado tiene una influencia positiva sobre los estudiantes, ya que se incrementaron los niveles de aprendizaje en el desarrollo de ubicación en el ambiente en que se encuentra y en la plasmación en un dibujo.

Capachero et al. (2020) realizó un trabajo de investigación con el objetivo de estudiar la aplicación de la estrategia “Recursos didácticos amigables con el medio ambiente” en el desarrollo del concepto de orientación espacial y lateralidad en niños y niñas del grado preescolar del Centro Educativo La Antillana del municipio de Tierralta - Córdoba. La investigación fue de tipo cualitativo e investigación-acción y tuvo una población muestral de 20 estudiante y se les aplicó las fichas de observación. Los resultados evidencian que el 80% de los estudiantes tiene problemas con la orientación espacial y la lateralidad, al aplicar la estrategia se obtuvo una mejora del 100%. Se puede concluir que la utilización de recursos reciclados ayudó considerablemente al desarrollo de las nociones de lateralidad y direccionalidad las cuales las estrategias planteadas fueron de manera innovadora y divertida siendo pertinente para la edad planteada generando aprendizajes duraderos en los estudiantes.

Cahuaya (2022) realizó un estudio con el objetivo de determinar el impacto de las actividades recreativas que utilizan materiales reciclados en el

desarrollo de conceptos lógico-matemáticos en niños de Inicial de la unidad educativa 4 de Julio de la ciudad de La Paz. Esta investigación fue cuantitativa con diseño cuasi experimental, el trabajo de investigación se realizó con una población de 58 estudiantes del nivel inicial a quienes se les aplicó la Test de habilidades básicas de la iniciación al cálculo de Del Solar. Los resultados del Pre-test muestran que el grupo control el puntaje mínimo es 3 y el máximo es 9 y en el grupo experimental el mínimo es 3 y el máximo 10. Luego de la aplicación del material reciclado en las actividades lúdicas en el grupo experimental se obtuvo como resultado en la prueba del Post-test que el grupo control obtuvo un puntaje de 4 como mínimo y el 11 como máximo; por el contrario, en el grupo experimental el mínimo es 9 y máximo 17. Por tanto, Se puede concluir que utilizar materiales reciclados para actividades recreativas es beneficioso para que los niños desarrollen conceptos lógicos matemáticos de serialización, clasificación y protección en una etapa temprana.

Soria (2024) realizó una investigación con el objetivo de estudiar el tangram digital en la identificación de figuras geométricas básicas en niños de 4 a 5 años en ciudad de Ambato. El estudio fue cuantitativo y se usó un diseño preexperimental y alcance explicativo con una población muestral de 20 estudiantes, a quienes se les aplicó una ficha de observación. Los resultados en el pre test establecieron que un 60% de los estudiantes evidenciaron un nivel bajo en la identificación de las figuras geométricas y, luego de la aplicación del recurso digital se mostró una mejora en el post test del 100% en estudiantes. Se concluye que el uso del tangram digital permitió un aumento significativo en la identificación de las figuras geométricas básicas.

Nacionales

Ortiz (2018) realizó una investigación con el objetivo de establecer en qué medida los juegos motrices como estrategia didáctica desarrolla las nociones espaciales en los estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial N° 781 de la Florida, Huánuco, 2018. Esta investigación fue de tipo cuantitativo, con un diseño pre experimental, se trabajó con una población muestral de 13 estudiantes a quienes se les aplicó la guía de observación. Los resultados evidenciaron que antes de aplicar los juegos motrices los estudiantes se encontraban en un 8% en el nivel de logro y después de aplicar la estrategia didáctica 54% se encontraba en este nivel. Por tanto, se puede concluir que la estrategia planteada de los juegos motores ayudó satisfactoriamente a fortalecer los conocimientos de las nociones espaciales en los estudiantes.

Sánchez (2020) realizó una investigación con la finalidad de verificar las ventajas de los materiales didácticos estructurados en la competencia para abordar los problemas de forma corporal, movimiento y posicionamiento de los estudiantes de la institución educativa N° 455 del distrito de Raimondi, Junín, 2020. El trabajo de investigación fue cuantitativo, y se realizó considerando un diseño pre-experimental, considerando como muestra 24 estudiantes de 4-5 años, quienes realizaron un pre y post test de 15 ítems. Los resultados obtenidos muestran que existe un 58.33% de estudiantes que lograron mejoras relevantes en la competencia con el uso de materiales didácticos estructurados. Se concluye que existe un beneficio positivo y significativo del uso de materiales didácticos estructurados en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Trinidad (2021) realizó una investigación con el objetivo primordial de fortalecer la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización mediante la implementación de juegos cooperativos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 108 “María Montessori” de Huánuco, 2018. Esta investigación fue de tipo experimental y un diseño cuasi experimental, la población con la que se trabajó fue de 74 estudiantes de 5 años a quienes se les aplicó una lista de cotejo. Los resultados obtenidos mostraron que sólo un 36,5% demostraron el desarrollo de la competencia en la prueba de entrada, mientras que en la prueba de salida este porcentaje se incrementó a un 75,2%. Se concluye que, se ha conseguido fortalecer la capacidad de resolver problemas en cuanto a la forma, el movimiento y la localización mediante la implementación de juegos estructurados durante las clases de aprendizaje

Saavedra (2022) realizó una investigación con el objetivo de verificar el efecto de los juegos en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la I.E. 8 de octubre de la provincia Tumbes, 2020. Esta investigación, de carácter cuantitativo y con un diseño pre experimental, incluyó a una muestra de 43 estudiantes, con edades comprendidas entre los 3 y 5 años, a quienes se les administró una lista de cotejo. Los resultados iniciales mostraron que el 41% de los estudiantes se ubicaron en un nivel destacado, el 47% en un nivel intermedio y el 12% en un nivel bajo. Tras la intervención, los resultados finales indicaron que el 82% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto y el 6% logró un nivel intermedio. Estos hallazgos sugieren que la implementación de juegos recreativos tuvo un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes en el área de las matemáticas.

Tarazona (2022) realizó una investigación con el propósito de verificar el efecto de la estrategia de juegos lúdicos para fomentar el desarrollo de las nociones espaciales en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1143 “Semillitas del Saber” Carlos Fermín Fitzcarrald, San Luis, Huaraz, 2020. Este estudio fue de tipo básico-cuantitativo, con un nivel pre - experimental y un diseño no-experimental. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento utilizado fue la escala de estimación que se aplicó a una muestra de 21 estudiantes. Los resultados obtenidos muestran que los estudiantes pasaron de un 86 % en el nivel de inicio antes de la aplicación a un 0% en el nivel de inicio después de la aplicación. De esta investigación se concluye que los estudiantes aprenden mejor en situaciones reales, utilizando medios y materiales concretos para lograr la interacción y el aprendizaje provechoso de las nociones espaciales.

Locales

Ale (2016) realizó una investigación con el propósito de comprobar el efecto de la aplicación de la estrategia del tangram en la consolidación de la resolución de problemas en los estudiantes de 5 años de la I.E. Cesar Cohaila Tamayo de Tacna en el 2016. El trabajo de investigación fue aplicado considerando un diseño pre experimental y una población muestral de 25 estudiantes a quienes se les aplicó una lista de cotejo inicial y final. Los resultados muestran que los estudiantes pasaron de un 20% en el nivel de logro antes de la aplicación de la estrategia a un 52% en el nivel de logro después de la aplicación. Se concluye que, el tangram como estrategia tiene un efecto positivo en la evolución de resolución de problemas, utilizando el juego como parte fundamental, los niños lograron despertar su creatividad y buscar nuevas formas para resolver algún conflicto.

Aduviri y Anquise (2017) realizaron un trabajo con el objetivo de desarrollar el nivel de logro de la competencia actúa y piensa matemáticamente para expresar la ubicación y realizar desplazamientos con la aplicación del módulo "Nos desplazamos por el espacio" en los estudiantes del aula niños exploradores de la Institución Educativa Inicial N° 232 "Virgen de las Mercedes" del distrito de Pocollay de Tacna, 2017. La investigación fue cuasi experimental, se trabajó con una muestra de 20 estudiantes a quienes se les aplicó una ficha de aplicación en pre y post test. Los resultados muestran que se tuvo una mejora significativa en estudiantes en la competencia, pasando de un 90 % en el nivel de inicio a un 90% en el nivel de logro. Se concluye que los estudiantes lograron mejorar su nivel de la competencia con la aplicación del módulo de aprendizaje.

Castro y Quispe (2018) llevaron a cabo un estudio con el propósito de investigar los efectos de la estrategia Fomolokid's en el desarrollo de la competencia para razonar y aplicar conceptos matemáticos en situaciones relacionadas con la forma, el movimiento y la ubicación en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°225 Niños Héroe, ubicada en el distrito de Tacna durante el año 2018. Este trabajo se enmarca en un enfoque experimental, utilizando un diseño cuasi experimental y evaluando a una muestra de 50 estudiantes de 5 años mediante una rúbrica de evaluación. Los resultados evidenciaron que, al inicio del estudio, el 96% del grupo experimental se encontraba en un nivel inicial según la prueba inicial, mientras que al finalizar el estudio se logró un 100% de éxito. Estos hallazgos sugieren que la implementación de la estrategia Fomolokid's contribuye significativamente al desarrollo de habilidades matemáticas, incluyendo la capacidad de comunicar

ideas matemáticas, la formulación de estrategias y la argumentación de conceptos matemáticos.

Pari y Venancio (2018) llevaron a cabo una investigación con el propósito de fomentar la capacidad para aplicar y razonar en contextos matemáticos relacionados con la forma, el movimiento y la ubicación, utilizando la estrategia "Aventuras en Movimiento" en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°309 "Piloto" en el distrito de Tacna durante el año 2018. Este estudio se enmarca en un enfoque experimental, utilizando un diseño cuasi experimental y evaluando a una muestra de 36 estudiantes de 5 años mediante el uso de una rúbrica de evaluación. Los resultados revelaron que, antes de la implementación de la estrategia, el 86% de los estudiantes se encontraban en una etapa inicial, mientras que después de la aplicación, el 82% alcanzó un nivel de logro. En conclusión, se evidencia que la estrategia "Aventuras en Movimiento" contribuyó significativamente al desarrollo de habilidades matemáticas, resaltando la capacidad de conceptualización, representación, razonamiento y argumentación, lo que permitió el fortalecimiento del conocimiento en nociones espaciales.

Tacanahui y Velásquez (2018) realizaron una investigación con el propósito de desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en el área de matemática a través de la estrategia MOVIOLOGIC en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Emma Gamero Nieto, Tacna, 2018. El tipo de investigación fue experimental con un diseño cuasi experimental. Se aplicó en una muestra de 36 estudiantes: 16 (G.E.) y 20 (G.C.), a quienes se les aplicó una rúbrica de evaluación. Los resultados obtenidos demostraron que los estudiantes pasaron de encontrarse en el nivel de inicio con un 75% a un 100% en el nivel de logro. Se

concluye que la estrategia aplicada permitió desarrollar la competencia, logrando un nivel sobresaliente en los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Área de matemática

2.2.1.1 Importancia del área de matemática.

La matemática forma parte de las diversas actividades de la vida diaria, por lo que resulta fundamental comprenderla y aprenderla, especialmente en las etapas iniciales del desarrollo infantil, donde se promueve a través del fortalecimiento de variadas competencias en el nivel inicial de la Educación Básica Regular (EBR).

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2006) refiere a la competencia matemática como la capacidad que tiene un individuo para utilizar el razonamiento matemático en la búsqueda de soluciones a problemas que se presenten en la vida cotidiana, haciendo uso de su razonamiento, análisis y comunicación de las operaciones y nociones matemáticas.

Según Ginsburg y Baroody (2007) citado por Ortiz (2009) explica que el conocimiento matemático del niño se desarrolla de manera formal e informal. De manera informal el niño aprende matemática espontáneamente de su entorno, de la imitación de acciones del adulto, de la interacción con sus pares en juego o conversaciones, etc. Por otro lado, de manera formal el niño adquiere habilidades y conceptos en la institución educativa, dándole forma y significado al conocimiento adquirido informalmente.

Para el MINEDU (2017) en el nivel inicial, el contacto de los estudiantes con la matemática se desarrolla de manera progresiva y gradual, tomando en

consideración la maduración neurológica, corporal y emocional del estudiante, así como su entorno, haciendo posible la correcta construcción y organización del pensamiento matemático.

Desde estas premisas, se extrae la significativa relevancia de la enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial. En este contexto, el rol del docente se vuelve fundamental, ya que recae sobre él la responsabilidad de estructurar y formalizar los conocimientos que los estudiantes adquieren de manera informal. Para lograr esta formalización efectiva, es crucial que el docente tome en cuenta el entorno inmediato de los estudiantes, así como sus intereses y necesidades específicas, identificando y comprendiendo profundamente el contexto en el que se desenvuelven. Esto implica una adaptación de las estrategias educativas para asegurar que estén alineadas con las experiencias y el mundo del estudiante, permitiendo así una construcción significativa de su aprendizaje matemático.

2.2.1.2 Enfoque del área de matemática.

El área de Matemática se orienta a desarrollar en el estudiante la capacidad de identificar, analizar y resolver problemas, promoviendo la construcción de soluciones fundamentadas. En este sentido, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) propone un enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se caracteriza por los siguientes aspectos:

- a. La matemática se concibe como un conocimiento dinámico y en constante evolución, cuyo propósito fundamental es proporcionar soluciones a problemas derivados de situaciones contextualizadas.
- b. Los estudiantes deben involucrarse en procesos de indagación y reflexión que les permitan superar dificultades, mediante la construcción y

reconstrucción de sus conocimientos en torno a conceptos matemáticos e ideas asociadas.

- c. Se enfatiza la autorregulación del aprendizaje y la reflexión crítica sobre los aspectos a mejorar, así como sobre los avances y logros alcanzados durante el proceso de resolución de problemas.

El enfoque orientado a la resolución de problemas resulta fundamental en el área de matemática, ya que facilita la aplicación de estrategias para abordar situaciones problemáticas, promoviendo la consolidación de aprendizajes significativos y transferibles a otros contextos.

2.2.1.3 Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Los estudiantes se afrontan a diversos retos que la sociedad demanda actualmente. En este sentido, se espera que los estudiantes no solo se saturen de conocimientos durante el periodo escolar, sino que además puedan adquirir un conjunto de competencias y capacidades que les permita desarrollarse de manera integral. Ante esto, la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se presenta como una de las dos competencias abordadas en el área de matemática en el ciclo II de la EBR.

Para Perrenoud (2004) la competencia es la capacidad de un individuo para movilizar, integrar y orquestar diferentes recursos cognitivos, habilidades o actitudes para hacer frente a una situación determinada.

Así mismo, Van de Ritj et al. (2011) citado por Limas et al. (2020) señalan que el niño desarrolla competencias matemáticas mediante la interacción con su

medio, al aplicar o usar diversos elementos y razonamientos matemáticos que le permitan tomar decisiones para dar solución a problemas habituales.

Del mismo modo, el MINEDU (2017) sostiene que la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se puede visualizar cuando el niño a través de sus sentidos explora su cuerpo, sus posibilidades de desplazamiento y movimiento, así como de los elementos que se encuentran en su entorno, recibiendo información sobre la ubicación de estos respecto a sí mismos y otros elementos, su forma y otras características. Así es como adquieren habilidades en relación al espacio y demuestran su comprensión utilizando movimientos, gestos, señales y expresiones verbales.

En suma, la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización busca que los estudiantes sean capaces de comprender las propiedades y relaciones de las formas geométricas, el movimiento y la ubicación de sí mismo y de diversos elementos en el espacio, aprender a ver patrones, entender cómo se mueven las cosas y saber dónde están. Todo esto ayuda a los estudiantes a resolver desafíos diarios, como encontrar objetos, pensar en cómo acomodar sus juguetes o decidir cómo ubicarse en el espacio al jugar con sus amigos. Esta habilidad les brinda la confianza para enfrentar situaciones cotidianas y futuros desafíos de manera más segura y eficiente, preparándolos para desenvolverse de manera exitosa en su entorno escolar y en su vida diaria.

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

Existen distintas definiciones de la capacidad según las perspectivas de diversos especialistas.

Para el MINEDU (2017) las capacidades se describen como los medios para desempeñarse de forma competente, abarcando sapiencias, destrezas y cualidades que los estudiantes emplean frente a circunstancias específicas. Estas habilidades representan acciones más simples en relación a las competencias, que son operaciones de mayor complejidad y alcance.

Suárez et al. (2007) refieren que las capacidades son características complejas propias de la personalidad y se expresan en la acción para desarrollar las competencias; es decir, no son directamente observables, sino que se reflejan en acciones o cualidades desempeñadas al realizar tareas que representan algún grado de dificultad y que exigen la reorganización de sus saberes.

La competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización moviliza tres capacidades en el ciclo II de la EBR (MINEDU, 2017).

- a. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones
- b. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas
- c. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

Se puede concluir que las capacidades, en el contexto educativo, representan un entramado de habilidades, conocimientos y destrezas que el estudiante moviliza de manera estratégica y coordinada para alcanzar objetivos específicos. Estas habilidades no se limitan únicamente a la acumulación de conocimientos, sino que involucran la capacidad del estudiante para emplear de forma efectiva esos recursos en situaciones concretas, adaptándolos y combinándolos según las exigencias del contexto. Las capacidades, por tanto, son un conjunto dinámico y adaptable de herramientas mentales que el estudiante utiliza con astucia y habilidad, permitiéndole no solo alcanzar metas académicas, sino también desenvolverse con éxito en diversas facetas de su vida.

2.2.1.5 Desempeños de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

A continuación, se presentan diversas definiciones de desempeños según especialistas.

Para el MINEDU (2017) los desempeños se refieren a descripciones específicas de las acciones ejecutadas por los estudiantes en relación con los estándares de aprendizaje que delimitan los niveles de competencia. Estas acciones son observables y verificables en una diversidad de escenarios o contextos educativos.

Los desempeños se pueden definir como aquellos comportamientos o acciones que pueden ser observadas y son importantes para lograr los propósitos educativos; es decir, la competencia (Chávez, 2014).

En relación a la competencia Resuelve problemas de movimiento, forma y localización, el estudiante realiza desempeños como los siguientes:

- Establece vínculos entre las formas de los objetos que observa a su alrededor y las figuras geométricas que identifica, empleando recursos y materiales concretos.
- Identifica comparaciones de longitud en situaciones de la vida diaria y emplea expresiones como “es más largo”, “es más corto”.
- Se ubica a sí mismo y localiza objetos en el espacio que le rodea, lo que le permite planificar y llevar a cabo sus movimientos y desplazamientos, lo comunica a través de su propio cuerpo o verbalmente.

- Describe mediante dibujos y ejemplos concretos sus propias vivencias, ilustrando las conexiones espaciales y dimensionales entre personas y objetos.
- Explora diversas estrategias para abordar una situación particular que implica la disposición en el espacio, movimiento y la construcción de objetos usando materiales concretos. Selecciona un método para alcanzar su objetivo y explica la razón detrás de su elección.

Se puede concluir que los desempeños, constituyen indicadores observables y medibles de las acciones, habilidades y logros que el estudiante demuestra durante la ejecución de diversas actividades. Estos desempeños no solo reflejan lo que el estudiante hace, sino que también ofrecen una ventana para evaluar y verificar el nivel de desarrollo de sus competencias de manera efectiva y significativa. Son manifestaciones tangibles de su aprendizaje, proporcionando evidencia concreta sobre su capacidad para aplicar conocimientos, resolver problemas, comunicar ideas o desempeñarse en distintos contextos académicos. Asimismo, los desempeños permiten a los docentes, identificar áreas de mejora, ajustar estrategias de enseñanza y brindar retroalimentación precisa y pertinente, contribuyendo así a un desarrollo más sólido y completo de las competencias del estudiante.

2.2.2 Dimensiones de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Para fines del presente trabajo de investigación las capacidades de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización fueron tomadas como las dimensiones de investigación, siendo estas:

- a. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones: Se trata de la construcción de modelos que replican las propiedades físicas de los objetos, incluyendo su comportamiento dinámico, trayectorias y ubicación en el espacio. Este proceso implica el empleo de diversas formas geométricas y estructuras tridimensionales, junto con sus respectivas transformaciones, para recrear de manera precisa las características y movimientos observados en el mundo real.
- b. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas: Se enfoca en la representación y manifestación del conocimiento relacionado con las propiedades, variaciones, ubicación y desplazamiento de las formas geométricas dentro de un marco de referencia específico.
- c. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio: Se orienta hacia el proceso de tomar decisiones sobre qué estrategias utilizar, cómo adaptarlas, combinarlas o incluso crear nuevas, todo con el propósito de lograr un objetivo particular. Este enfoque implica no solo la elección de las tácticas más adecuadas, sino también la capacidad de ajustarlas según las circunstancias, fusionar diferentes enfoques o incluso innovar y desarrollar métodos originales para alcanzar el objetivo esperado.

2.2.3 Forma

El niño se ve rodeado de elementos con diferentes características todo el tiempo, interactúan con formas tanto planas como tridimensionales estableciendo relaciones y comparaciones. Diversos especialistas definen la palabra forma para su comprensión conceptual.

Para Gerstner (1988) la forma es considerada un objeto de estudio de la geometría, tiene tamaño y puede tener varias dimensiones que pueden ser observables. En el quehacer cotidiano se interactúa con elementos que adquieren diferentes formas geométricas.

Así mismo, Broitman e Itzcovich (2007) definen la forma como una figura exterior de un cuerpo sólido que observamos en el contexto en donde nos desenvolvemos en la vida cotidiana y que tiene características perceptuales que ayudan a su reconocimiento.

Además, Espino (2009) define la forma como una figura, mejor conocida como geométrica, que permite que los niños puedan relacionar estas formas con las cosas de su entorno.

De las definiciones anteriores se puede concluir que la forma, también reconocida como figura geométrica, puede manifestarse en dimensiones bidimensionales o tridimensionales. La presencia de estas formas es notable en nuestro entorno cotidiano, surgiendo de la interacción con una variedad de elementos y objetos que nos rodean. La percepción de las distintas características inherentes a estas figuras nos permite no solo identificarlas, sino también clasificarlas y establecer relaciones entre ellas.

2.2.4 Movimiento

Desde el nacimiento el niño experimenta el movimiento en su vida, a través de este descubre su mundo y las posibilidades que le ofrece. Para su comprensión conceptual se abordan diversas definiciones del movimiento según las perspectivas de especialistas:

Así tenemos que según Rigal (2006) define el movimiento como el desplazamiento que se realiza para moverse de un lugar a otro por medio del cuerpo.

Así mismo, Calvo et al. (2020) define el movimiento como un cambio de lugar en el espacio, en el cual todo cuerpo tiene una trayectoria de un punto de partida y de salida para desplazarse de un lugar a otro.

Para Muñoz et al. (1996) el movimiento es concebido como una serie de operaciones matemáticas que realiza el estudiante que lo lleva a buscar estrategias para lograr una solución ante un problema, las cuales permitirán el desplazamiento en un espacio y que se desarrolla en diferentes actividades de la vida cotidiana.

De las definiciones anteriores se concluye que el movimiento es el desplazamiento de un lugar a otro espacio, a través de la combinación de acciones y estrategias, las cuales permiten la mejora del razonamiento. El movimiento está presente en el diario vivir ya que ser humano es un ser de acción. En el nivel inicial el movimiento es indispensable y es considerado como un principio fundamental en el aprendizaje del niño.

2.2.5 Localización.

Desde el nacimiento, el niño, empieza a tener conciencia sobre el espacio en el que se desenvuelve. A medida que crece su capacidad de ubicar objetos en el espacio o ubicarse a sí mismo en relación a los objetos o personas se desarrolla con mayor precisión. Ante esta premisa, resulta necesario entender la definición de localización, para ello se plantean las perspectivas de diferentes autores.

Así tenemos que, Viciano (2002) define la localización como la ubicación en el espacio que permite ubicar el cuerpo en un espacio determinado y ubicar

objetos, en el cual se puede hacer uso de un mapa para encontrar el objeto escondido.

Según Muñoz et al. (1996) la localización es la ubicación en el espacio de una persona o de objetos que están en un contexto determinado o en su entorno.

Así mismo, Castañer y Camerino (2001) definen la localización como la capacidad que tiene una persona para ubicarse en el espacio, así como ubicar los elementos, ya sean visibles o escondidos en un espacio determinado tomando puntos de referencia o pistas.

De esta manera se determina que la localización es la ubicación de una persona u objeto en un determinado espacio. Para lograr localizar elementos es necesario tener puntos de referencia, pistas o mapas que permitan lograr este objetivo. Es necesario considerar que la localización combina conocimientos sobre las formas geométricas y el movimiento, los cuales se desarrollan de manera empírica durante los primeros años de vida y que se formalizan en la escuela.

2.2.6 Estrategia didáctica

2.2.6.1 Definición de estrategia.

Existen diferentes definiciones de la estrategia según las perspectivas de diversos autores. Así tenemos que para Odremán (2014) “El significado del término estrategia proviene de la palabra griega *strategos*, jefes de ejército, tradicionalmente utilizada en el terreno de las operaciones guerreras” (p.182).

De la misma manera, Koonts y Weihrich (1998) la estrategia hace referencia a una serie de actividades que permitan poner en acción y en compromiso una tarea específica para lograr la misión propuesta.

Según Castellanos (2008) la estrategia es un modelo de toma de decisiones congruente e integrado que identifica y revela la intención de tomar una serie de medidas para lograr en los estudiantes aprendizaje duraderos y que los conocimientos impartidos sean sostenibles en el tiempo lo cual permitirá responder de manera oportuna a dificultades u oportunidades rápidamente.

Se puede concluir que la estrategia se concibe como una estructura diseñada y deliberadamente seleccionada por el docente para guiar y orientar las acciones de los estudiantes en la consecución de objetivos específicos. Esta planificación estratégica implica un proceso meticuloso por parte del docente, quien, al considerar las necesidades y características de sus alumnos, elabora un conjunto de pasos y métodos que fomentan el aprendizaje y la resolución efectiva de problemas. Este enfoque estratégico permite al docente identificar las herramientas, recursos y técnicas más adecuadas para cada situación educativa, garantizando así un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

2.2.6.2 Estrategia de enseñanza.

Existen diferentes definiciones de la estrategia de enseñanza según las perspectivas de los diversos especialistas. Así tenemos que Pamplona et al. (2019) definen que la estrategia de enseñanza es el método que usa el docente para transmitir información o contenidos para lograr el fortalecimiento de la competencia para así lograr aprendizajes en los estudiantes.

De la misma manera, Díaz-Barriga y Hernández (2004) definen la estrategia de enseñanza como un método o herramienta que el docente utiliza para estimular un aprendizaje con sentido en los estudiantes.

Así mismo, para Mora (2009), la estrategia de enseñanza es una serie de acciones que realiza el docente para ver la manera de cómo enseñar a los estudiantes con la finalidad de que logren aprendizajes sostenibles en el tiempo.

Se concluye que la estrategia de enseñanza es un método que el docente se plantea para transmitir la enseñanza a sus estudiantes con la finalidad de que los conocimientos impartidos perduren a largo plazo.

2.2.6.3 Estrategias de aprendizaje.

Diversos autores abordan la definición de estrategias de aprendizaje, entre ellos tenemos:

Para Nisbett y Shucksmith (1986), una estrategia de aprendizaje comprende un conjunto de acciones mentales o procedimientos que se emplean para facilitar la adquisición, retención y aplicación de la información.

Por otro lado, según Monereo (1994) la estrategia de aprendizaje son procesos para tomar decisiones ya sea de forma consciente e intencional que permite al estudiante elegir, recuperar ya sea de manera coordinada, los conocimientos que tiene almacenado en la memoria con la necesidad de cumplir una determinada demanda requerida por alguien.

Así mismo, según Genovard y Gotzens (1990) la estrategia de aprendizaje son actitudes o comportamientos que el estudiante adquiere durante su proceso de aprendizaje y que posteriormente lo aprendido, va influir cuando el estudiante almacene y busque la información.

De las definiciones anteriores se concluye que la estrategia de aprendizaje es un conjunto de procedimientos o habilidades que un estudiante emplea en el transcurso de su vida con la finalidad de recuperar información o afianzarla.

2.2.6.4 Tipos de estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Díaz-Barriga y Hernández (2004) proponen una clasificación de estrategias según el proceso cognitivo suscitado, que se detallan a continuación:

- a) Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los estudiantes.

Se refieren a las herramientas y tácticas empleadas por el educador para mantener el interés de los alumnos durante una sesión educativa. Constituyen un conjunto de actividades colaborativas en la enseñanza.

- b) Estrategias para orientar la atención de los estudiantes.

Son los recursos y métodos que el docente utiliza para captar la atención de los estudiantes durante el desarrollo de una actividad de aprendizaje. Se trata de un conjunto de actividades co-instruccionales.

- c) Estrategias para organizar la información que se ha de aprender.

Apunta a las actividades relacionadas con la organización de la información de manera que sea más atractiva y su asimilación sea mejor.

- d) Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender.

Son actividades orientadas a generar enlaces convenientes entre los conocimientos que ya se tenían y la información que se espera aprender, de manera que se asegure un aprendizaje significativo.

En conclusión, los tipos de estrategia existentes permiten al docente desarrollar diferentes actividades al momento de enseñar para lograr el aprendizaje significativo y perdurable, lo cual es sumamente enriquecedor para los estudiantes.

2.2.6.5 El juego.

El juego es una de las estrategias de enseñanza-aprendizaje más empleadas en el ámbito educativo, es por ello que se presenta la definición según diferentes especialistas. Así tenemos que, Loos y Metref (2007) definen que el juego consiste en la propia exploración y descubrimiento del cuerpo, movimiento e interacción con los demás en el entorno en que se desenvuelve, lo cual es primordial prestar atención en todo el desarrollo y no solo en el resultado final.

Por otro lado, según Dávila (1993) define que el juego es una serie de actividades que son importantes para las personas, porque promueve el desarrollo físico, emocional y social, permitiendo el fortalecimiento de habilidades motrices, cognitivas y el trabajo en equipo. Además, contribuye a mejorar la comunicación y la convivencia entre los participantes.

Así mismo, según Montañés et al. (2000), definen el juego como una serie de actividades divertidas y descanso que están presentes en todas las personas.

Se puede concluir que el juego, en su diversidad, abarca una amplia gama de actividades lúdicas y participativas, caracterizadas por su naturaleza libre y entretenida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo holístico de los estudiantes. Más allá de su aspecto recreativo, el juego actúa como un potente motor que impulsa el crecimiento integral, fomentando habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Esta práctica no solo fortalece las destrezas individuales, sino que también promueve interacciones positivas entre los estudiantes, cultivando valores, habilidades de comunicación y colaboración que son fundamentales tanto en el entorno educativo como en la sociedad en general.

2.2.6.6 Dimensiones del juego.

El juego permite al niño desarrollarse de manera integral en todos los aspectos, por tal motivo es indispensable para el aprendizaje del niño y es necesario repetir diariamente durante toda la jornada escolar. Andrade (2020) divide el juego en seis dimensiones, de las cuales se abordará sólo cuatro en la presente investigación, las cuales son:

a. Juegos Motores

Los juegos motores son bastantes, los cuales incluyen todo tipo de actividades motrices en donde el niño utilice todo su cuerpo para jugar permitiendo el desarrollo de la coordinación de movimientos al momento de realizar un juego como, por ejemplo, carreras, saltar, jugar con una pelota entre otras.

b. Juegos Sociales

Este juego implica tener una interacción con más de dos personas para poder socializar y realizar relaciones positivas con los demás permitiendo al niño desarrollar sus habilidades sociales con la finalidad de que realice agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal entre otros.

c. Juegos de Construcción

Este juego es importante para el desarrollo de diversas habilidades mentales como es la percepción, la atención, la orientación espacial al momento de trasladar objetos y trasladarse él mismo entre otros.

d. Juego de Reglas

Este juego implica que los jugadores puedan respetar una serie de acuerdos, instrucciones o reglas para poder jugar, además este juego

permite que los niños socialicen y trabajen en equipos colaborando unos a otros para lograr la meta o el objetivo planteado del juego.

Se concluye que, durante la primera infancia el niño aprende a través del juego, estableciendo relaciones positivas con su entorno y adquiriendo nuevos conocimientos. En la presente investigación se considerará el juego como la principal estrategia para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

2.2.7 Estrategia didáctica “Ludimatekids” en educación inicial

a. Definición de la estrategia didáctica “Ludimatekids”

La estrategia didáctica denominada “Ludimatekids”, es un conjunto de actividades lúdicas y creativas, que responden a las necesidades e intereses de los estudiantes. A través de diversos juegos se buscan fortalecer el área matemática, especialmente la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

La estrategia didáctica propuesta emplea el juego como una actividad motivadora y afianzadora del aprendizaje, en donde los estudiantes comprenden nociones matemáticas a través de juegos motores, sociales, de construcción y de reglas, ambientados en una aventura pirata. Los juegos temáticos son una oportunidad divertida y motivadora de aprendizaje, por lo que se generan condiciones favorables para trabajar nociones de forma, movimiento y espaciales.

El nombre de la estrategia didáctica “Ludimatekids” responde a la combinación de tres palabras: LUDI (Lúdico), MATE (Matemática) y KIDS (niños en inglés), haciendo referencia al aprendizaje de la matemática en los niños a través del juego (lúdica).

b. Objetivo de la estrategia didáctica “Ludimatekids”

El objetivo de la estrategia didáctica “Ludimatekids” es desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de 5 años del ciclo II de la Educación Básica Regular (EBR), mediante la ejecución de una serie de actividades lúdicas planificadas, significativas y pertinentes para el aprendizaje de los estudiantes.

c. Importancia de la estrategia didáctica “Ludimatekids”

La estrategia didáctica “Ludimatekids” responde a las necesidades de los estudiantes en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización que forma parte del área de matemática que se desarrolla en el ciclo I y II según el Programa Curricular de Educación Inicial.

La estrategia didáctica “Ludimatekids” es importante ya que permite al estudiante aprender y comprender nociones espaciales, de forma y movimiento, las cuales son muy importantes para el adecuado desenvolvimiento del niño en su entorno; todo esto se logra mediante la utilización de materiales pertinentes y diferentes juegos divertidos y provechosos para desarrollar la competencia.

d. Estructura de la estrategia didáctica “Ludimatekids”

La estrategia didáctica “Ludimatekids” busca desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática, por lo que se desarrolla cada actividad partiendo de la vivenciación con el cuerpo, pasando luego a usar material concreto y finalmente realizando la representación gráfica, que responden a los procesos didácticos del área como son: familiarización del problema, búsqueda y ejecución de la estrategia didáctica, socialización de las representaciones, reflexión y formalización, y planteamiento de otros problemas.

La aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids” se compone de las siguientes etapas:

- Inicio

Esta actividad se ejecuta para determinar el nivel de logro de los estudiantes de 5 años de la EBR antes de la aplicación de la estrategia, para ello se emplean diferentes materiales y juegos, utilizando como instrumento una lista de cotejo y su correspondiente ficha de aplicación para la evaluación respectiva.

- Dimensión 1: “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones”

Los estudiantes expresan su comprensión sobre las formas bidimensionales y tridimensionales que se encuentran presentes en elementos de su contexto; además, reconoce las características perceptuales y las compara, estableciendo relaciones de medida y haciendo uso de expresiones como: “es más largo, es más corto, es más grande, es más pequeño”. Para ello se plantean las siguientes actividades:

- Actividad 1: ¡Formas bidimensionales a la vista!
- Actividad 2: ¡Formas tridimensionales a la vista!
- Actividad 3: ¿Qué tesoro encontraré?
- Actividad 4: La grandiosa búsqueda de las formas geométricas.
- Actividad 5: Cuerpos geométricos a la vista.
- Actividad 6: ¿Cómo son los tesoros piratas?
- Actividad 7: ¿Quién llevará el tesoro?
- Actividad 8: Mis huellitas piratas.

- Actividad 9: ¿Cuánto mide mi cuerpo?
- Actividad 10: Súper saltos piratas.
- Dimensión 2: “Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas”

Los estudiantes se ubican a sí mismos y a diferentes elementos en un espacio, utilizando diferentes puntos de referencia para señalar la ubicación, haciendo uso de expresiones como “Arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, etc.” También representan gráficamente diferencias perceptuales que identifica en elementos y personas de su entorno, especialmente relaciones de medida. Para ello se plantean las siguientes actividades:

- Actividad 11: Bailando como piratas sobre rocas.
- Actividad 12: Somos piratas.
- Actividad 13: Saltando como piratas exploradores.
- Actividad 14: Twister gigante del pirata.
- Actividad 15: La búsqueda de nuestros nombres piratas.
- Actividad 16: Buscando tesoros
- Actividad 17: Jugando con la vela de mi barco pirata.
- Dimensión 3: “Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio”

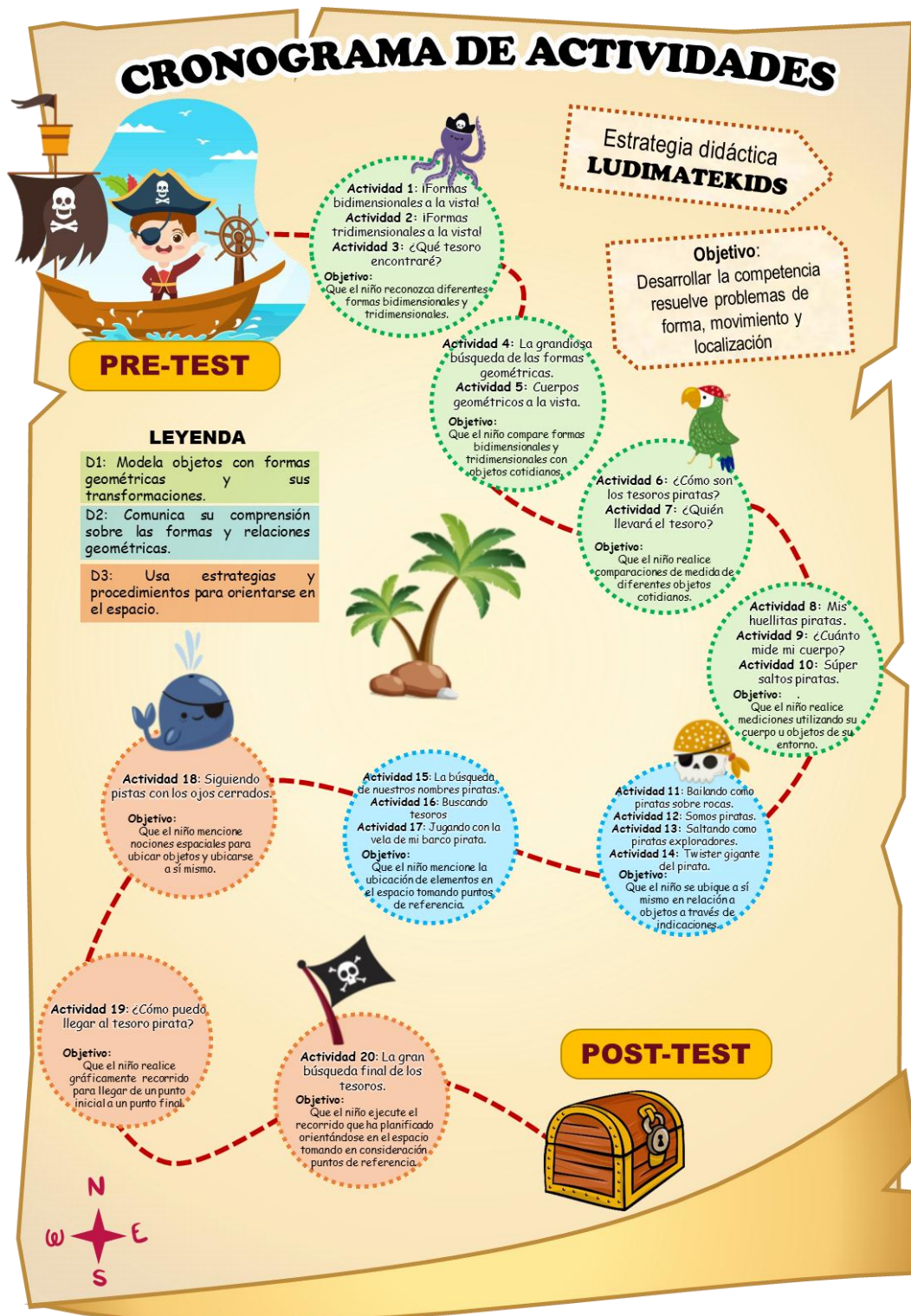
Los estudiantes utilizan una serie de estrategias y procedimientos, según sus posibilidades, para llegar a un objetivo. Mientras realizan su desplazamiento mencionan nociones espaciales. Para ello se plantean las siguientes actividades:

- Actividad 18: Siguiendo pistas con los ojos cerrados
 - Actividad 19: ¿Cómo puedo llegar al tesoro pirata?
 - Actividad 20: La gran búsqueda final de los tesoros
- Evaluación

Como actividad final se valora el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización obtenido por los estudiantes de 5 años después de la aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids”. Para ello se aplica como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo y su correspondiente ficha de aplicación.

Figura 1

Flujograma de la estrategia didáctica



Nota: La figura muestra la organización de la estrategia didáctica “Ludimatekids”.

2.3. Definición de términos

- a. Capacidad: Es un conjunto de recursos que el estudiante utiliza de manera estratégica para lograr algún objetivo o desarrollar alguna tarea de manera competente.
- b. Competencia: Es la capacidad de un individuo para movilizar, integrar y orquestar diferentes recursos cognitivos, habilidades o actitudes para hacer frente a una situación determinada
- c. Desempeños: Son descripciones que pueden observarse en las diferentes actividades que el estudiante ejecuta y que ayudan a la verificación del desarrollo de la competencia de manera provechosa
- d. Estrategia: Es un conjunto de procedimientos que el estudiante está dispuesto a ejecutar para tomar acción frente a diferentes escenarios, buscando siempre alcanzar uno o varios objetivos planteados previamente.
- e. Forma: Se refiere a la estructura visual o física de un objeto, entidad o figura geométrica, caracterizada por sus atributos como tamaño, contorno, dimensiones y configuración espacial.
- f. Juego: Se define como una actividad lúdica, recreativa y voluntaria que se lleva a cabo por diversión, entretenimiento o aprendizaje. Suele estar regido por reglas o normas acordadas, involucrando interacciones físicas, mentales o emocionales, y puede tener propósitos educativos, sociales o simplemente de disfrute.
- g. Localización: Ubicación de un lugar, objeto o persona en un mapa o espacio, utilizando coordenadas geográficas como puntos de referencia (paralelos y meridianos)

- h. **Matemática:** Áreas básicas del currículo nacional de Educación. Ciencia que estudia los números, formas y sus transformaciones.
- i. **Movimiento:** En matemáticas, se refiere a un cambio en la posición, orientación o ubicación de un objeto en el espacio. Se estudia a través de conceptos como trayectorias y transformaciones geométricas que describen cómo los objetos se desplazan y cambian en relación con un punto de referencia dado.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

El presente trabajo se enmarcó en una investigación de tipo experimental. Para Hernández et al. (2014) la investigación experimental hace referencia al estudio donde una o más variables independientes pasan por un proceso de manipulación intencional, posteriormente. Se estudian las consecuencias de la manipulación sobre las variables dependientes, manteniendo control en manos del investigador.

Por otro lado, Baena (2017) define la investigación experimental como la modificación controlada de una variable experimental no validada, bajo condiciones estrictamente controladas, con el propósito de elucidar el mecanismo o la razón por la cual ocurre una situación o evento específico.

Por tanto, la investigación experimental está orientada a la manipulación de una variable independiente para evaluar los efectos que esta produce sobre la variable dependiente permitiendo averiguar las causas del problema y el efecto que lo provoca.

3.2. Diseño de investigación

El trabajo es de diseño cuasi experimental con pre y post test, con dos grupos. Hernández et al. (2014) sostienen que en el diseño cuasi experimental los sujetos de investigación no son designados de manera aleatoria, sino se toman grupos ya conformados, es decir, estos grupos se formaron antes de la investigación y bajo criterios independientes a la investigación en el cual existe un grupo de estudio en donde se observa.

Así mismo, Bernal (2010) refiere que los diseños de investigación cuasi experimentales difieren de los experimentales puros ya que el control que se tiene sobre la conformación del grupo de investigación es casi nulo. Algunos de los diseños cuasi experimentales que usualmente se utilizan son: a. De un grupo, con medición antes y después, b. Con un grupo de comparación equivalente y c. Con series de tiempos interrumpidos.

Para el trabajo de investigación se ejecutará el esquema siguiente:

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	-	O ₄

Donde:

GE	=	Grupo experimental
GC	=	Grupo control
O ₁ – O ₃	=	Pre test o evaluación de entrada
O ₂ – O ₄	=	Post test o evaluación de salida
X	=	Variable experimental
-	=	Ausencia de experimento

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población.

La población de investigación hace referencia a las unidades de estudio total, que poseen ciertas cualidades para ser consideradas así. Puede comprender individuos, artículos, agrupaciones, eventos o sucesos que exhiben las cualidades necesarias para los fines de la investigación (Ñaupas et al, 2018). Así mismo, Arias et al. (2016) definen la población de estudio como “un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202).

En este contexto, la población considerada en el presente trabajo de investigación estuvo conformada por dos aulas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Emma Gamero Nieto, ubicada en el distrito Coronel Gregorio Albarracín Lanchipa, en la provincia de Tacna, siendo el total 36 estudiantes.

Tabla 1

Población de la investigación

Ciclo	Años	Sección	N° de estudiantes
II	5 años	Creativos	18
II	5 años	Talentosos	18
Total			36

Nota: La tabla muestra la nómina de estudiantes matriculados y regulares en el periodo 2023 de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

3.3.2 Muestra

López (2004) menciona que la muestra de investigación es un subconjunto, que es parte de la población total de la investigación. Existen

diversos procedimientos y criterios para determinar la cantidad de componentes de la muestra. Así también, López-Roldan y Fachelli (2015) la muestra se define como una parte o subconjunto de elementos pertenecientes a una población, que se somete a una intervención científica con el fin de obtener resultados válidos y certeros.

Tamayo (2006) menciona que la muestra censal de investigación corresponde a un grupo que abarca la totalidad de la población cuando esta es reducida, limitada y de fácil manejo. En este tipo de muestreo, se incluyen todos los elementos del universo de estudio con el propósito de analizar a cada uno de ellos, motivo por el cual se denomina muestra censal. Así también, Rojas y Rojas (2019) considera que la muestra censal a todos los elementos que conforman la población, con el propósito de asegurar una información más completa y de mayor calidad en los resultados obtenidos.

La muestra estuvo conformada por la totalidad de la población, integrada por 36 estudiantes pertenecientes a las secciones “Creativos” y “Talentosos”. Debido a que se incluyó a todos los participantes del universo en estudio, sin aplicar ningún tipo de selección o muestreo probabilístico, esta se considera una muestra censal.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación. Matos y Pasek (2008) definen la técnica de observación como el registro metódico válido y confiable de acciones, comportamientos o conductas. Se refiere a la acción en

la que un individuo capta información de un fenómeno que puede ser interno (percepción) o externo, y se registra con objetividad rigurosa. Así mismo, Tamayo y Tamayo (2003), afirman que la observación hace referencia específicamente a la percepción visual, lo cual sirve para registrar tal como se observa la situación.

3.4.2 Instrumento

El instrumento que permite la recolección de datos es la lista de cotejo. Tobón (2013) define la lista de cotejo como “instrumentos de valoración que tienen como finalidad estimar la presencia o ausencia de una serie de aspectos o atributos de un determinado elemento de competencia” (p.89). Así también, Arias (2012) menciona que la lista de cotejo es un instrumento de evaluación, que suele utilizarse como una guía de verificación donde se plantean un conjunto de indicadores que tiene el objetivo de evaluar algún aspecto que se requiera en la investigación.

Para fines de la presente investigación, la lista de cotejo tuvo como objetivo evaluar el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a los estudiantes de 5 años antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids”. El instrumento fue elaborado para tal fin.

3.4.2.1 Validación del instrumento.

Según Carrasco (2006) explica que la validez constituye una característica esencial de los instrumentos de investigación, ya que garantiza que estos midan con objetividad, exactitud y veracidad las variables que se pretende analizar. En otras palabras, un instrumento se considera válido cuando evalúa efectivamente

aquello que fue diseñado para medir y posibilita la obtención de la información necesaria para el estudio.

Por otra parte, en relación con la validez del instrumento, se toma en cuenta la propuesta planteada por Escobar y Cuervo (2008) expresan que el juicio de expertos constituye un procedimiento eficaz para validar y comprobar la fiabilidad de una investigación. Este consiste en la participación de entre tres y ocho especialistas con experiencia reconocida en el tema, quienes emiten valoraciones fundamentadas sobre el instrumento. A través de sus observaciones, se busca garantizar que dicho instrumento cumpla con los criterios de validez y confiabilidad requeridos para obtener resultados precisos y pertinentes.

Por lo tanto, con el propósito de garantizar la validez del instrumento de la investigación para evaluar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, este fue sometido al procedimiento de juicio de expertos. Dicho proceso contó con la participación de tres docentes en educación inicial, quienes, a través de la revisión y evaluación del instrumento, determinaron su pertinencia y coherencia con el 100 % favorable al instrumento.

Tabla 2

Resultados de la validez de expertos

Expertos	Nombre y perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Experto 1	Nelly Franco Ríos Docente de Ed. Inicial	Aprobado	100%
Experto 2	Alicia Sofía Paco Pilco Docente de Ed. Inicial	Aprobado	100%
Experto 3	Gina Quispe Jiménez Docente de Ed. Inicial	Aprobado	100%
Total			100%

Nota: Resultados de la validación de expertos.

3.4.2.2 Confiabilidad del instrumento.

Según Carrasco (2006) menciona que la confiabilidad se entiende como la característica que posee un instrumento de medición para producir resultados consistentes y estables cuando se aplica en una o varias ocasiones a los mismos individuos o grupos que participan en la investigación.

Tabla 3

Resultado de la confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,729	10

Nota: Extraído de SPSS

En la tabla Tabla 3 se observa el resultado de confiabilidad del instrumento presentándose que el Alfa de Cronbach es de 0,729; en este sentido, el instrumento muestra una confiabilidad alta y puede ser aplicado sin complicaciones.

Tabla 4

Escala de valores del Alfa de Cronbach

Rango	Confiabilidad
0,81 – 1	Muy alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Media
0,21 – 0,40	Baja
0 – 0,20	Muy baja

En la tabla Tabla 4 se muestra la escala de valores de Alfa de Cronbach, la cual permite confirmar que el instrumento presenta una alta confiabilidad con 0,729; al situarse en el rango de 0,61 – 0,80. Por consiguiente el instrumento se puede aplicar sin complicaciones al grupo experimental y control.

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	Anahua Paucar, Yeny Sandra (2025) Pilco Vivanco, Yaneth (2025)
3. Lugar de procedencia	Tacna
4. Aspectos que evalúa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ➤ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ➤ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
5. Forma de aplicación	Individual
6. Tiempo de aplicación	20 min. (Por estudiante)
7. Número de Ítems	10 ítems
8. Escala de valoración	Sí (2) No (0)
9. Escala de interpretación	En inicio (0-10) En proceso (11-14) Logro previsto (15-17) Logro destacado (18-20)
10. Validación	El instrumento ha sido validado por tres (03) jueces expertos.

Nota: La ficha técnica con los datos de la lista de cotejo con la que se evaluó el desarrollo la competencia .

3.5. Procesamiento y análisis de datos

La obtención de datos relacionados al desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se llevó a cabo mediante la implementación de una evaluación inicial y final (pre y post test), los cuales sirvió para procesar, presentar y analizar información pertinente; establecer una singularidad de la variable estudiada antes y después del experimento; determinar la media aritmética y la desviación estándar de las puntuaciones de los estudiantes antes y después de la evaluación y hacer una comparación. Para analizar los datos, se empleó técnicas estadísticas que abarco tanto la estadística descriptiva como la inferencial.

- a) Estadística descriptiva: Según Mendenhall et al. (2010) señala que la estadística descriptiva es la rama de la estadística que reúne técnicas destinadas a representar y resumir conjuntos de mediciones. Esta se compone de procedimientos que permiten sintetizar y expresar las características más relevantes de los datos a través de diversos recursos, como gráficos de barras, líneas, tablas numéricas y otros medios visuales. En este estudio, se emplearon diferentes métodos de presentación de la información, tales como tablas de datos, gráficos de barras e interpretación de resultados; además, se aplicaron medidas de tendencia central, como la media aritmética, y de dispersión, como la desviación estándar, con el fin de lograr una comprensión más precisa de los resultados obtenidos.
- b) Estadística Inferencial: Del mismo modo, Mendenhall et al. (2010) comprende un conjunto de procedimientos destinados a realizar inferencias sobre las características de una población a partir de los datos obtenidos de una muestra representativa. En este sentido, mediante la estadística

inferencial se examina los resultados recogidos en el grupo experimental y control en estadística descriptiva, lo cual me permite formular conclusiones, efectuar predicciones y tomar decisiones fundamentadas en la información recolectada.

En relación con esto, la presente la investigación se aplicó la prueba T- de student para demostrar estadísticamente la hipótesis, así como, la prueba estadística de diferencia de medias.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

Esta investigación fue realizada en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” que se encuentra ubicada en el distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa, con la dirección en la calle Coronel Vidal 1641, del distrito Coronel Gregorio Albarracín de la ciudad de Tacna.

La institución educativa inicial cuenta con las siguientes secciones: “Exploradores” y “Triunfadores” las cuales son de tres años, “Innovadores” y “Líderes” conforman las aulas de 4 años y por último “Creativos” y “Talentosos” que son las aulas de 5 años, siendo así una población de 205 estudiantes del ciclo II.

La aplicación de la estrategia didáctica se realizó con los estudiantes de 5 años de la sección “Creativos” de Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” durante el mes de setiembre a noviembre del 2023. Durante este periodo de tiempo, se realizó la aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" permitiendo el desarrollo de la competencia del trabajo de investigación.

a. Planificación

Este proyecto de investigación se llevó a cabo a partir del mes de abril del año 2023, correspondiente al IX ciclo en el módulo de práctica e investigación, en el cual se coordinó con la docente de aula de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” para consultar las dificultades de los estudiantes respecto al desarrollo de alguna de las competencias, en base a esto posteriormente se empezó con la elaboración del proyecto de investigación.

Al completar el proyecto de investigación, se realizó la entrega a la jefatura del área de investigación, dirigida por el Mgr. José Luis Alcalá Blanco, jefe del departamento de investigación e innovación educativa, quien posteriormente revisó, aprobó y designó un asesor para el proyecto de investigación, más adelante se coordinó con la docente de aula en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” para la posterior aplicación en los niños que serán la muestra de estudio.

b. Ejecución

Para la ejecución del proyecto, en primera instancia se realizó la validación del instrumento de recolección de datos a través del juicio de tres expertos, posteriormente se elaboró los procesos metodológicos que conforman la estrategia didáctica como parte de la investigación, la cual se ejecutó por 10 semanas, previa comunicación y coordinación con la docente de aula, los días jueves y viernes de cada semana, en el momento del taller, con un horario de 11:40 am a 12:25 pm, lográndose aplicar con éxito cada una de las actividades planificadas con los estudiantes de la sección “Creativos”, dado que el aula contaba con un espacio propicio para el adecuado desarrollo de la estrategia.

La aplicación de la estrategia didáctica inició en la última semana de agosto con 18 estudiantes regulares de la edad de 5 años de la sección “Creativos” de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto”, siendo la primera acción la evaluación de entrada (pre-test) con el fin de identificar el nivel de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes.

Cronograma de actividades de la estrategia didáctica

N°	Fecha	Denominación de actividad
01	31/08/2023	Pre-test grupo control y experimental
02	01/09/2023	
03	05/09/2023	
04	07/09/2023	Actividad 1: ¡Formas bidimensionales a la vista!
05	14/09/2023	Actividad 2: ¡Formas tridimensionales a la vista!
06	15/09/2023	Actividad 3: ¿Qué tesoro encontraré?
07	22/09/2023	Actividad 4: La grandiosa búsqueda de las formas geométricas.
08	28/09/2023	Actividad 5: Cuerpos geométricos a la vista.
09	29/09/2023	Actividad 6: ¿Cómo son los tesoros piratas?
10	05/10/2023	Actividad 7: ¿Quién llevará el tesoro?
11	06/10/2023	Actividad 8: Mis huellitas piratas.
12	12/10/2023	Actividad 9: ¿Cuánto mide mi cuerpo?
13	13/10/2023	Actividad 10: Súper saltos piratas.
14	19/10/2023	Actividad 11: Bailando como piratas sobre rocas.
15	20/10/2023	Actividad 12: Somos piratas.
16	26/10/2023	Actividad 13: Saltando como piratas exploradores.
17	27/10/2023	Actividad 14: Twister gigante del pirata.
18	02/11/2023	Actividad 15: La búsqueda de nuestros nombres piratas.
19	03/11/2023	Actividad 16: Buscando tesoros

20	06/11/2023	Actividad 17: Jugando con la vela de mi barco pirata.
21	07/11/2023	Actividad 18: Siguiendo pistas con los ojos cerrados.
22	09/11/2023	Actividad 19: ¿Cómo puedo llegar al tesoro pirata?
23	10/11/2023	Actividad 20: La gran búsqueda final de los tesoros
24	13/11/2023	Evaluación de salida (post-test) grupo control y experimental
25	14/11/2023	
24	16/11/2023	
25	17/11/2023	

Nota: La tabla muestra la organización en cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids”, según las actividades y fechas correspondientes.

c. Evaluación

La investigación se inició con la elaboración de la lista de cotejo de la evaluación de entrada (pre-test) para conocer el nivel de la competencia en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto”. La lista de cotejo ayudó a evaluar los avances que los estudiantes obtuvieron en el desarrollo de la competencia.

4.2. Análisis descriptivo e inferencial de los resultados

4.2.1 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo control

4.2.1.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo control.

Tabla 5

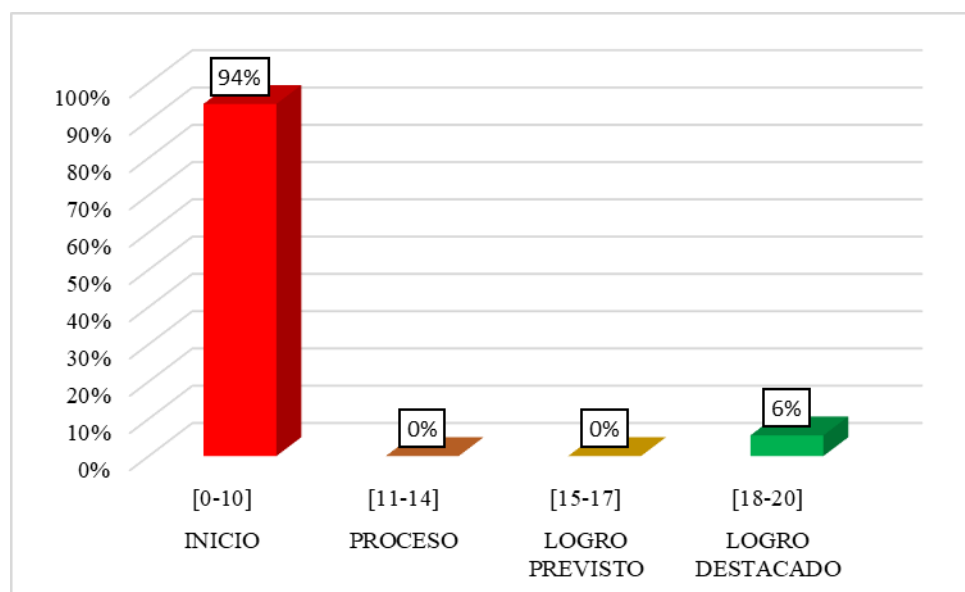
Resultados de la evaluación de entrada del grupo control

Niveles	F	%
Inicio (0-10)	17	94%
Proceso (11-14)	0	0%
Logro previsto (15-17)	0	0%
Logro destacado (18-20)	1	6%
Total	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 1

Resultados de la evaluación de entrada del grupo control



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los estudiantes del grupo control de 5 años de la sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Los datos muestran que el 94% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio (0-10 puntos). Esto refleja un desempeño inicial, con importantes dificultades para responder a las exigencias de la competencia. Asimismo, no se registran estudiantes en los niveles proceso (11-14 puntos) ni logro previsto (15-17 puntos), lo que confirma que ningún estudiante se encuentra encaminado hacia los aprendizajes esperados para su edad. Solo el 6% alcanzó el nivel de logro destacado (18-20 puntos), evidenciando habilidades altas y aisladas dentro del grupo evaluado.

Estos resultados indican que la mayoría del grupo presentó un desempeño insuficiente habilidades relacionadas a las formas geométricas, el reconocimiento de relaciones espaciales básicas, la ubicación de objetos y el uso de estrategias de orientación en el espacio. Se evidencia, por tanto, una brecha significativa en el desarrollo de esta competencia en el grupo evaluado.

4.2.1.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo control.

Tabla 6

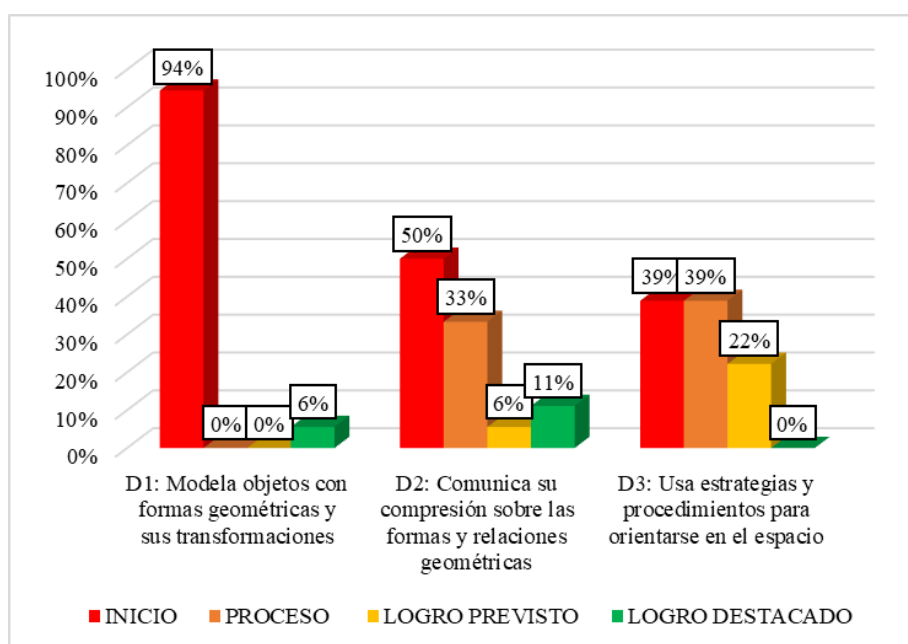
Resultados de evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones

Niveles	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	17	94%	9	50%	7	39%
Proceso	0	0%	6	33%	7	39%
Logro previsto	0	0%	1	6%	4	22%
Logro destacado	1	6%	2	11%	0	0%
Total	18	100%	18	100%	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 2

Resultados de evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan los resultados de la evaluación de entrada respecto a las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo control del aula de 5 años de la sección “Talentedos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

En la dimensión 1, “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones”, se observa una prevalencia altamente crítica del problema, el 94% de los estudiantes se ubica en nivel inicio, mientras que solo el 6% logra un nivel destacado. No hay estudiantes en Proceso ni Logro previsto, lo cual evidencia un déficit generalizado en la construcción y transformación de formas geométricas. En la dimensión 2, “Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas”, el 50% permanece en inicio, seguido del 33% en proceso, 6% en logro previsto y 11% en logro destacado. Aunque todavía existe una prevalencia del nivel inicial, se aprecia una mayor distribución de desempeños que indica avances heterogéneos. En la dimensión 3, “Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio”, el 39% se ubica en inicio y el 39% en proceso, mientras que el 22% alcanza logro previsto. No se registra logro destacado. Si bien existe una proporción relevante en Inicio, esta dimensión muestra un mejor nivel de avance en comparación con las otras, con un grupo significativo que ya utiliza estrategias espaciales en desarrollo.

4.2.1.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo control.

Tabla 7

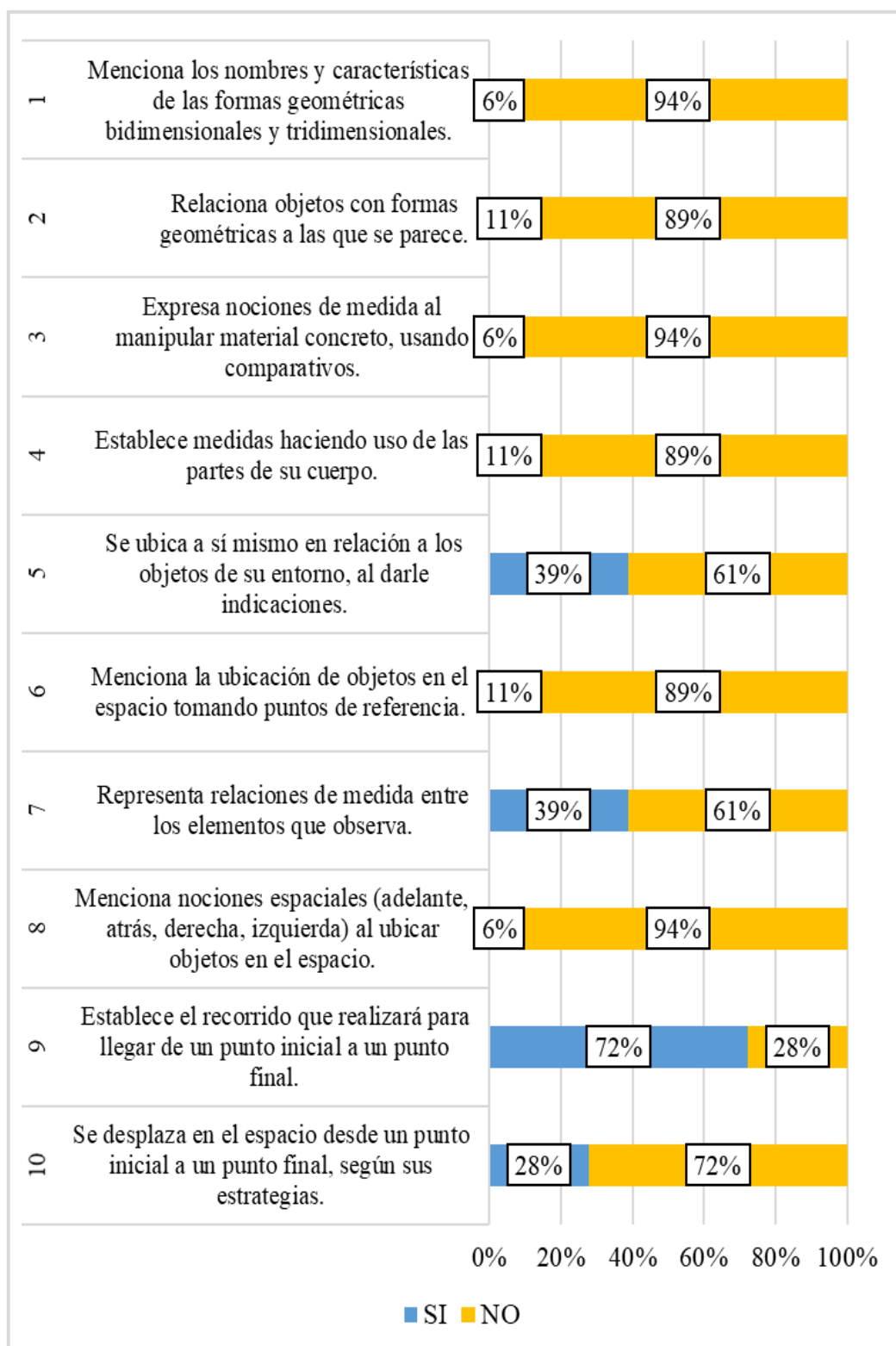
Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems.

ÍTEMS	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	1	6%	17	94%
2. Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	2	11%	16	89%
3. Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	1	6%	17	94%
4. Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	2	11%	16	89%
5. Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	7	39%	11	61%
6. Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	2	11%	16	89%
7. Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	7	39%	11	61%
8. Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	1	6%	17	94%
9. Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	13	72%	5	28%
10. Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.	5	28%	13	72%

Nota: Base de datos.

Figura 3

Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems.



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo control de 5 años evidencian que los estudiantes presentan dificultades generalizadas en la mayoría de los ítems evaluados.

El mayor porcentaje de logro se observa en el ítem 9, donde el 72% de los estudiantes establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final. Del mismo modo, los ítems 5 y 7 muestran un desempeño intermedio, con 39% de estudiantes que se ubican en relación con los objetos del entorno y representan relaciones de medida entre los elementos observados.

Por otro lado, los porcentajes más bajos se presentan en tareas relacionadas con el reconocimiento de formas geométricas, nociones de medida y nociones espaciales básicas. Los ítems 1, 3, 4 y 8 registran apenas entre 6% y 11% de respuestas afirmativas, lo que indica que la gran mayoría de los estudiantes no logra mencionar nombres y características de las formas geométricas, expresar comparaciones de medida, establecer medidas usando el propio cuerpo, ni usar nociones espaciales básicas. Además, el ítem 10 evidencia que solo el 28% logra desplazarse correctamente en el espacio según sus estrategias.

En conclusión, se observa que el grupo control presenta un nivel de desempeño bajo en la mayoría de los indicadores evaluados, con avances limitados en planificación de recorridos y algunas representaciones de relaciones de medida, lo que evidencia que sus habilidades en la competencia aún son insuficientes para alcanzar un nivel de logro.

4.2.1.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo control.

Tabla 8

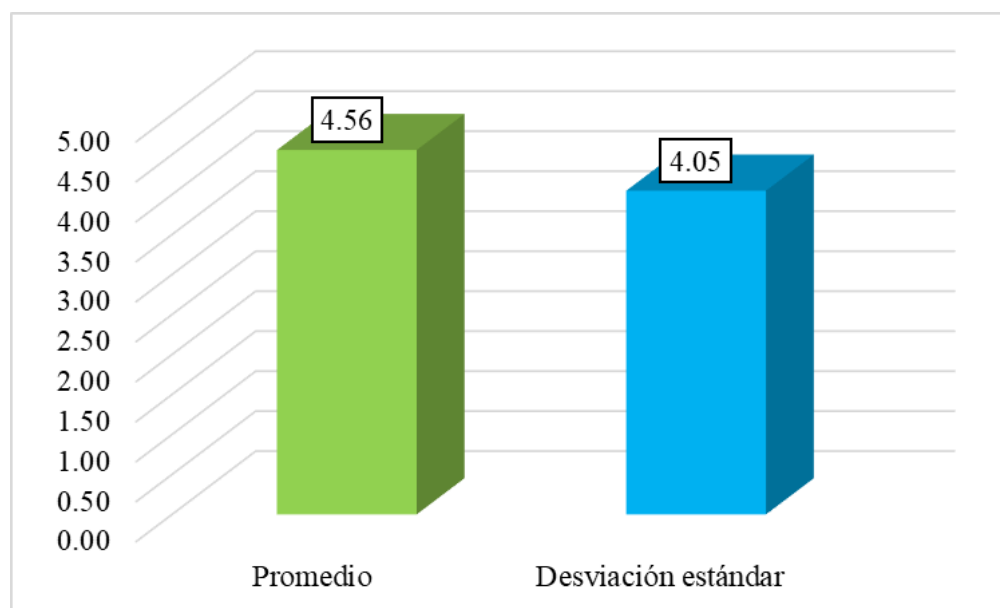
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo control

Indicadores	Estadístico	Valores
Promedio	\bar{x}	4.56
Desviación estándar	S	4.05
Muestra	n	18

Nota: Base de datos.

Figura 4

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo control



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan las medidas de centralización media aritmética y de desviación estándar de los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo control, conformado por los estudiantes de la sección “Talentedos” de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto”.

El promedio obtenido fue de 4.56 puntos, ubicándose dentro del nivel de inicio de la escala de logro, lo que indica que las habilidades geométricas y espaciales se encuentran aún en un proceso muy básico de construcción. La desviación estándar de 4.05 revela una alta variabilidad en los puntajes, lo que implica que, aunque la mayoría del grupo presenta resultados bajos, no todos los estudiantes manifiestan las mismas dificultades en la competencia evaluada. Este comportamiento sugiere la existencia de un grupo heterogéneo, con diferencias individuales marcadas en su desarrollo del pensamiento geométrico.

Se concluye que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo control es deficiente y podría representar una dificultad para el desarrollo de otras áreas.

4.2.2 Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control

A. Prueba estadística del grupo control

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H₀: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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 se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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 izquierda.

d. Distribución de la prueba

Dado el tamaño de la muestra y considerando que las puntuaciones siguen una distribución normal, la prueba estadística adecuada sería la prueba de la "t" de Student para la muestra.

$$t_c = \frac{\bar{x} - 10}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 18 - 1 = 17$

Valor de "t" de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = -1,740$

f. Cálculo estadístico de la prueba

$$t_c = \frac{4,56 - 10}{4,05} * \sqrt{18}$$

$$t_c = -\frac{5,44}{4,05} * 3\sqrt{2}$$

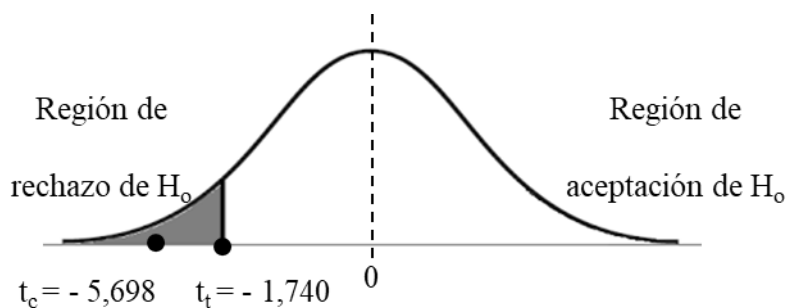
$$t_c = -\frac{16,32}{4,05} \sqrt{2}$$

$$t_c = -5,698$$

Regla de decisión

Si $t_c \leq t_t$; 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 (-5,698) es menor al valor crítico de "t_t" (-1,740) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Con un nivel de confianza del 95%, se puede concluir que, antes de la implementación de la estrategia didáctica "Ludimatekids", el desarrollo de la

competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se sitúa en un nivel de inicio en el grupo de control de estudiantes de 5 años en una Institución Educativa Inicial de Tacna, en el año 2023.

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 9

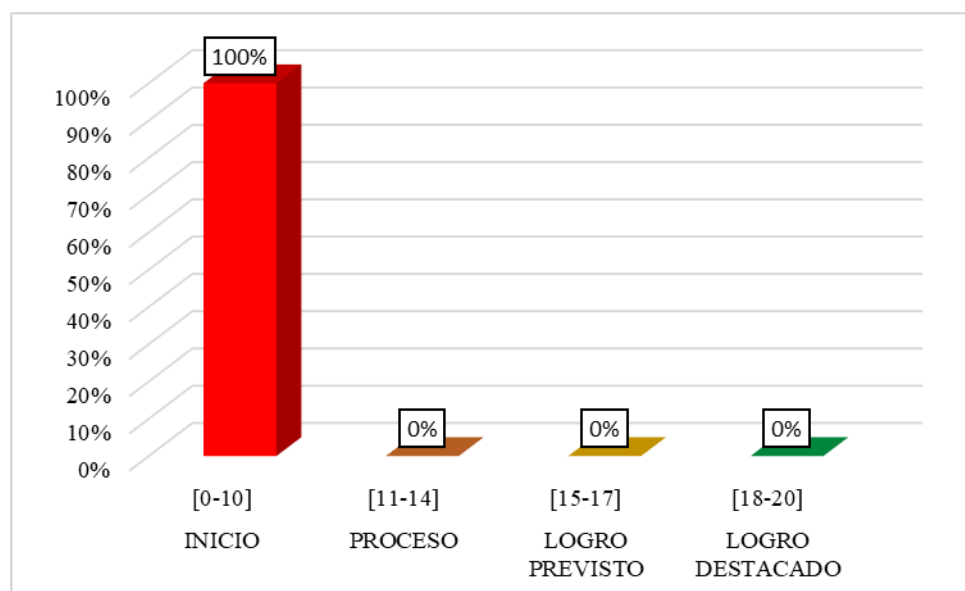
Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental

Niveles	f	%
Inicio (0-10)	18	100%
Proceso (11-14)	0	0%
Logro previsto (15-17)	0	0%
Logro destacado (18-20)	0	0%
Total	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 5

Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los estudiantes del grupo experimental de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que el 100% de estudiantes evaluados se encuentran en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, ningún estudiante se encuentra en el nivel de proceso que consta de puntajes de 11 a 14, ni en el nivel de logro previsto que comprende puntajes de 15 a 17, ni en el nivel de logro destacado que comprende puntajes de 18 a 20.

Se concluye que, la totalidad de estudiantes de la sección evaluada muestran un nivel de inicio, detectado en la evaluación de entrada, el cual permite evidenciar que sus habilidades en relación a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización son insuficientes para obtener un nivel de logro. Esto se evidencia en el escaso reconocimiento de las formas geométricas y sus transformaciones, en especial de las formas tridimensionales; así mismo, en la limitada comprensión de las formas y sus relaciones geométricas, siendo la ubicación siguiendo instrucciones de localización un factor poco desarrollado; por otro lado, también se evidencia un uso reducido de estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, especialmente al expresar nociones espaciales durante su desplazamiento o para ubicar objetos.

4.2.3.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo experimental.

Tabla 10

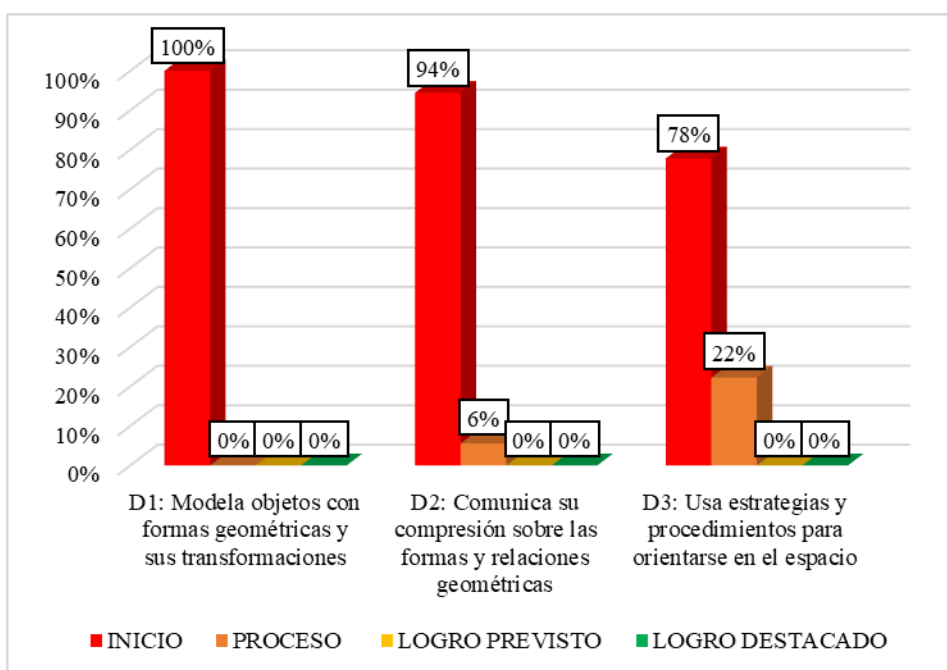
Resultados de evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones

Niveles	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	18	100%	17	94%	14	78%
Proceso	0	0%	1	6%	4	22%
Logro previsto	0	0%	0	0%	0	0%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%
Total	18	100%	18	100%	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 6

Resultados de evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación inicial respecto a las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los estudiantes del grupo experimental de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se evidencia que, en la dimensión 1, “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones”, la totalidad de los estudiantes (100%) se encuentran en el nivel de inicio, lo que refleja una marcada limitación para reconocer y transformar formas geométricas básicas. De manera similar, en la dimensión 2, “Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas”, la gran mayoría (94%) permanece también en nivel de inicio, mientras que solo el 6% alcanza el proceso. Por otro lado, en la dimensión 3, “Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio”, aunque se observa una ligera mejora respecto a las otras dimensiones, el 78% continúa en nivel de inicio y solo el 22% accede al proceso.

En conclusión, los datos revelan una prevalencia generalizada del nivel de inicio en las tres dimensiones, siendo la dimensión 1 la más crítica, al no presentar ningún estudiante en niveles superiores. Este panorama permite afirmar que el grupo experimental cuenta con habilidades insuficientes en la competencia evaluada, lo que refuerza la necesidad de implementar una intervención pedagógica que promueva el desarrollo progresivo de la competencia.

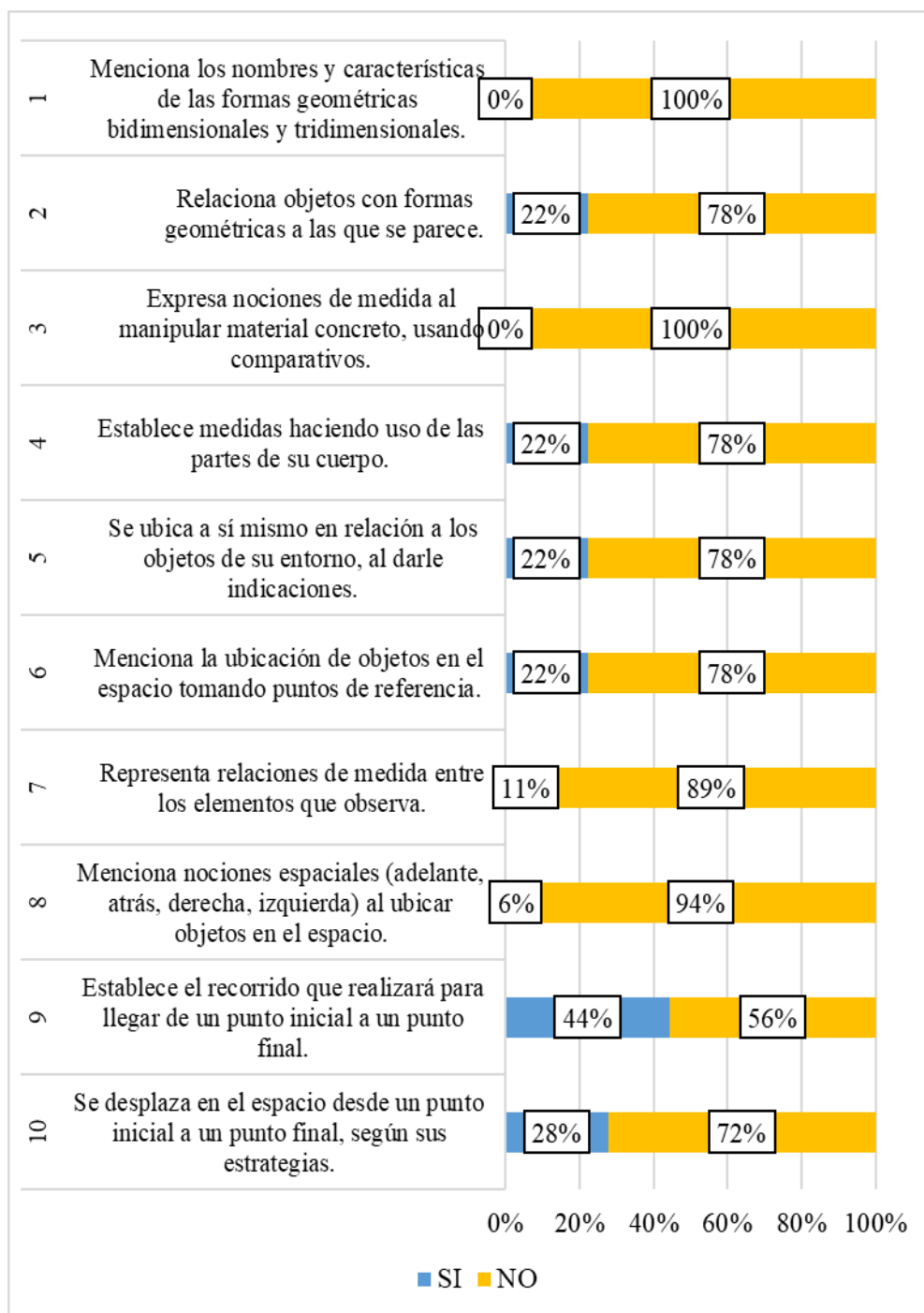
4.2.3.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo experimental.

Tabla 11

Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.

ÍTEMS	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	0	0%	18	100%
2. Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	4	22%	14	78%
3. Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	0	0%	18	100%
4. Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	4	22%	14	78%
5. Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	4	22%	14	78%
6. Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	4	22%	14	78%
7. Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	2	11%	16	89%
8. Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	1	6%	17	94%
9. Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	8	44%	10	56%
10. Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.	5	28%	13	72%

Nota: Base de datos.

Figura 7**Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.**

Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo experimental de 5 años evidencian que la mayoría de los estudiantes presenta dificultades significativas en la mayoría de los ítems evaluados.

El mayor porcentaje de logro se observa en el ítem 9, donde el 44% de los estudiantes establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final, mostrando cierta capacidad inicial para planificar desplazamientos en el espacio. Otros ítems con desempeño relativamente intermedio son los ítems 2, 4, 5 y 6, con 22% de respuestas afirmativas. Por otro lado, los porcentajes más bajos se presentan en tareas vinculadas con el reconocimiento de formas geométricas, nociones de medida y nociones espaciales básicas, siendo críticos los ítems 1 y 3, con 0% de logro, y el ítem 8 con solo 6%, lo que evidencia que casi todos los estudiantes no identifican formas geométricas, no expresan comparaciones de medida y no utilizan nociones espaciales básicas. Además, el ítem 7 muestra que solo el 11% logra representar relaciones de medida entre elementos observados, y el ítem 10 indica que 28% puede desplazarse correctamente según sus estrategias.

En conclusión, los resultados de la prueba de entrada reflejan que el grupo experimental presenta un nivel de desempeño bajo en casi todos los ítems, evidenciando una necesidad importante de desarrollo de habilidades relacionadas a la competencia.

4.2.3.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo experimental.

Tabla 12

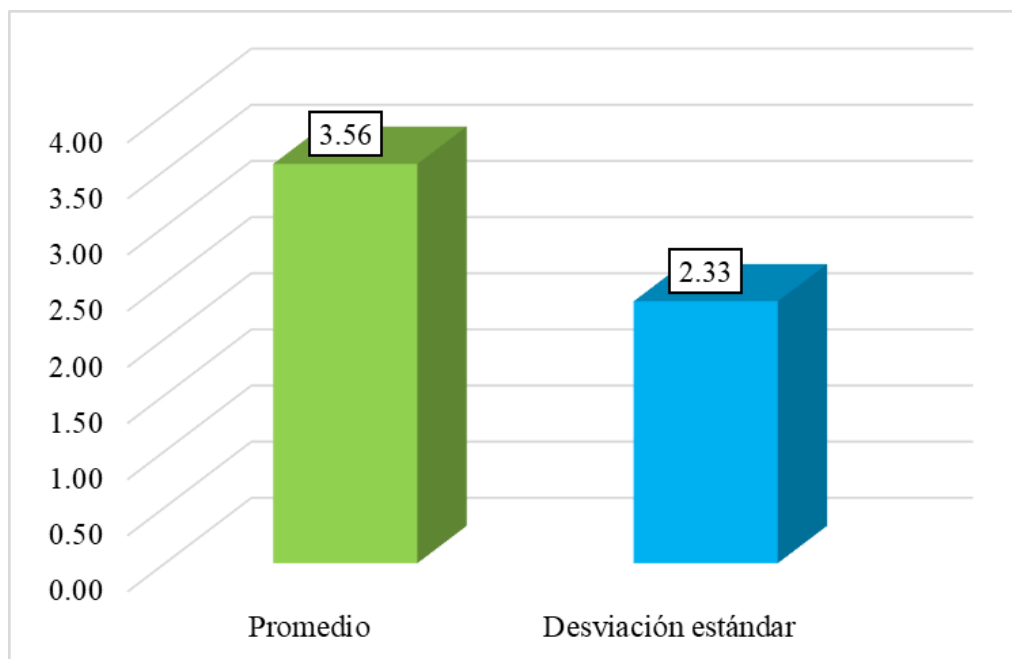
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valores
Promedio	\bar{x}	3.56
Desviación estándar	S	2.33
Muestra	N	18

Nota: Base de datos.

Figura 8

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan las medidas de centralización media aritmética y de desviación estándar de los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo experimental, conformado por los estudiantes de la sección “Creativos” de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto”.

Se evidencia que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 3,56 que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes. Así mismo, se presenta la desviación estándar obtenida por los estudiantes es de 2,33 puntos, lo cual permite observar que se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 a 10 puntos, sin embargo la dispersión de los valores alrededor de la media es ligeramente amplia, por lo que se puede decir que es un grupo heterogéneo.

Se concluye que, el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo experimental es deficiente; sin embargo, se puede observar que el grupo experimental es quien presenta un promedio más bajo en comparación del grupo control, lo cual hace propicia la intervención en este grupo con la aplicación de estrategias innovadoras que permitan lograr el desarrollo de dicha competencia.

4.2.4 Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental

A. Prueba estadística del grupo experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H₀: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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 se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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 izquierda.

d. Distribución de la prueba

Dado el tamaño de la muestra y bajo la suposición de una distribución normal de las puntuaciones, la prueba estadística adecuada sería la prueba de la "t" de Student para la muestra.

$$tc = \frac{\bar{x} - 10}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 18 - 1 = 17$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = -1,740$

f. Cálculo estadístico de la prueba

$$t_c = \frac{3,56 - 10}{2,33} * \sqrt{18}$$

$$t_c = -\frac{6,44}{2,33} * 3\sqrt{2}$$

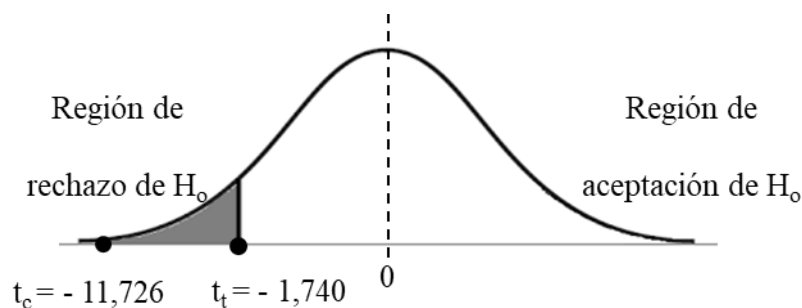
$$t_c = -\frac{19,32}{2,33} \sqrt{2}$$

$$t_c = -11,726$$

Regla de decisión

Si $t_c \leq t_t$; 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 (-11,726) es menor al valor crítico de “ t_t ” (-1,74) 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 inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

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 13

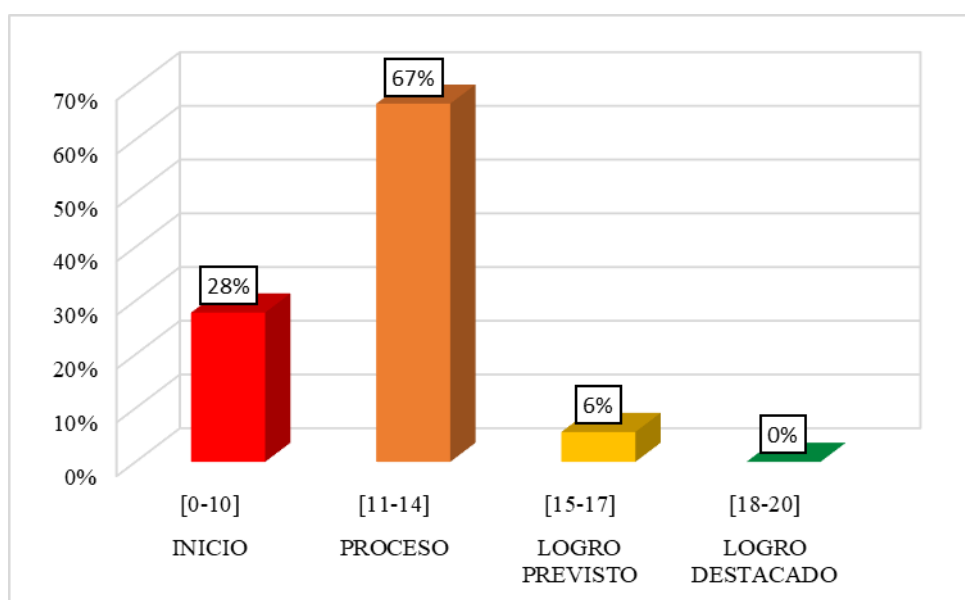
Resultados de la evaluación de salida del grupo control

Niveles	f	%
Inicio (0-10)	5	28%
Proceso (11-14)	12	67%
Logro previsto (15-17)	1	6%
Logro destacado (18-20)	0	0%
Total	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 9

Resultados de la evaluación de salida del grupo control



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los estudiantes del grupo control de 5 años de la sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Del total de estudiantes evaluados, el 67% alcanzó el nivel de proceso, con puntajes entre 11 y 14, lo que indica un progreso importante en la comprensión de las formas y en el uso inicial de estrategias espaciales. Asimismo, el 6% llegó al nivel de logro previsto con puntajes de 15-17 puntos, demostrando capacidades más consolidadas en la identificación geométrica y la orientación espacial. No obstante, el 28% permanece en el nivel de inicio con 0-10 puntos, lo cual refleja que un grupo considerable aún presenta limitaciones para desarrollar adecuadamente la competencia. Ningún estudiante alcanzó el nivel de logro destacado.

Se concluye que, el grupo control ha mejorado su desempeño en relación con la situación inicial, no obstante, el desarrollo de la competencia aún no es homogéneo, ya que persiste un porcentaje significativo de estudiantes con un nivel insuficiente de logro. Esto sugiere que un número importante de estudiantes presenta dificultades para reconocer formas geométricas, establecer relaciones espaciales y utilizar estrategias de orientación en el entorno.

4.2.5.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo control.

Tabla 14

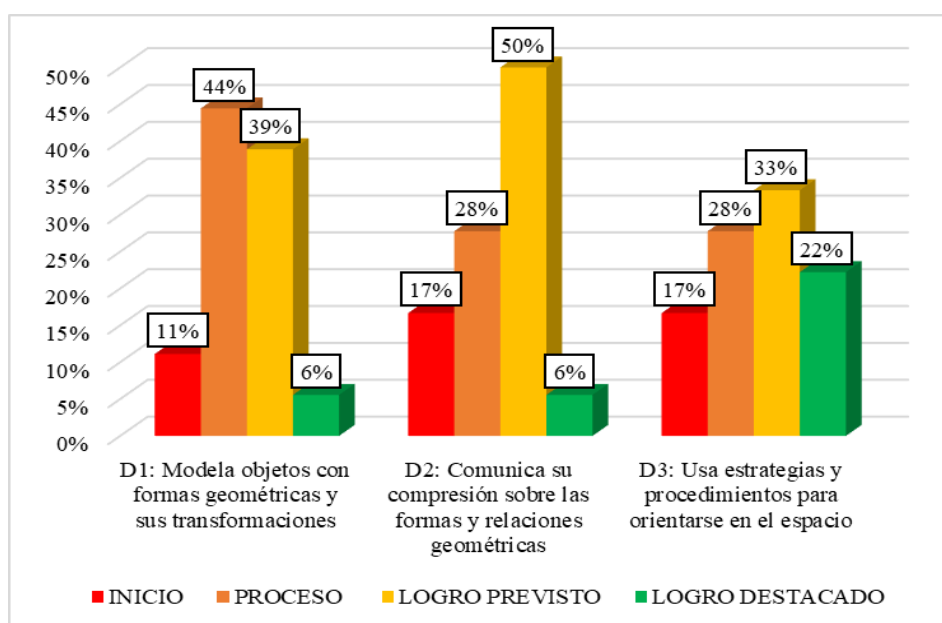
Resultados de evaluación de salida del grupo control, por dimensiones

Niveles	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	2	11%	3	17%	3	17%
Proceso	8	44%	5	28%	5	28%
Logro previsto	7	39%	9	50%	6	33%
Logro destacado	1	6%	1	6%	4	22%
Total	18	100%	18	100%	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 10

Resultados de evaluación de salida del grupo control, por dimensiones



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan los resultados de la evaluación de salida respecto a las dimensiones de la competencia resuelve problema de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo control 5 años de la sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

En la dimensión 1, “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones”, el 44% de los estudiantes se encuentra en el nivel de proceso, el 39% alcanza el logro previsto y el 6% logra ubicarse en el nivel de logro destacado, quedando únicamente un 11% en nivel de inicio. En la dimensión 2, “Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas”, se observa un progreso aún mayor: el 50% se ubica en el nivel de logro previsto y el 6% en logro destacado, mientras que el 28% permanece en proceso y solo el 17% en inicio. En la dimensión 3, “Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio”, se evidencia también un crecimiento importante del desempeño: el 33% de los estudiantes se sitúa en el nivel de logro previsto y el 22% en logro destacado, aunque el 17% aún se mantiene en nivel de inicio, mostrando dificultades en la orientación espacial y el desplazamiento guiado.

En conjunto, estos resultados permiten concluir que el grupo control ha logrado una evolución favorable en las dimensiones de la competencia evaluada, no obstante, el desempeño general aún es heterogéneo, con un número de estudiantes que requiere atención, especialmente en el manejo inicial de conceptos espaciales y geométricos.

4.2.5.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo control.

Tabla 15

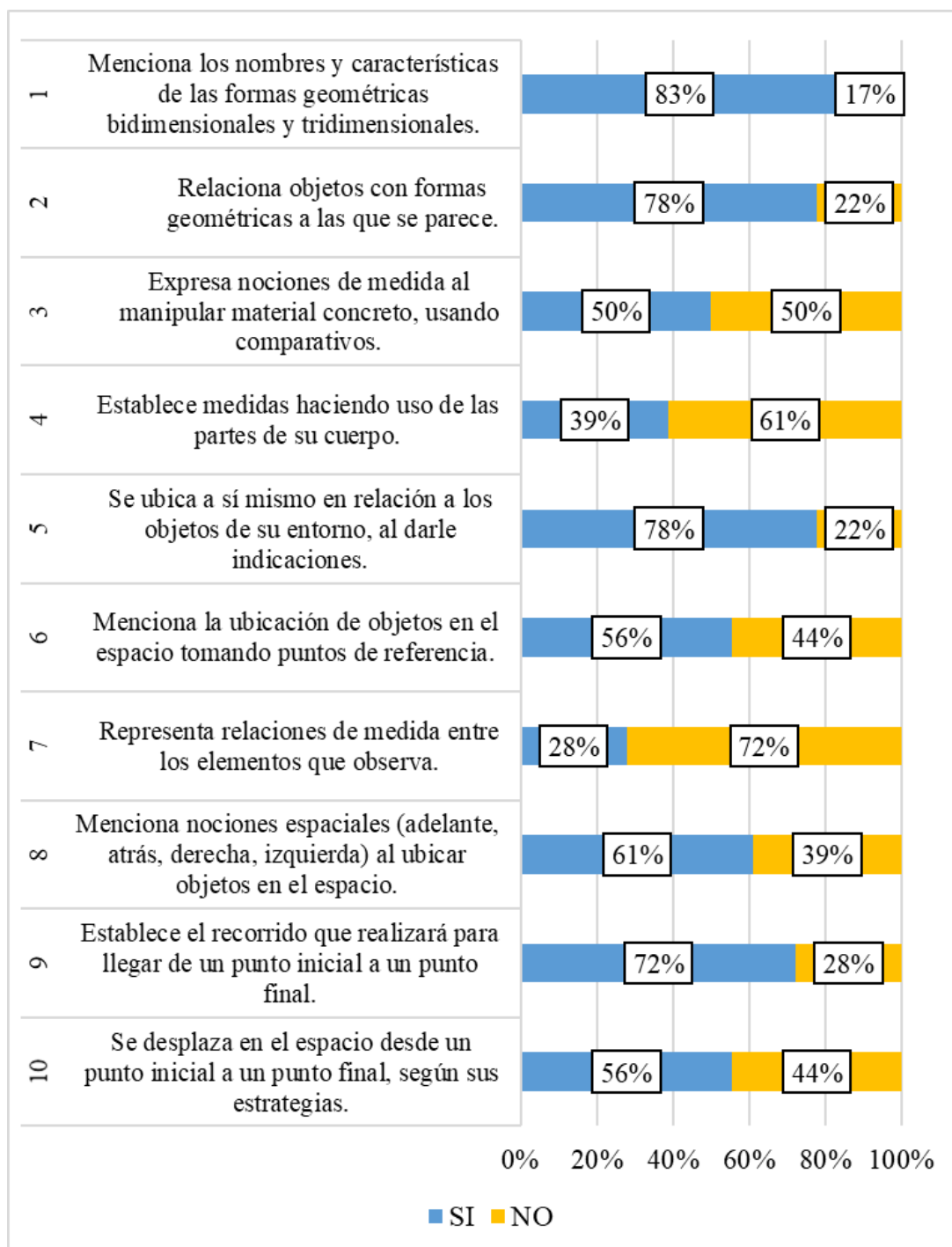
Resultados de la evaluación de salida del grupo control, por ítems.

ÍTEMS	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	15	83%	3	17%
2. Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	14	78%	4	22%
3. Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	9	50%	9	50%
4. Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	7	39%	11	61%
5. Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	14	78%	4	22%
6. Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	10	56%	8	44%
7. Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	5	28%	13	72%
8. Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	11	61%	7	39%
9. Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	13	72%	5	28%
10. Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.	10	56%	8	44%

Nota: Base de datos.

Figura 11

Resultados de la evaluación de salida del grupo control, por ítems.



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo control de 5 años evidencian que los estudiantes alcanzan mejores desempeños en actividades relacionadas con el reconocimiento de formas geométricas y la ubicación en el espacio.

El mayor porcentaje de logro se observa en el ítem 1, donde el 83% menciona correctamente nombres y características de formas bidimensionales y tridimensionales. Del mismo modo, el ítem 2 (78%) y el ítem 5 (78%) muestran fortalezas al relacionar objetos con formas y ubicarse en relación con el entorno. Por otro lado, los porcentajes más bajos se presentan en tareas que implican comparación de medidas y representación de relaciones espaciales. El desempeño más crítico corresponde al ítem 7, en el que solo el 28% logra representar relaciones de medida entre elementos observados. Asimismo, los ítems 4 (39%) y 3 (50%) indican dificultades para emplear referencias corporales y vocabulario comparativo al medir.

En conclusión, se observa un avance en el reconocimiento de formas y ubicación espacial, pero persisten retos en la comprensión y uso de nociones de medida y representación de relaciones geométricas.

4.2.5.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo control.

Tabla 16

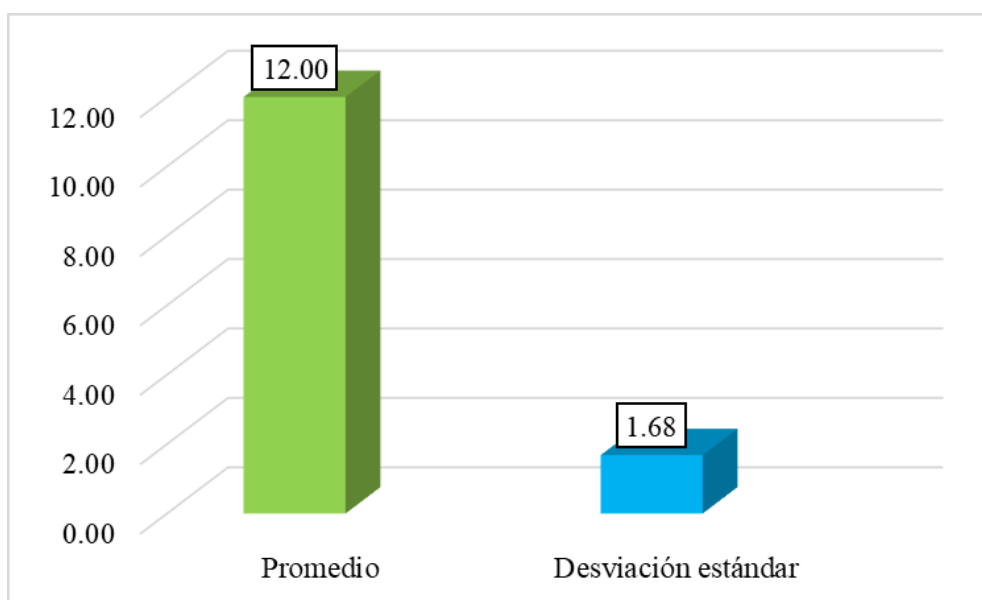
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo control

Indicadores	Estadístico	Valores
Promedio	\bar{x}	12
Desviación estándar	S	1,68
Muestra	n	18

Nota: Base de datos.

Figura 12

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo control



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan las medidas de centralización media aritmética y de desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo control, conformado por los estudiantes de la sección “Talentosos” de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto”.

Se evidencia que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 12 en el grupo control, que corresponde a un nivel de proceso en la escala de logro de aprendizajes. Así mismo, la desviación estándar generada en el grupo control es de 1,68 puntos, lo cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de las medias del grupo es relativamente baja, se ubica principalmente en el nivel de proceso que se rige entre 11 a 14 puntos por lo que es homogéneo.

Estos resultados permiten concluir que el grupo control muestra un desarrollo insuficiente en la competencia evaluada, especialmente en aspectos vinculados a la orientación espacial y la comprensión de relaciones geométricas, temas relacionados a la competencia.

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 17

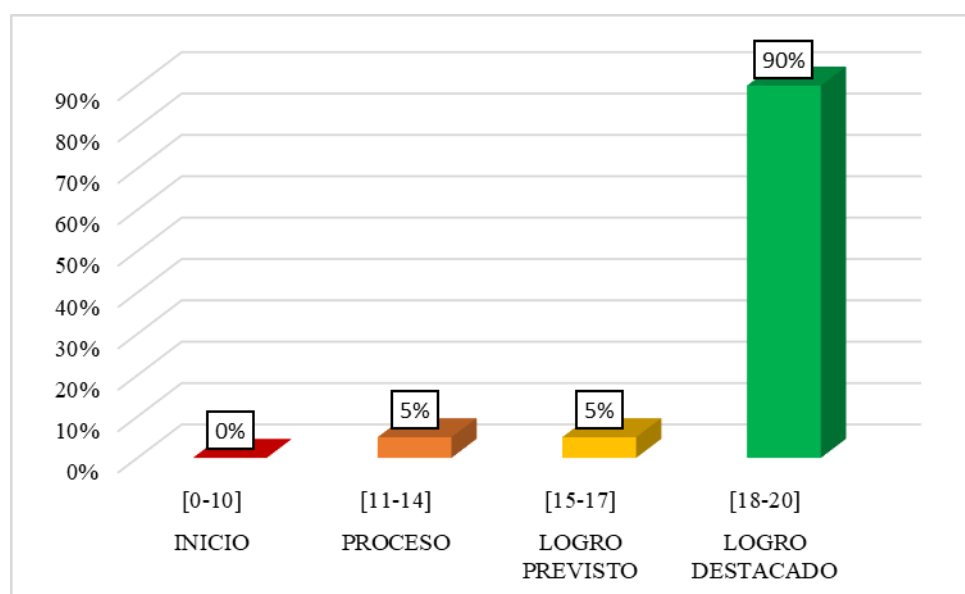
Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental

Niveles	f	%
Inicio (0-10)	0	0%
Proceso (11-14)	1	5%
Logro previsto (15-17)	1	5%
Logro destacado (16-20)	16	90%
Total	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 13

Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los estudiantes del grupo experimental de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se evidencia que el 90% de los estudiantes alcanzan el nivel de logro destacado, abarcando puntuaciones de 18 a 20. El 5% se sitúa en el nivel de logro previsto, con puntajes de 15 a 17. Igualmente, el 5% se encuentra en el nivel de proceso, que comprende puntuaciones de 11 a 14. No se registra ningún estudiante evaluado en el nivel de inicio con calificaciones inferiores a 10 puntos.

Se concluye que, la mayor parte de los estudiantes de la sección evaluada muestran un nivel de logro destacado, detectado en la evaluación de salida, el cual permite evidenciar que sus habilidades en relación a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se han incrementado a comparación de la evaluación de entrada. Esto se evidencia en el reconocimiento de las formas y cuerpos geométricos, por parte de los estudiantes; así como en la asociación con objetos cotidianos, el uso más frecuente de comparativos de medida y un mayor uso de nociones espaciales para desplazarse y ubicar objetos.

4.2.6.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo experimental.

Tabla 18

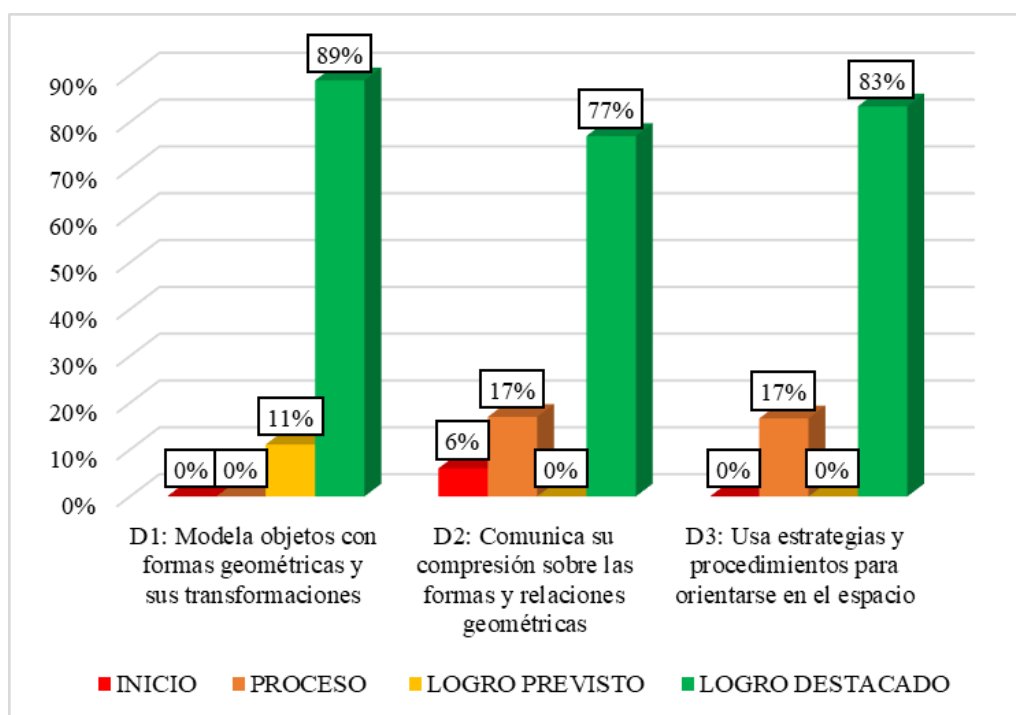
Resultados de evaluación de salida del grupo experimental, por dimensiones

Niveles	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas		D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0%	1	6%	0	0%
Proceso	0	0%	3	17%	3	17%
Logro previsto	2	11%	0	0%	0	0%
Logro destacado	16	89%	14	77%	15	83%
Total	18	100%	18	100%	18	100%

Nota: Base de datos.

Figura 14

Resultados de evaluación de salida del grupo experimental, por dimensiones



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan los resultados de la evaluación de salida respecto a las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicada a los estudiantes del grupo experimental de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se nota que, al evaluar al 100% de los estudiantes, en la dimensión 1, "Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones", el 89% alcanza el nivel de logro destacado, y el 11% se sitúa en el nivel de logro previsto. Asimismo, en la dimensión 2, "Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas", el 77% se encuentra en el nivel de logro destacado, el 17% está en el nivel de proceso, y el 6% se ubica en el nivel de inicio. Por otro lado, en la dimensión 3, "Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio", el 83% se encuentra en el nivel de logro destacado y el 17% está en el nivel de proceso.

Se concluye que, los estudiantes de 5 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” muestran, en su mayoría, un nivel de logro destacado en las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en la evaluación de salida, lo cual permite evidenciar que sus habilidades en relación a las dimensiones de la competencia han alcanzado el nivel de logro.

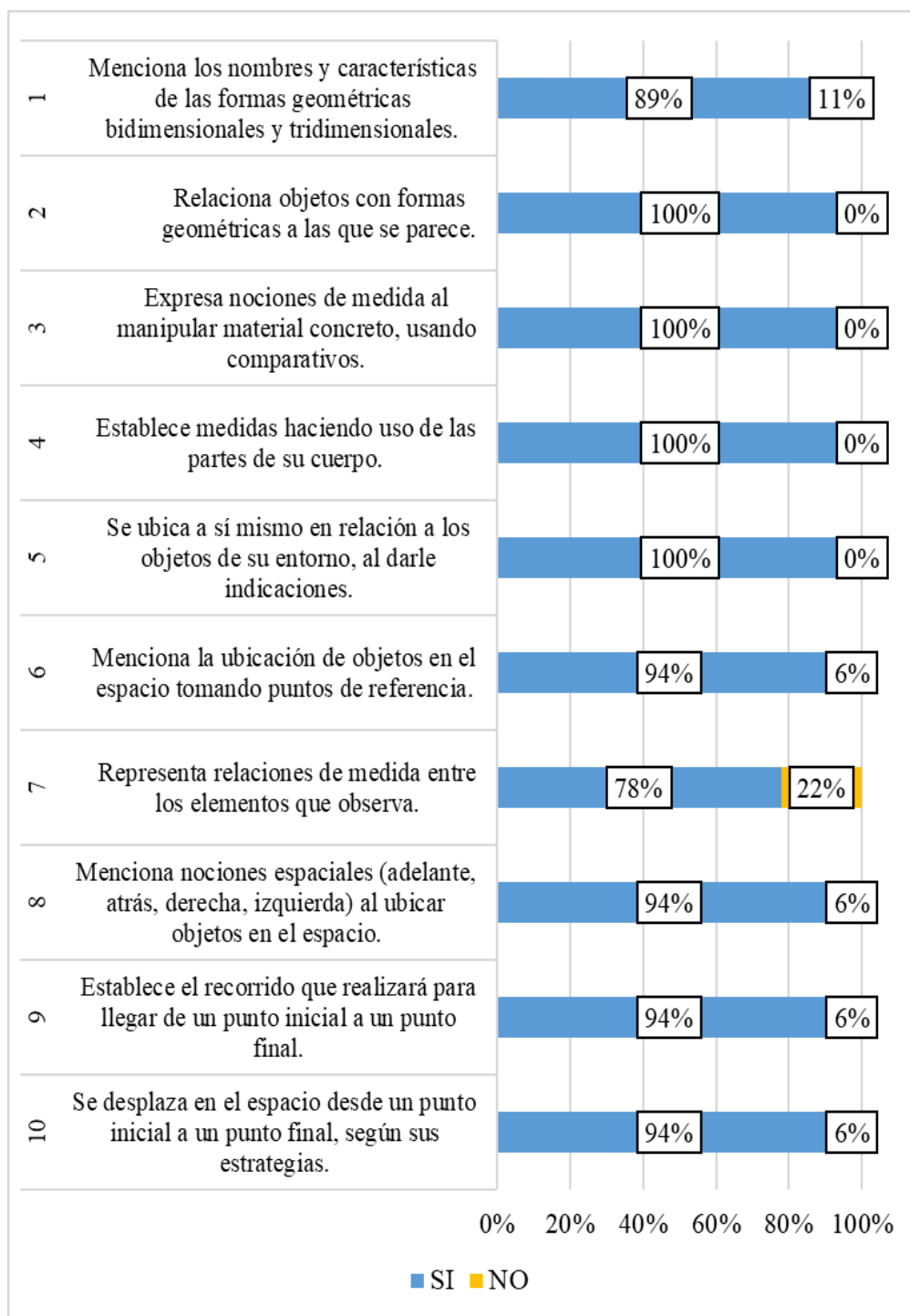
4.2.6.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo experimental.

Tabla 19

Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental, por ítems.

ÍTEMS	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	16	89%	2	11%
2. Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	18	100%	0	0%
3. Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	18	100%	0	0%
4. Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	18	100%	0	0%
5. Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	18	100%	0	0%
6. Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	17	94%	1	6%
7. Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	14	78%	4	22%
8. Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	17	94%	1	6%
9. Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	17	94%	1	6%
10. Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.	17	94%	1	6%

Nota: Base de datos.

Figura 15*Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental, por ítems.*

Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo experimental de 5 años evidencian un desempeño mayoritariamente favorable en la mayoría de los ítems evaluados.

El mayor porcentaje de logro se observa en los ítems 2, 3, 4 y 5, donde el 100% de los estudiantes relaciona objetos con formas geométricas, expresa nociones de medida al manipular material concreto, establece medidas usando partes de su cuerpo y se ubica en relación con los objetos del entorno. Además, los ítems 6, 8, 9 y 10 muestran un alto nivel de desempeño, con 94% de respuestas afirmativas, evidenciando que los estudiantes mencionan la ubicación de objetos tomando puntos de referencia, usan nociones espaciales y planifican y ejecutan recorridos en el espacio.

El ítem con menor porcentaje de logro corresponde al 7 (78%), lo que indica que algunos estudiantes aún presentan dificultades para representar relaciones de medida entre los elementos que observan.

En conclusión, el grupo experimental muestra avances significativos en todas las áreas evaluadas, especialmente en el reconocimiento de formas, uso de medidas y orientación espacial. No obstante, la representación de relaciones de medida sigue siendo un aspecto que requiere fortalecimiento para consolidar completamente la competencia.

4.2.6.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo experimental.

Tabla 20

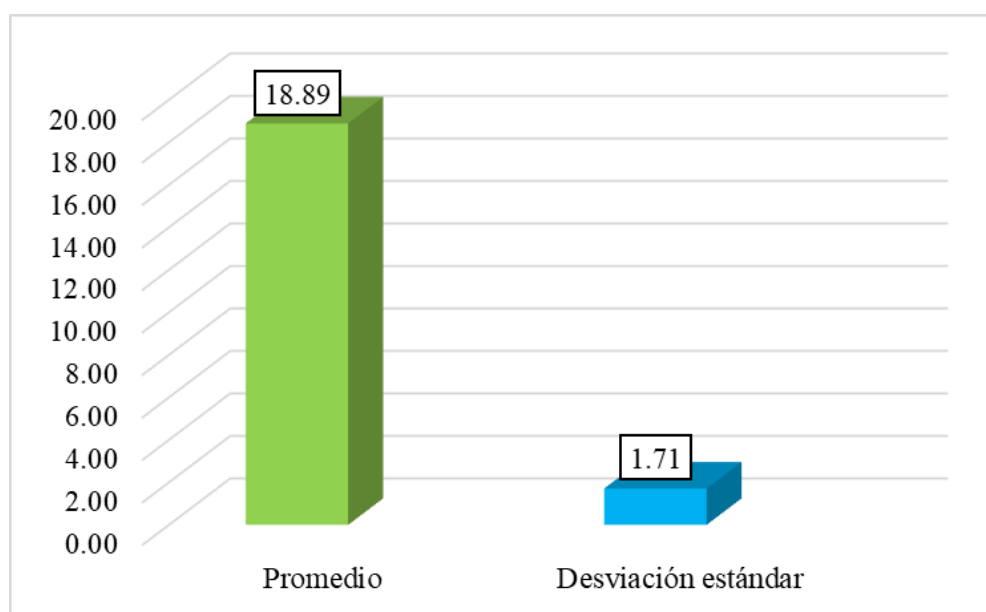
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valores
Promedio	\bar{x}	18,89
Desviación estándar	S	1,71
Muestra	n	18

Nota: Base de datos.

Figura 16

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida en el grupo experimental



Nota: Base de datos.

Análisis e interpretación

Se presentan las medidas de centralización media aritmética y de desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo experimental, conformado por los estudiantes de la sección “Creativos” de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto”.

Se evidencia que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 18,89 en el grupo experimental, que corresponde a un nivel de logro destacado en la escala de logro de aprendizajes. Así mismo, la desviación estándar generada en el grupo control es de 1,71 puntos, lo cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de las medias del grupo es relativamente baja, se ubica principalmente en el nivel de logro destacado que se rige entre 18 a 20 puntos por lo que es homogéneo.

Estos resultados permiten concluir que el grupo experimental muestra un desarrollo destacado en la competencia evaluada después de la aplicación de la estrategia.

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

H₀: 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 "Ludimatekids" 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 "Ludimatekids" 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.

$$t_c = \frac{(\bar{x}_{GE} - \bar{x}_{GC})}{\sqrt{\frac{(n-1)S^2 + (m-1)S^2}{n+m-2}} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n + m - 2 = 18 + 18 - 2 = 34$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,6909$

f. Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 21

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

Indicadores	Evaluación de salida grupo experimental	Evaluación de salida grupo control
Promedio (\bar{x})	18,89	12
Desviación estándar (S)	1,71	1,68
Muestra (n)/(m)	18	18

Nota: Base de datos.

$$t_c = \frac{18,89 - 12}{\sqrt{\frac{(18-1)1,71^2 + (18-1)1,68^2}{18+18-2}} \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{18}}}$$

$$t_c = \frac{6,89}{\sqrt{\frac{(17)1,71^2 + (17)1,68^2}{34}} \sqrt{\frac{1}{9}}}$$

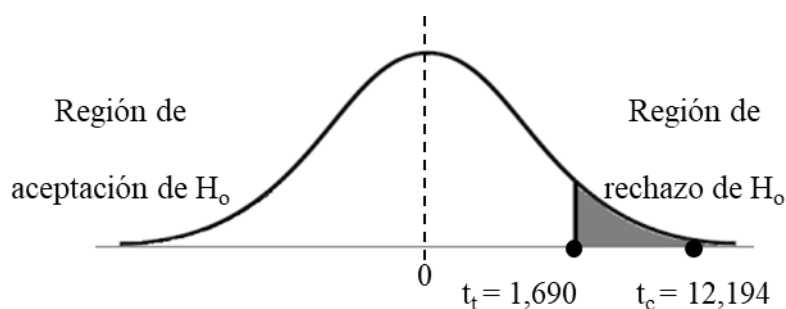
$$t_c = \frac{6,89}{\sqrt{\frac{97.6905}{34}} * \frac{1}{3}}$$

$$t_c = 12,194$$

Regla de decisión

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

Si $t_c \leq t_t$; se acepta la H_0 .

**g. Decisión y conclusión**

Como el valor de “ t_c ” calculado (12,194) es mayor al valor crítico de “ t_t ” (1,690) 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 didáctica "Ludimatekids" 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 didáctica "Ludimatekids" 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.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : La aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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 didáctica "Ludimatekids" 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 a la 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 dos muestras independientes diferentes.

$$t_c = \frac{(\bar{x} \text{ Post test} - \bar{x} \text{ Pre test})}{\sqrt{\frac{S^2 \text{ Post test}}{n} + \frac{S^2 \text{ Pre test}}{n}}}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n + n - 2 = 18 + 18 - 2 = 34$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,6909$

f. Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 22

Medidas estadísticas de la evaluación de entrada y salida del grupo experimental

Indicadores	Evaluación de entrada grupo experimental	Evaluación de salida grupo experimental
Promedio (\bar{x})	3,56	18,89
Desviación estándar (S)	2,33	1,71
Muestra (n)/(m)	18	18

Nota: Base de datos.

$$t_c = \frac{(18,89 - 3,56)}{\sqrt{\frac{1,71^2}{18} + \frac{2,33^2}{18}}}$$

$$t_c = \frac{15,33 \cdot 3\sqrt{2}}{\sqrt{8,353}}$$

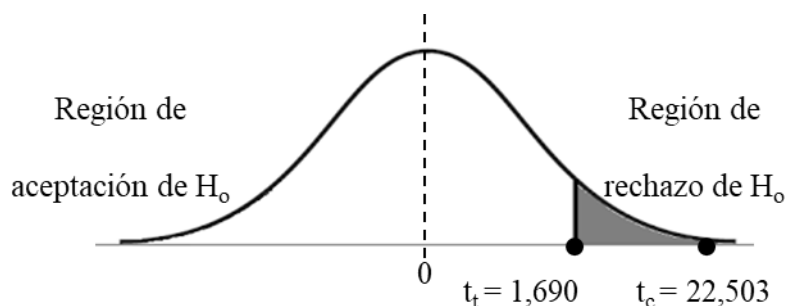
$$t_c = \frac{65,039}{2,890}$$

$$t_c = 22,503$$

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 (22,503) es mayor al valor crítico de “ t_t ” (1,6909) 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 previsto y logro destacado en el grupo experimental después de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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).

La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia didáctica "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de las tablas 5 y 9, muestran que en la evaluación de entrada el 94% de los estudiantes del grupo control y el 100% del grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio. Así mismo, en las tablas 8 y 12 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de entrada. El grupo control

alcanzó un promedio de 4,56 puntos, mientras que el grupo experimental obtuvo 3,56 puntos en la evaluación de entrada, ubicándose ambos en un nivel de inicio.

Los resultados del análisis estadístico inferencial 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 son: -5,698 para el grupo control y -11,726 para el grupo experimental, situándose ambos en la región de rechazo de la hipótesis nula, limitada por el valor en tabla de t (-1,740) para ambos casos. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (a).

4.3.1.2 Verificación de segunda hipótesis específica (b).

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 "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de las tablas 13 y 17, muestran que en la evaluación de salida; el 67 % de los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de proceso, mientras que en el grupo experimental el 90% se encuentran en el nivel logro destacado. Así mismo, en las tablas 16 y 20 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de salida. El grupo control alcanzó un promedio de 12 puntos, ubicándose en un nivel de proceso; mientras que el grupo experimental obtuvo 18,89 puntos en la evaluación de salida, ubicándose en un nivel de logro destacado.

Los resultados del análisis estadístico inferencial 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 (12,194) se ubican fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula, delimitada por el valor en tabla de t (1,690). Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (b).

4.3.2 Verificación de hipótesis general.

La aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" 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.

Los resultados de las tablas 9 y 17, muestran que en la evaluación de entrada el 100% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en un nivel de inicio, por otro lado, en la evaluación de salida se obtuvo un 90% de estudiantes que se encuentran en el nivel de logro destacado. Así mismo, en las tablas 12 y 20 se evidencia el progreso de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación de la estrategia didáctica "Ludimatekids" al iniciar con un promedio de 3,56 en la evaluación de entrada, frente a un 18,89 en la evaluación de salida.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las evaluaciones de entrada y salida (2,33 y 1,71) Se evidencia que la dispersión de los aprendizajes se ha homogenizado, concentrándose alrededor del valor del promedio.

Los resultados del análisis estadístico inferencial 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 22,503 que se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula, delimitada por el valor en tabla de t de 1,690. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis general.

CONCLUSIONES

Primera

Con un nivel de confianza del 95%, el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto antes de aplicar la estrategia didáctica “Ludimatekids”, se encuentra en inicio, tanto en el grupo control (94 %) como en el grupo experimental (100 %), por lo tanto, se evidencia que los estudiantes presentaban dificultades para reconocer y asociar objetos con formas, cuerpos geométricos, así como sus transformaciones; así mismo, expresan escasamente lo que comprenden sobre las relaciones geométricas como de movimiento; finalmente, los estudiantes usan estrategias deficientes para orientarse en el espacio.

Segunda

Con un nivel de confianza del 95%, el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto después de aplicar la estrategia en el grupo experimental es superior alcanzando un nivel de logro destacado (90%), con respecto al grupo control que se encuentra en un nivel de proceso (67%). Este avance se logra por efecto de la aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids”, la cual permitió elevar el promedio del grupo experimental.

Tercera

La aplicación de la estrategia didáctica “Ludimatekids” permitió elevar el nivel del desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto,

esto se demuestra en el grupo experimental el cual se encontraba en un nivel de inicio (100%) antes de la aplicación de la estrategia, el cual fue superado en la evaluación de salida donde alcanzaron en su mayoría el nivel de logro destacado (90%). Al ejecutar las actividades lúdicas de la estrategia, los estudiantes se relacionaron con las formas y cuerpos geométricos, lograron la comprensión de sus transformaciones y relaciones con elementos de la vida cotidiana, generando mayor afianzamiento de estos en su aprendizaje; así mismo, la asimilación de las nociones espaciales y de medida se ha consolidado mediante los juegos que se realizaron; además, se logró promover la elaboración de estrategias, por parte de los estudiantes, para movilizarse y alcanzar diversos objetivos en el espacio. De esta manera a través de diversas actividades lúdicas se ha logrado el desarrollo de la competencia.

RECOMENDACIONES

Primera

A la directora de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto, promover el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, ya que cumple un papel fundamental en el desarrollo del estudiante; implementar la estrategia didáctica "Ludimatekids" en su planificación institucional (PEI, PCI, PAT), para que pueda ser replicado como parte de los talleres de aprendizaje, con el propósito de elevar los niveles de desarrollo esta competencia en los estudiantes, de modo que se ofrezca una alternativa divertida y creativa.

Segunda

A las docentes, llevar a cabo actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de la competencia abordada en esta investigación de manera creativa y relevante, utilizando materiales del entorno de los estudiantes. Esto busca generar motivación en los estudiantes para participar activamente en estas actividades. Además, se sugiere integrar la competencia de resolver problemas relacionados con forma, movimiento y localización con otras competencias y actividades que sean de interés para los estudiantes. El objetivo es hacer que este ámbito sea desafiante, divertido y motivador para el aprendizaje, tomando como referencia las actividades propuestas en la estrategia didáctica "Ludimatekids"

Tercera

A los padres de familia, reforzar en casa cada actividad lúdica realizada en el aula, para que el aprendizaje sea más enriquecedor para el estudiante; plantear pequeños retos a modo de juego donde se involucre el desplazamiento y movimiento al realizar actividades

cotidianas, utilizando nociones espaciales y de medida en su lenguaje diario. Además, continuar fortaleciendo habilidades para reconocer los cuerpos y formas geométricas, de manera que los estudiantes puedan relacionarlas con los elementos de su entorno y alcanzar una comprensión matemática del mundo que los rodea.

Cuarta

A los estudiantes, participar de los juegos para fomentar la exploración y la búsqueda de soluciones innovadoras y creativas; desarrollar habilidades en la resolución de problemas; reconocer cada obstáculo como una ocasión para el aprendizaje, que promueve la curiosidad y el desarrollo de su pensamiento cognitivo.

REFERENCIAS

- Aduviri, K., y Anquise, B. (2017). *Desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente para expresar su ubicación y realizar desplazamientos con la aplicación del módulo Nos desplazamos por el espacio en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 232 Virgen de las Mercedes, 2017*. [Tesis de pregrado]. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Jiménez Borja.
- Ale, Y. (2016). *El Tangram como estrategia para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Cesar Cohaila Tamayo de la localidad de Tacna en el año 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Privada de Tacna].
<https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/203/Ale-Ninaja-Yessica-Marcelina%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista de Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arias , J. L., y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting E.I.R.L.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial Episteme. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arias, J., Villasís-Keever, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.

- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación, para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3ra ed.). Pearson Education.
<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Broitman, C., y Itzcovich, H. (2007). *El estudio de las figuras y de los cuerpos geométricos*. Novedades educativas.
- Burns, T., y Gottschalk, F. (2020). *Educación e infancia en el siglo XXI. El bienestar emocional de la era digital*. Fundación Santillana.
- Cahuaya, L. (2022). *Actividades lúdicas con materiales reciclados para el desarrollo de la noción lógico matemática en niños de la segunda sección del nivel inicial de unidada educativa 4 de Julio*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/29801/T-1455.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calvo, A., Danza, J., y Gómez, E. (2020). *Teorías generales que explican el movimiento corporal humano*. Universidad Santiago de Cali.
- Camargo, L., Poloche, S., y Zapateiro, J. (2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *TED*(43), 119-136.
- Capachero, D., Blanquicet, L., y Murillo, A. (2020). *Estrategia Recursos didácticos amigables con el ambiente para mejorar las nociones espaciales (lateralidad) en el grado preescolar del centro educativo La Antillana del Municipio de Tierralta-Córdoba*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomás].

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27753/2020anamurillo.pdf?sequence=9&isAllowed=y>

Carrasco Diaz, S. (2006). *Metodología de la Investigación científica. Pautas teóricas y prácticas para elaborar el proyecto de investigación*. San Marcos.

Castañer, M., y Camerino, O. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria*. Inde publicaciones.

Castellanos, O. (2008). *Retos y nuevos enfoques en la gestión de la tecnología y del conocimiento*. Universidad Nacional de Colombia.

Castro, A., y Quispe, A. (2018). *Desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización con la aplicación de la estrategia Fomolokid's en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 Niños Héroe de Tacna 2018*. [Tesis de titulación, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Jiménez Borja].

Chambi, S. (2018). *La capoeira como estrategia para fortalecer nociones de espacialidad-temporalidad en niños y niñas de 4-5 años en la unidad educativa privada Betania de la ciudad de El Alto-Gestión 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés].

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/17801/TG-4166.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chávez, A. (2014). Gestión del desempeño en las organizaciones educativas. *Horizonte de la Ciencia*, 75-81.

Cottrell, S. (2014). *Dissertations and Project Reports: A Step by Step Guide*. Palgrave Macmillan.

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Universidad de Oviedo.

Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca*. Coordinación del Estado Mérida (Priv).

- Díaz-Barriga, F., y Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2da ed.). McGraw-Hill interamericana.
- Escobar Pérez, J., y Cuervo Martínez, Á. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización*. Universidad Nacional de Colombia.
- Espino, O. (2009). *Efectos de direccionalidad en condicionales*. Sociological Abstracts.
- García, M., Gonzáles, F., y Villegas, M. (2015). La noción del espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles. *Revista Paradigma*, 36(2), 225-245. <http://ve.scielo.org/pdf/pdg/v36n2/art11.pdf>
- Genovard, C., y Gotzens, C. (1990). *Psicología de la instrucción*. Santillana.
- Gerstner, K. (1988). *Las formas del color*. Blume.
- Hernández, R., Baptista, P., y Fernandez, C. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Mc Graw Hill Education.
- Koontz, H., y Wehrich, H. (1998). *Administración. Una perspectiva global*. McGraw Hill.
- Limas, L., Novoa, P., Uribe, Y., Ramirez, Y., y Cancino, R. (2020). Competencias matemáticas en preescolares de cinco años según género. *Revista EDUSER*, 7, 41-48. doi:<https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2424>
- Loos, S., y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho: Expresar y descubrir a través del juego*. NARCEA S.A. de Ediciones.
- López, L. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto cero*, 09(08), 69-74.
- López, T. (2017). *El uso de tangram y la discriminación de figuras geométricas de los niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela de educación básica "Manuela Espejo" de la ciudad de Ambato*. [Proyecto de investigación de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de

Ambato

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26023/1/Tannia%20Elizabeth%20L%C3%B3pez%20P%C3%A9rez%201803887676.pdf>

López-Roldan, P., y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Matos, Y., y Pasek, E. (2008). La observación, discusión y demostración: Técnicas de investigación en el aula. *Revista de Educación Laurus*, 14(27), 33-52.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892003.pdf>

Mendenhall, W., Beaver, R. J., y Beaver, B. M. (2010). *Introducción a la probabilidad y estadística*. Cengage Learning.

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (03 de Abril de 2023). *Unidad de medición de calidad (UMC)*. Evaluación Muestral de Estudiantes 2022 presenta resultados más bajos que los de 2019: <https://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-los-de-2019/>

Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Graó.

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blane, P., . . . Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. (15), 235-260.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Mora, R. (2009). *Estrategias de enseñanza otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Educación.

- Muñoz, M., Conde , E., y Carrizosa, E. (1996). *Lecturas en Teorías de Localización*. Secretariado de publicaciones.
- Nisbet, J., y Shucksmith, J. (1986). *Estrategias de aprendizaje*. Santillana.
- Ñaupas, H., Palacios, J., Valdivia, M., y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta ed.). Ediciones de la U. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Odremán, J. (2014). Gestión tecnológica: estrategias de innovación y transferencia de tecnología en la industria. *Universidad, ciencia y tecnología*, 18(73), 181-191. <http://ve.scielo.org/pdf/uct/v18n73/art04.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2006). *Programa PISA de la OCDE. ¿Qué es y para qué sirve?* Grupo Santillana.
- Ortiz, L. (2018). *Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 781 de la Florida, Huánuco, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9503/U_LUBI_TH_REYNA_ORTIZ_REYES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz, M. (2009). Competencia matemática en niños en edad preescolar. *Revista Psicogente*, 12(22), 390-406. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354012.pdf>
- Pamplona, J., Cuesta, J., y Cano, V. (2019). *Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básica: Una mirada al aprendizaje escolar*. Revista Eleuthera.

- Pari, S., y Venancio, T. (2018). *Desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización a través de la estrategia Aventuras en movimiento en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 309 Piloto Tacna, 2018*. [Tesis de titulación, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Jiménez Borja].
- Parra, M., y Lozano, N. (2018). *La aventura de viajar en el entorno proyecto de aula para el mejoramiento de los procesos de ubicación y representación del entorno en el grado de transición, de la Institución Educativa Juan Bautista La Salle, Florencia*. [Trabajo de maestría, Universidad del Cauca]. Repositorio de la Universidad del Cauca <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle/123456789/1137/LA%20AVENTURA%20DE%20VIAJAR%20EN%20EL%20ENTORNO.pdf?sequence=1>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Quebecor World.
- Rigal, T. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y Primaria*. Inde.
- Rojas Rivas, M., y Rojas Rivas, M. (2019). *Centros de investigación universitarios: Una orientación hacia la ecología del desarrollo humano*. Sapienza Organizacional.
- Saavedra, P. (2022). *Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa 8 de Octubre de la provincia Tumbes - 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28822/JUEGO_S_LUDICOS_SAAVEDRA_CORDOVA_PATTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- 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].
- Soria Sarabia, J. A. (2024). *El tangram digital en la identificación de figuras geométricas básicas en niños de 4 a 5 años*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/45eb83b1-37fc-4193-8ad6-541fa21eb8e9/content>
- Suarez, C., Dusú, R., y Sánchez, M. (2007). Las capacidades y las competencias: su comprensión para la formación del profesional. *Revista Acción Pedagógica*(16), 30-39.
- Tacanahui, M., y 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 Nieto", Tacna, 20*. [Tesis de titulación, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Jimenez Borja].
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de investigación científica*. Editorial Limusa.
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). *El proceso de la investigación científica* (sexta ed.). Limusa.
- 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., San Luis, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. (4ta ed.). Editorial ECOE.

- 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 "María Montessori" de Huánuco, 2018.* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco].
- Viciana, J. (2002). *Planificar en Educación Física.* Inde.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA ESTRATEGIA "LUDIMATEKIDS" EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2023.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema principal:</p> <p>¿Cómo desarrollar la Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023?</p> <p>Problemas secundarios:</p> <p>¿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, 2023 antes de aplicar la estrategia "Ludimatekids"?</p> <p>¿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, 2023 después de aplicar la estrategia "Ludimatekids"?</p>	<p>Objetivo principal:</p> <p>Desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.</p> <p>Objetivos secundarios:</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo control y experimental antes de la aplicación de la estrategia "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el grupo control y experimental después de la aplicación de la estrategia "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.</p>	<p>Hipótesis principal:</p> <p>La aplicación de la estrategia "Ludimatekids" 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.</p> <p>Hipótesis secundarias:</p> <p>La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.</p> <p>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 "Ludimatekids" en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ● Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ● Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. <p>Variable independiente</p> <p>Estrategia "Ludimatekids"</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juegos motores ● Juegos sociales ● Juegos de construcción ● Juegos de reglas 	<p>Enfoque</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuantitativo <p>Tipo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Experimental <p>Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuasi- experimental <p>Población muestral</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 36 niños y niñas de la edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial Emma Gamero Nieto de Tacna. – 2023 <p>Técnica de recolección de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observación <p>Instrumento de recolección de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo

**ANEXO 2: LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN**

Nombre del estudiante: _____

Año y sección: _____ Fecha: _____

El presente instrumento tiene como objetivo evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en 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, de los niños y niñas de 5 años una I.E.I. de Tacna.

N°	Indicadores	SI (2)	NO (0)
D1	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		
1.	Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.		
2.	Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.		
3.	Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.		
4.	Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.		
D2	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		
5.	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.		
6.	Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.		
7.	Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.		
D3	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
8.	Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.		
9.	Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.		
10.	Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.		

NIVELES	NOTAS
LOGRO DESTACADO	(18-20)
LOGRO PREVISTO	(15-17)
PROCESO	(11-14)
INICIO	(0-10)

ANEXO 3: TABLA DE EQUIVALENCIAS PARA CUANTIFICAR LA EVALUACIÓN

NIVEL DE LOGRO	RANGO DE NOTAS	DESCRIPCIÓN
Logro destacado	18 – 20	El estudiante resuelve de manera autónoma y eficiente situaciones problemáticas relacionadas con la forma, el movimiento y la localización, demostrando un adecuado dominio de las relaciones espaciales y el uso pertinente de estrategias.
Logro previsto	15 – 17	El estudiante resuelve situaciones problemáticas vinculadas a la forma, el movimiento y la localización de manera adecuada, utilizando estrategias pertinentes con mínima orientación.
Proceso	11 – 14	El estudiante reconoce y utiliza algunas nociones espaciales y geométricas; resuelve situaciones con apoyo del docente.
Inicio	0 – 10	El estudiante presenta dificultades para reconocer formas, ubicarse en el espacio y resolver situaciones relacionadas con el movimiento y la localización, requiriendo acompañamiento constante.

ANEXO 4: FICHA DE APLICACIÓN PARA EVALUAR LA COMPETENCIA

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

FICHA DE APLICACIÓN

Competencia
"Resuelve problemas de forma,
movimiento y localización"



NOMBRE:

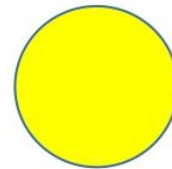
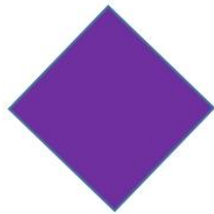
Actividad N° 1

Dimensión: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

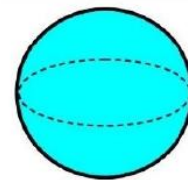
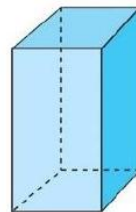
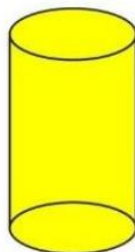
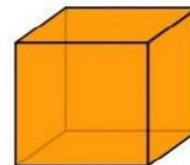
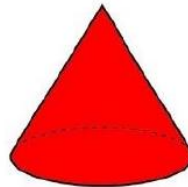
Indicador: Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.

1. Reconoce las formas y menciona sus nombres

**Formas
bidimensionales**



**Formas
tridimensionales**



SI	NO
Reconoce al menos 4 formas bidimensionales y 3 formas tridimensionales.	Reconoce 3 o menos formas bidimensionales y 2 o menos formas tridimensionales.

Actividad N° 2

Dimensión: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Indicador: Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.

2. Relaciona los objetos con formas geométricas.

Formas tridimensionales



Formas bidimensionales



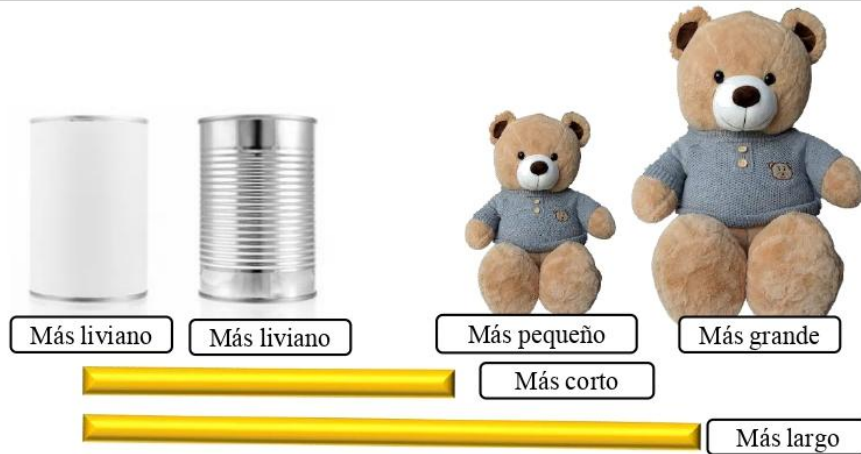
SI	NO
Relaciona al menos 6 objetos con las formas tridimensionales 6 objetos con las formas bidimensionales	Relaciona menos 5 objetos con las formas tridimensionales 5 objetos con las formas bidimensionales

Actividad N° 3

Dimensión: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Indicador: Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.

3. Menciona las diferencias que observa en los objetos (comparativos).



SI	NO
Menciona al menos 2 comparativos de medida correctos entre los elementos.	Menciona 1 o ningún comparativos de medida entre los elementos o son incorrectos.

Actividad N° 4

Dimensión: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Indicador: Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.

4. Mide los objetos usando su cuerpo. (manos, dedos, pies).



SI	NO
Usa su cuerpo para medir al menos 1 elemento.	No usa su cuerpo para medir.

Actividad N° 5

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

Indicador: Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.

Ítem	SI (2)	NO (0)
5. Sigue indicaciones para ubicarse en el espacio.	Sigue correctamente al menos 2 de 3 indicaciones correctamente.	Sigue menos de 2 indicaciones o incorrectamente.

Indicaciones	SI	NO
Párate encima de la silla más lejana		
Ubícate debajo de la mesa más cercana		
Párate al costado de la caja más grande		

Actividad N° 6

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

Indicador: Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.

Ítems	SI (2)	NO (0)
6. Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	Expresa la ubicación de 4 objetos o más tomando puntos de referencia.	Expresa la ubicación de 3 objetos o menos tomando puntos de referencia.

Indicaciones	SI	NO
Peluche grande (Ej. al costado de la silla que está más cerca)		
Plátano (Ej. sobre la mesa de la mesa que está más lejos)		
Pelota pequeña (Ej. Debajo de la silla que está más lejos)		
Manzana (Ej. Dentro de la caja que está sobre la mesa que está más lejos)		

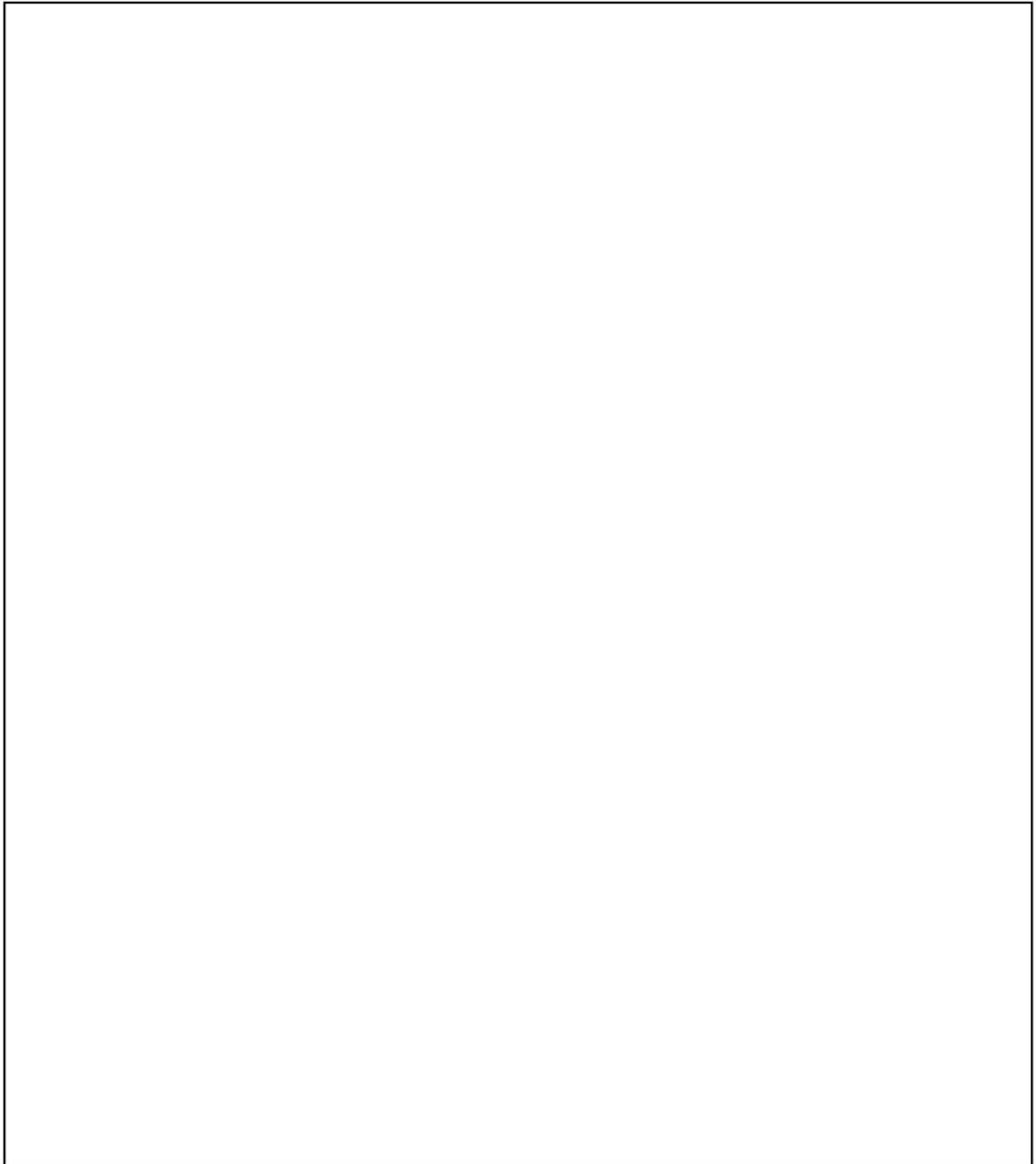


Actividad N° 7

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

Indicador: Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.

7. Dibuja 2 de los objetos que ubicaste y donde los encontraste.



SI	NO
Dibuja los objetos con relación espacial y de medida (proporcionado)	Dibuja los objetos sin relación espacial o de medida (desproporcionados).

Actividad N° 8

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

Indicador: Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.

ITEM	SI	NO
8. Menciona los movimientos que realizas (adelante, atrás, derecha, izquierda) para ubicar el reloj y el cuaderno.	Menciona correctamente las nociones espaciales que ejecuta.	No menciona las nociones espaciales que ejecuta o no corresponden

Actividad N° 9

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

Indicador: Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.

ITEM	SI	NO
9. Pinta el recorrido que realizarás para llegar del punto inicial al punto final.	Pinta los espacios respetando aquellos espacios donde hay elementos.	Pinta los espacios sin respetar los espacios donde hay elementos.







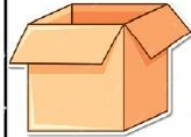

Actividad N° 10

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

Indicador: Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.


ITEM	SI	NO
10. Ejecuta el recorrido que planificó en la actividad 9.	Sigue el camino que planificó.	No ejecuta el camino que planificó.



INICIO

FINAL



ANEXO 5: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR 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: Franco Ríos, Nelly
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente formadora en EESPP José Jiménez Borja
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo para evaluar la competencia "resuelve problemas de forma, movimiento y localización"
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Anahua Pauca, Yeny Sandra / Pilsa Vivanco, Yaneth
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Anahua Pauca, Yeny Sandra Pilsa Vivanco, Yaneth

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

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

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUPICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						50

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

Calificación global:

100%

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 25 / 08 / 2023


 Firma del Experto
 Centro de Trabajo: EESPP José Jiménez Borja
 Celular: 952840360
 Correo electrónico: nellyfranco@gmail.com

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: Pilco Pilco, Alicia Sofía
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de Inicial de IEI 420 señor de los milagros
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo para evaluar la competencia Resolución de problemas de forma, movimiento y localización.
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Anahua Paucar, Yeny Sandra, Pilco Vivanco, Yaneth
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Anahua Paucar, Yeny Sandra, Pilco Vivanco, Yaneth



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

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

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/ítems / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						50

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

100%

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 15/08/2023



 Firma del Experto
 Centro de Trabajo: IEI 418, Señor de los Milagros
 Celular: 952 82 35 41
 Correo electrónico: sefite2010.ich@hotmail.com

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: Jose Jimenez Ghina
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente formadora en EESSPP José Jiménez Borja
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de coteo para evaluar la competencia de problemas de forma, movimiento y localización
 1.4. Autor (es) del instrumento: Anahua Pauxor, Yeny Sandra / Pilco Vivanco, Yaneth
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Anahua Pauxor, Yeny Sandra, Pilco Vivanco, Yaneth



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.
 1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						50

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

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()
 Fecha: 23/08/2023

Firma del Experto
 Centro de Trabajo: E.E.S.P.P. José Jiménez Borja
 Celular: 952 64 3786
 Correo electrónico: ggj@eesspp.jjbtcgna.edu.pe

100%

ANEXO 6:

GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS "LUDIMATEKIDS"

GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

LUDIMAT'EKIDS

Una aventura pirata por el océano de la matemática.

ELABORADA PARA DOCENTES
DE EDUCACIÓN INICIAL



AUTORAS

Yeny Sandra ANAHUA PAUCAR
Yaneth PILCO VIVANCO

PRESENTACIÓN

La presente producción es una guía de estrategias didácticas elaborada como un recurso pedagógico para docentes de Educación Básica Regular del ciclo II, la cuál ha sido desarrollada y validada como parte de una investigación y que se ha denominado: “LUDIMATEKIDS, una aventura pirata por el océano de la matemática”.

El objetivo de esta guía es proporcionar orientación y apoyo a los docentes en la planificación, organización y ejecución de actividades de enseñanza y aprendizaje para lograr el desarrollo del área Matemática, específicamente en la competencia: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, todo esto se desarrolla a través de la propuesta de diversas actividades lúdicas, significativas e innovadoras. El desarrollo de esta competencia tiene especial implicancia en el desarrollo integral del niño, ya que le permite la construcción de nociones espaciales, de medida y de forma, siendo estas una parte esencial para el desenvolvimiento del niño en su entorno, especialmente durante los primeros años de vida.

Para un mejor entendimiento de la guía se ha estructurado de la siguiente manera:

Parte I, descubrimiento de la competencia: resuelve problema de forma, movimiento y localización. Se presenta algunas de las bases teóricas que se han tenido en consideración para la elaboración de la estrategia, centrándose especialmente en la competencia, concepto de juegos lúdicos, importancia e implicancia que tiene la estrategia en la educación inicial.

Parte II, orientaciones metodológicas para el uso de la guía. En esta se hace referencia a la aplicación pertinente y contextualizada para la ejecución de la estrategia por parte de los docentes, y de esta manera lograr mejoras en el desarrollo de la competencia. Además, se proporciona la ruta que se ha seguido para tener éxito en el logro de la competencia



Parte III, actividades para desarrollar la competencia, en el cual se encuentra una batería de 21 actividades significativas e innovadoras, relacionadas al juego lúdico como principal estrategia de enseñanza-aprendizaje, y que permitirán el logro de la competencia.

Parte IV, comprende las orientaciones para la evaluación de la competencia. Se encuentran descripciones detalladas de la forma de evaluación que se ha realizado para medir el avance en las diferentes actividades y así poder ver el proceso de los estudiantes en el logro de la competencia.

Parte V, anexos. En esta parte se presentan los diferentes talleres de aprendizajes en los que han sido insertadas las 21 actividades propuestas.

Finalmente, en la parte VI, se presenta las referencias bibliográficas que se han utilizado en la elaboración de la guía de estrategias didácticas "LUDIMATEKIDS, una aventura pirata por el océano de la matemática".



ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	1
ÍNDICE.....	3
PARTE I: Descubriendo la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	5
PARTE II: orientaciones metodológicas para el uso de la guía.....	6
PARTE III: Actividades para desarrollar la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.....	10
ACTIVIDAD N° 01: ¡Formas bidimensionales a la vista!.....	11
ACTIVIDAD N° 02: ¡Formas tridimensionales a la vista!.....	13
ACTIVIDAD N° 03: ¿Qué tesoro encontraré?.....	15
ACTIVIDAD N° 04: La grandiosa búsqueda de las formas geométricas.....	17
ACTIVIDAD N° 05: Cuerpos geométricos a la vista.....	19
ACTIVIDAD N° 06: ¿Cómo son los tesoros piratas?.....	21
ACTIVIDAD N° 07: Pesando los tesoros piratas.....	24
ACTIVIDAD N° 08: Mis huellitas piratas.....	27
ACTIVIDAD N° 09: ¿Cuánto mide mi cuerpo?.....	30
ACTIVIDAD N° 10: Súper saltos piratas.....	32
ACTIVIDAD N° 11: Bailando como piratas sobre las rocas.....	35
ACTIVIDAD N° 12: Somos piratas.....	37
ACTIVIDAD N° 13: Saltando como piratas exploradores.....	40
ACTIVIDAD N° 14: Twister gigante del pirata.....	42
ACTIVIDAD N° 15: La búsqueda de nuestros nombres piratas.....	44

ACTIVIDAD N° 16: Buscando tesoros.....	46
ACTIVIDAD N° 17: Jugando con la vela de mi barco pirata.....	49
ACTIVIDAD N° 18: Siguiendo pistas con ojos cerrados.....	51
ACTIVIDAD N° 19: ¿Cómo puedo llegar al tesoro pirata?.....	53
ACTIVIDAD N° 20: La gran búsqueda final de los tesoros.....	56
PARTE IV: CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	130
PARTE VI: ANEXOS/TALLERES DE APRENDIZAJE.....	134
PARTE VII: Referencias bibliográficas.....	132

PARTE I

DESCUBRIENDO LA COMPETENCIA:

Resuelve problemas de forma,
movimiento y localización



1. ¿Qué es una competencia?

Para Perrenoud (2004) la competencia es la capacidad de un individuo para movilizar, integrar y orquestar diferentes recursos cognitivos, habilidades o actitudes para hacer frente a una situación determinada.



3. ¿Qué es la competencia resuelve problema de forma, movimiento y localización?

El MINEDU (2017) sostiene que la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se puede visualizar cuando el niño a través de sus sentidos explora su cuerpo, sus posibilidades de movimiento y desplazamiento, así como de los objetos que se encuentran en su entorno, recibiendo información sobre la ubicación de estos respecto a sí mismos y otros elementos, su forma y otras características.



2. ¿Qué es el juego lúdico?

Según Yturralde (2009) dice que el juego lúdico es una estrategia de enseñanza que va ayudar en la formación del niño en diferentes ámbitos de su vida, en el cual se debe plantear una variedad de actividades interactiva, creativas y divertidas.



4. ¿Por qué es importante el juego lúdico en la matemática?

Según Yturralde (2009) nos dice que el juego en los niños es de ayuda para las matemáticas, porque a través del juego los niños se divierten, pero también aprenden a desarrollar su pensamiento lógico y a resolver problemas, además el juego es un medio para introducir al niño en el mundo de las matemáticas sin necesidad de estresarlos.



PARTE II

ORIENTACIONES

METODOLOGICAS

Para el uso de la guía



La guía didáctica proporciona a los docentes diferentes estrategias creativas y divertidas que están planteadas en diversos tipos de juegos como es los motores, sociales, de construcción y reglas permitiendo fortalecer la competencia resuelve problema de forma, movimiento y localización, además los materiales que los docentes podrán encontrar en las diferentes estrategias son de sencillos de realizar y también de acceso porque hay materiales que pueden encontrar en el mismo salón de clase pero se recomienda usar siempre materiales del contexto del niño.

Las estrategias planteadas se realiza en un espacio libre en el cual permita al niño a movilizarse libremente y seguro por tal motivo se recomienda usar el patio de la institución educativa o sino otro lugar espacio dentro del plantel educativo, así mismo es necesario recordarles en cada estrategia a los niños a través de preguntas los acuerdos para salir en un espacio libre para evitar que los niños puedan irse por otros sitios o hagan desorden, también es importante que los materiales a utilizar en cada estrategia estén organizados y listo para realizar la estrategia y así evitar que los niños se aburran o esperen mucho tiempo para jugar.



Esta guía didáctica "ludimatekids" esta predispuesta a ser adaptada, contextualizada o mejorada por los docentes según las necesidades, intereses, características y contexto del niño. Así mismo podremos observar en el siguiente flujograma las diversas estrategias que se está trabajando y la movilización de las dimensiones y capacidades de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en cada una de ellas.

Flujograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



PRE-TEST

LEYENDA

D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Estrategia didáctica
LUDIMATEKIDS

Objetivo:
Desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Actividad 1: Formas bidimensionales a la vista
Actividad 2: Formas tridimensionales a la vista
Actividad 3: ¿Qué tesoro encontraré?
Objetivo: Que el niño reconozca diferentes formas bidimensionales y tridimensionales.

Actividad 4: La grandiosa búsqueda de los formas geométricas.
Actividad 5: Cuerpos geométricos a la vista.
Objetivo: Que el niño compare formas bidimensionales y tridimensionales con objetos cotidianos.

Actividad 6: ¿Cómo son los tesoros piratas?
Actividad 7: ¿Quién llevará el tesoro?
Objetivo: Que el niño realice comparaciones de medida de diferentes objetos cotidianos.

Actividad 8: Mis huellitas piratas.
Actividad 9: ¿Cuánto mide mi cuerpo?
Actividad 10: Súper saltos piratas.
Objetivo: Que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.

Actividad 18: Siguiendo pistas con los ojos cerrados.
Objetivo: Que el niño mencione nociones espaciales para ubicar objetos y ubicarse a sí mismo.

Actividad 15: La búsqueda de nuestros nombres piratas.
Actividad 16: Buscando tesoros
Actividad 17: Jugando con la vela de mi barco pirata.
Objetivo: Que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando puntos de referencia.

Actividad 11: Bailando como piratas sobre rocas.
Actividad 12: Somos piratas.
Actividad 13: Saltando como piratas exploradores.
Actividad 14: Twister gigante del pirata.
Objetivo: Que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.

Actividad 19: ¿Cómo puedo llegar al tesoro pirata?
Objetivo: Que el niño realice gráficamente recorrido para llegar de un punto inicial a un punto final.

Actividad 20: La gran búsqueda final de los tesoros.
Objetivo: Que el niño ejecute el recorrido que ha planificado orientándose en el espacio tomando en consideración puntos de referencia.

POST-TEST



PARTE III

ACTIVIDADES

PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA:

Resuelve problemas de forma,
movimiento y localización



ACTIVIDAD N° 01:

¡Formas bidimensionales a la vista!

OBJETIVO

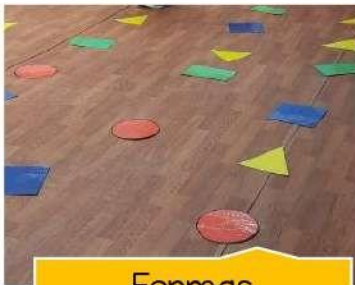
Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente que el niño reconozca diferentes formas bidimensionales..

TIEMPO



10 minutos

MATERIALES



Formas
geométricas



Dado con Formas
geométricas



Pirata
Ludimatekids

Ten en cuenta que:

- ✓ La cantidad de formas geométricas que se pueden utilizar en el juego deben estar acorde a la cantidad numérica que los niños conozcan.
- ✓ Antes de iniciar el juego recordar con ellos los nombres y algunas características de las formas geométricas.
- ✓ El tamaño y material de las formas geométricas deben ser pertinentes a la edad en que se trabaje.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños sentados en asamblea en la zona de sectores plantean los acuerdos de convivencia para jugar.
- ✓ Para iniciar el juego se presentará a los niños diferentes formas geométricas pegadas en el piso de manera desordenada y formando caminos diferentes desde una línea inicial hasta una línea final
- ✓ Se les presentará al pirata Ludimatekids que le ha traído al dado del pirata que tiene formas geométricas en sus lados.



- ✓ Los niños formarán una columna detrás de la línea de inicio y se les invitará a lanzar el dado.
- ✓ Deberán mencionar el nombre y una característica de la forma que salga, luego deberán identificar en el piso las mismas formas y saltar sobre ellas.
- ✓ Por ejemplo, si sale un triángulo, el niño deberá mencionar "Es un triángulo y tiene 3 lados" y avanzará saltando sobre los triángulos del piso hasta llegar al final.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
El niño reconozca diferentes formas bidimensionales.				

ACTIVIDAD N° 02:

¡Formas tridimensionales a la vista!

OBJETIVO

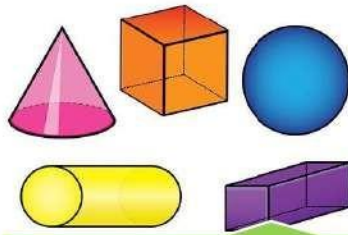
Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente que el niño reconozca diferentes formas tridimensionales..

TIEMPO



10 minutos

MATERIALES



Cuerpos geométricos
(cubo, esfera, cono y
cilindro)



Pandereta

Ten en cuenta que:

- ✓ En presentarle al niño primero los cuerpos geométricos y hablarle sobre las características (cubo, esfera, cono y cilindro) para que tenga una noción
- ✓ Puedes presentarles algunos objetos de su contexto que tengan forma de los cuerpos geométricos.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Para iniciar la estrategia los niños se ubicarán en asamblea y se les presentarán los cuerpos geométricos, realizando preguntas como: “¿Qué observas?, ¿Conoces estos cuerpos geométricos?, ¿Alguna vez los has visto? ¿Dónde lo has visto?, ¿Sabes cómo se llaman?”.



- ✓ Los niños escuchan la canción “Cuerpos geométricos a la vista” para presentar cada uno de los cuerpos, conocer sus nombres y algunas características.

Señora esfera, señora esfera
 Porque es redonda como nuestro planeta
 Si hay un helado yo lo agarro
 Un cono es lo que lo sostiene jajaja
 Cuando lanzo el cubo
 Al piso siempre cae
 Y el cilindro rueda, rueda sin parar
 También un tarro tiene forma,
 tiene forma de un cilindro
 El cilindro rueda, rueda sin parar.

- ✓ Los niños entonararán la canción para afianzar el conocimiento de los cuerpos geométricos presentados.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño reconozca diferentes formas tridimensionales.				

ACTIVIDAD N° 03:

¿Qué tesoro encontraré?

OBJETIVO:

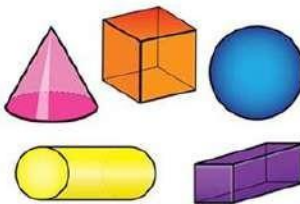
Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente que el niño reconozca diferentes formas tridimensionales.

TIEMPO:



15 minutos

MATERIALES



cuerpos geométricas
(cubo, esfera, cono y
cilindro)



Hoja de huellas de
pies



Caja adivinadora
(¿Qué hay en la
caja?)

Ten en cuenta que:

- ✓ Antes de empezar con el juego puedes hacer que los niños toquen cada uno de los cuerpos geométricos para que tengan una noción de cómo es cada cuerpo.
- ✓ El juego se puede jugar de manera grupal o individual para que adivinen el cuerpo geométrico que está en la caja misteriosa.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (Sectores) haciendo uso de conos y recuerdan los acuerdos de convivencia mediante preguntas.
- ✓ Se conformarán 2 o más equipos al azahar (opcional: usar la latita sorteadora u otro recurso para la conformación de los equipos).

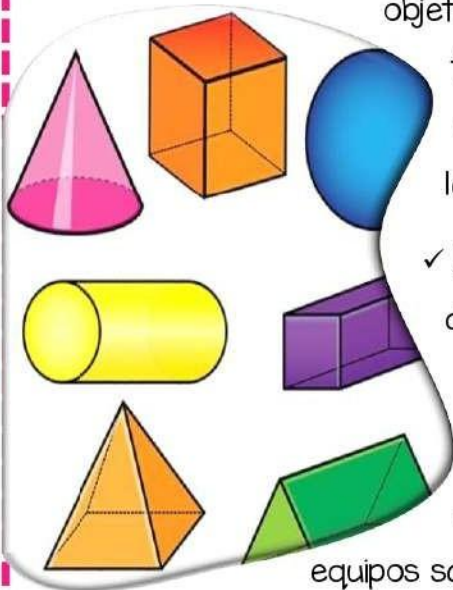


- ✓ Los niños, por equipos, irán saltando a través del camino de pies hasta ubicarse detrás de la caja, insertarán ambas manos y tratarán de averiguar (haciendo uso de su tacto y con las características del objeto) que cuerpo geométrico está escondido, cuando

todos los integrantes del equipo han tocado el cuerpo dialogarán un momento entre ellos para dar la respuesta.

- ✓ Los niños que están adivinando deberán mencionar de que cuerpo geométrico se tratará, se abre la caja y todos los niños que están observando mencionarán si es correcto o no.

- ✓ El juego continuará hasta que todos los equipos salgan a adivinar.



EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño reconozca diferentes formas tridimensionales.				

ACTIVIDAD N° 04:

La grandiosa búsqueda de las formas geométricas

OBJETIVO:

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño compare formas bidimensionales con objetos cotidianos.

TIEMPO:



20 minutos

MATERIALES



Formas geométricas



Paletas de lupas con formas geométricas



Objetos del entorno que tengan las formas geométricas



4 sillas

Ten en cuenta que:

- ✓ Los objetos que se utilicen para que los relacionen con las formas geométricas sean de su contexto.
- ✓ Los objetos que se busque sean planos y que no tengan cuerpo porque los niños pueden entrar en una confusión.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (Sectores) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "La grandiosa búsqueda de las formas geométricas"
- ✓ Los niños distribuirán los objetos por el piso, mientras la docente ubicará en las sillas las formas geométricas (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo).



- ✓ Los niños se distribuirán de manera aleatoria las lupas con las formas geométricas y buscarán el objeto con la forma geométrica de la paleta de lupa que le tocará y mencionará el nombre de la forma que tiene y la ubicará el objeto en la silla que tiene la misma forma geométrica (Por ejemplo, si le toco la paleta de lupa de triángulo, el niño deberá mencionar "Es un triángulo" y buscará un objeto con la misma forma en el piso (ej. Escuadra) y luego colocará en la silla que tiene la imagen de un triángulo.)

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño compare formas bidimensionales con objetos cotidianos.				

ACTIVIDAD N° 05:

Cuerpos geométricos a la vista

OBJETIVO:

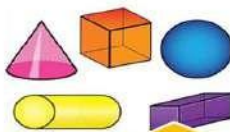
Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño compare formas tridimensionales con objetos cotidianos.

TIEMPO:



20 minutos

MATERIALES



cuerpos geométricos (cubo, esfera, cono y cilindro)



Objetos de cuerpos geométricos



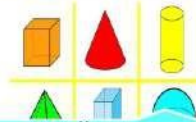
Caja pirata



mesa



Lata pirata



collar con cuerpos geométricos

Ten en cuenta que:

- ✓ Los objetos que se usen para el juego deben ser de su contexto del niño para que tenga más relevancia.
- ✓ Los objetos que se valla a utilizar en el juego tengan la forma de un cuerpo geométrico y que sea seguro y pertinente.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Para iniciar la estrategia los niños se ubicarán en el ambiente de sectores, estarán sentados en la bancas y sillas en posición de asamblea.
- ✓ Los niños observarán a la docente que tiene una caja pirata y les realizará las siguientes preguntas: "¿Qué observan?, ¿Qué creen que habrá dentro de esta caja pirata?", los niños dan diversas ideas.
- ✓ Los niños descubrirán lo que hay dentro de la caja, distribuirán los objetos con cuerpos geométricos por el piso y regresarán a sentarse.



- ✓ Los niños irán saliendo uno por uno y con ayuda de la lata pirata sacarán el nombre de un cuerpo geométrico, irán a buscar entre los objetos distribuidos por el piso aquel que se parece al cuerpo geométrico que le tocará, mencionará su nombre y luego lo ubicará en la mesa en donde está el cuerpo geométrico. (Por ejemplo, si le toca el collar con el cuerpo geométrico de un cono, el niño deberá mencionar "es un cono" y buscará un objeto con el mismo cuerpo geométrico en el piso y luego colocarán en la mesa donde se encuentra el cuerpo geométrico del cono que corresponde).

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño compare formas tridimensionales con objetos cotidianos.				

ACTIVIDAD N° 06:

¿Cómo son los tesoros piratas?

OBJETIVO:

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, especialmente en que el niño realice comparaciones de medida de diferentes objetos cotidianos.

TIEMPO:



15 minutos

MATERIALES



2 sacos piratas con pesos (2 pesados y 2 livianos)



Imágenes de pirata y loro pirata



4 aros pequeños



4 aros grandes



2 Cajones piratas



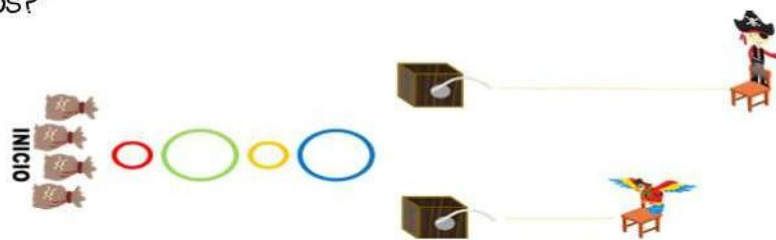
2 Sogas (larga y corta)

Ten en cuenta que:

- ✓ Los sacos piratas puedes poner cualquier objeto que tengan peso y objetos livianos para que el niño pueda diferenciar entre ambos sacos.
- ✓ Puedes utilizar otros materiales que tengas en el aula como es la cinta, pita para que han la diferencia entre el largo y corto.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "¿Cómo son los tesoros piratas?"
- ✓ Con los materiales presentados se realizará un circuito y se les dirá a los niños: "Nuestro amigo pirata Ludimatekids y su mascota el loro Piratín Pirata necesitan llevar sus sacos de tesoros, pero hay algunos obstáculos que deben atravesar ¿Cómo podemos ayudarlos?"



- ✓ Los niños observarán y manipularán algunos de los elementos que se han ubicado en el circuito y proponen diversos movimientos a realizar para sortear los obstáculos a través de preguntas: "¿Cómo son los sacos de los tesoros piratas?, ¿Serán iguales?, ¿Cómo es su peso?, ¿Los aros que observan tendrán el mismo tamaño?, ¿Qué podemos hacer para atravesar el aro pequeños?, ¿Y los grandes?, ¿Serán iguales las sogas que hay en las cajas piratas?, ¿Cómo serán?, ¿Dónde está nuestro amigo el pirata Ludimatekids?, ¿Dónde está el loro Piratín Pirata?, ¿Cómo podemos usar las sogas para llevar los sacos piratas hasta nuestros amigos?, ¿Cuál de nuestros amigos podrá llevar el saco liviano?, ¿Cuál podrá llevar el saco pesado?"

- ✓ Los niños atravesarán el circuito pirata en parejas de acuerdo a las propuestas que realizaron. (Por ejemplo: Juan y María inician el circuito, cada uno coge un saco, entre ellos discriminan cual es el saco pesado y el liviano, luego rodean el aro pequeño y saltan por el aro grande, después cada uno saca una soga de una caja, las observan y ubican la soga corta, como si fuera un puente, frente al loro que está más cerca y la soga larga frente al pirata que está más lejos, cogen el saco que le corresponde a cada uno y atraviesan la soga haciendo equilibrio para llegar hasta los extremos, el saco pesado lo ubican en la silla del pirata y el saco liviano lo ubican en la silla del loro)

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño realice comparaciones de medida de diferentes objetos cotidianos				

ACTIVIDAD N° 07:

Pesando los tesoros piratas

OBJETIVO:

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño realice comparaciones de medida de diferentes objetos cotidianos.

TIEMPO:



10 minutos

MATERIALES



objetos livianos y pesados



Imagen de pirata ludimatekids



2 canastas piratas



cofre pirata



Sogas (larga y corta)

Ten en cuenta que:

- ✓ Los objetos que puedes utilizar en el juego pueden ser los que se encuentren en el aula con pesos livianos y pesados.
- ✓ Puedes hacer uso de una balanza para que puedan observar que objeto tiene más peso y cual es más liviano, pero lo recomendable es que el niño experimente con su propio cuerpo.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "pesando los tesoros piratas"
- ✓ Los niños observarán a la docente que tiene un cofre pirata y les realiza las siguientes preguntas: "¿Qué observan?, ¿Qué creen que habrá dentro de este cofre pirata?", los niños dan diversas ideas.
- ✓ Los niños descubren lo que hay dentro del cofre y observan diferentes objetos con diferentes pesos, luego con los materiales presentados se realiza un circuito y se les dice a los niños: "Nuestro amigo pirata Ludimatekids necesita saber que objetos son pesados y livianos para guardar en su barco pirata ¿Cómo podemos ayudarlo?"
- ✓ Los niños observarán y manipularán algunos de los objetos que se han ubicado en el circuito y proponen diversos movimientos a través de preguntas: "¿Cómo son los objetos del pirata?, ¿Serán iguales?, ¿Qué pesos tendrán?, ¿La soga que observan tendrán el mismo tamaño?, ¿Qué podemos hacer para atravesar la soga?, ¿Cómo podemos usar las sogas para llevar los objetos del pirata?, ¿Por cuál camino irías con el objeto pesado? ¿Por cuál camino irías con el objeto liviano?"
- ✓ Los niños atravesarán el circuito pirata en parejas de acuerdo a las propuestas que realizaron. (Por ejemplo: Marta y Mario inician el circuito, cada uno coge un objeto que se encuentra en el cofre del tesoro y cada uno agarrará los dos objetos escogidos para pesar con sus manos y entre ellos discriminan cual es el objeto pesado y el liviano, luego estiran la soga y pasan por la soga corta la persona que tiene el objeto pesado y por la soga larga la persona que tiene el objeto liviano, después cada uno coloca el objeto en la canasta pirata).



EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño realice comparaciones de medida de diferentes objetos cotidianos				

ACTIVIDAD N° 08:

Mis huellitas piratas

OBJETIVO:

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, especialmente en que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.

TIEMPO:



20 minutos

MATERIALES



Conos con personajes o dibujos



plumones



Huellas de pies y manos

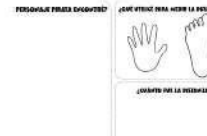


Tabla de datos



caja pirata



colores



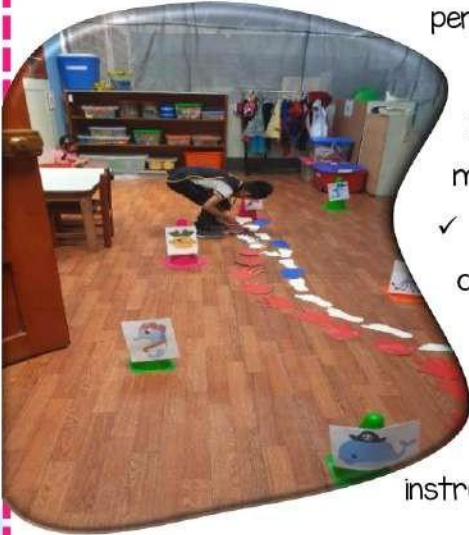
collares con personajes

Ten en cuenta que:

- ✓ Puedes utilizar otros objetos que se encuentren en el aula para que los niños puedan medir la distancia.
- ✓ Se debe recordar al niño que solo debe escoger un objeto para que pueda medir la distancia.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (aula), recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "Mis huellitas piratas"
- ✓ Los niños distribuirán los conos con los personajes y/o dibujos por diferentes lugares del aula, así mismo se establecerá un cono como el punto de partida.
- ✓ Los niños, en pares, empezarán el juego vivenciando con su cuerpo, se posicionarán en el punto inicial y sacarán un collar de



personaje de la caja de los tesoros pirata y deberán realizar el desplazamiento hasta el cono que tenga el mismo personaje haciendo uso de sus pies o manos para medir la distancia.

- ✓ Luego replicarán su medición con las huellas de pies o manos, (según su elección), realizan el conteo de la cantidad de huellas que utilizaron y lo registran en la tabla de datos.
- ✓ Al completar toda la tabla será como tener las instrucciones para llegar a los tesoros pirata.

EVALUACIÓN

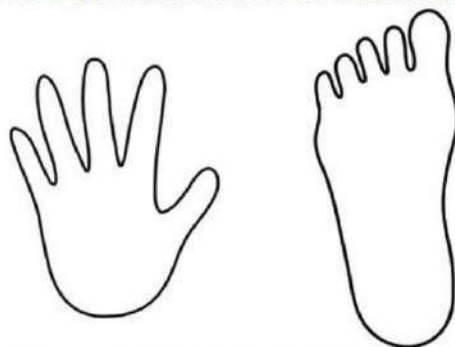
INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.				

ANEXO:

Tabla de datos

¿QUÉ PERSONAJE PIRATA ENCONTRÉ?

¿QUÉ UTILICÉ PARA MEDIR LA DISTANCIA?



¿CUÁNTO FUE LA DISTANCIA?

NOMBRE:

ACTIVIDAD N° 09:

¿Cuánto mide mi cuerpo?

OBJETIVO:

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.

TIEMPO:



MATERIALES



Cinta masking tape



Tizas



caja pirata



Cubos, colores, palitos de paleta y huellas pies y manos

Ten en cuenta que:

- ✓ Los niños pueden dibujar su silueta en el suelo o en un papelote para luego medirlo
- ✓ Se puede utilizar diferentes objetos para poder medir la silueta del cuerpo, pero recuerda que los objetos escogidos deben ser iguales y tener en cantidad para que no le haga falta al niño para poder medir su silueta.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "¿Cuánto mide mi cuerpo?"



- ✓ Los niños en parejas dibujarán sus siluetas con tizas en el suelo del patio, una vez realizado su dibujo escribirán su nombre y elijen un objeto para realizar la medición de la silueta que dibujaron, luego cuentan la cantidad de objetos que utilizaron para medir su silueta y lo registran en una hoja mediante dibujos.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.				

ACTIVIDAD N° 10:

Súper saltos piratas

OBJETIVO:

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.

TIEMPO:



10 minutos

MATERIALES



Cinta de color



Tiza



caja misteriosa de pirata



imágenes de palma de mano, pies, palito de paleta y cubo de madera



Ficha de tabla de datos

Ten en cuenta que:

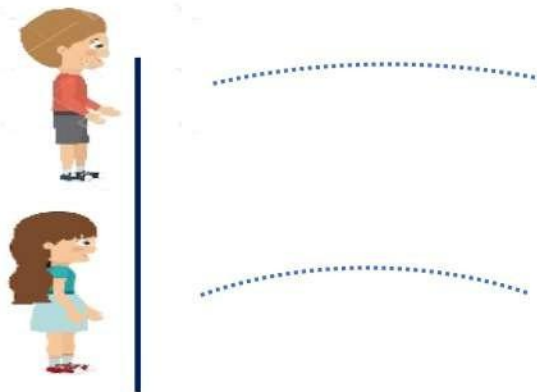
- ✓ Los niños pueden medir con objetos o con su cuerpo los saltos que realizara en este caso pueden usar pies, sus manos o brazo para medir su salto.
- ✓ Se pueden usar objetos o materiales que hay en el aula en cantidad para que los niños nos les falten para medir su salto.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (el patio de sectores) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "Super saltos piratas"
- ✓ Los niños observarán una línea en donde tendrán que ubicarse detrás de la línea en parejas en donde tendrán que saltar lo más lejos que puedan y luego tendrán que marcar con la ayuda de una tiza hasta donde saltaron.
- ✓ Los niños observarán a la docente que tiene una caja misteriosa de pirata y les realiza las siguientes preguntas: "¿Qué observan?, ¿Qué creen que habrá dentro de esta caja misteriosa de pirata?", los niños dan diversas ideas.



- ✓ Los niños descubrirán lo que hay y observan diferentes imágenes como es la palma de la mano, pies, palo de helado y cubo de madera en donde se les preguntará ¿Qué observan? ¿Qué utilizar hacer para medir nuestros saltos? Entonces los niños sacarán de la caja misteriosa de pirata una imagen con lo que medirán su salto que realizaron.



- ✓ Luego los niños realizarán el conteo de cuantas palmas de mano, pies, palo de helado o de cubo de madera mide el salto que dieron y lo registrarán en la tabla de datos.

EVALUACIÓN




INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño realice mediciones utilizando su cuerpo u objetos de su entorno.				

ANEXO:

Tabla de datos

MIDIENDO MIS SALTOS

Mido con el objeto o la parte del cuerpo que me toco mi salto

NOMBRE:

ACTIVIDAD N° 11:

Bailando como piratas sobre las rocas

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.

TIEMPO



15 minutos

MATERIALES



aros



musica



caja pirata



espada pirata



conos

Ten en cuenta que:

- ✓ Los niños pueden tener en sus manos algún implemento como pañuelos para mover su cuerpo
- ✓ La música puede ser variada según el gusto de sus niños.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (el patio de la institución educativa) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "bailando como piratas sobre las rocas"
- ✓ Los niños observarán la caja pirata y la docente les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿De qué tamaño será la caja pirata que nos dejó nuestro amigo pirata? ¿Qué creen que habrá dentro de esta caja de pirata?", los niños dan diversas ideas.



- ✓ Los niños descubrirán lo que hay y observarán diferentes imágenes como es búfer, aros y una espada en donde se les preguntará ¿Qué observan? ¿Para qué nos servirá el búfer? ¿Qué podríamos hacer con los aros? Entonces los niños observan que la espada pirata tiene un mensaje en donde dice: "esta espada servirá para guiarnos en que posición debo de estar" en donde la docente les dice: "están listos niños, no los escucho".

- ✓ Los niños saldrán al patio y se ubicarán dentro del aro y observarán que la docente colocará la música el carnavalito y los niños observarán la dirección de la espada y escucharán la voz de la docente para mover sus pies y manos ya sea (a la izquierda, derecha, adelante, detrás, arriba o abajo)

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.				

ACTIVIDAD N° 12:

Somos piratas

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones..

TIEMPO



20 minutos

MATERIALES



mesa



equipo de
sonido



cono



cinta



aros



soga

Ten en cuenta que:

- ✓ Los materiales para el cuento motor pueden ser según el contexto de su niño.
- ✓ Puedes usar accesorios para que tus niños puedan ser piratas.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recordando los acuerdos de convivencia.



- ✓ Los niños se formarán en parejas en una fila y escucharán el cuento motor: "Somos piratas",

mientras se desarrolla el cuento se dan instrucciones para ubicarse en relación a diferentes objetos: me desplazo alrededor de la isla, miran arriba, salta encima del cono con la cinta, salta dentro y fuera de los aros, salta a la derecha e izquierda de la soga, pasa por debajo del túnel (mesas).

- ✓ Los niños simularán ser piratas mientras realizan los movimientos hasta llegar al tesoro.



EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.				

ANEXO:

Cuento motor

CUENTO MOTOR: SOMOS PIRATAS

Tenemos un barco, vamos piratas busquemos tesoros, ¿están listos? (todos suben al barco imaginario y empiezan a remar, mientras cantan una canción (somos piratas y vamos a remar Piratatatatatas, piratatatatatas, piratata ta-ta-ta).

Miren ¡Allá hay una isla, remen más rápido para llegar! ¡Alto! ¡Oh no! hemos chocado y hemos caído al suelo... nos vamos a levantar despacito y caminaremos alrededor de la isla se desplazan, chicos esto no parece ser una isla esta isla tiene un...¡ojo! Es una ballena.... Corran al barco y rememos lo más rápido que puedan....

Chicos miren arriba, el cielo; cuántas nubes, parece que lloverá a la cuenta de tres soplemos para mover las nubes. Oh ya salió el sol. Muchas gracias piratas.

Miren piratas eso si es una isla, rememos despacito para no chocar. Vamos a saltar encima de la caja para nadar y llegar. Ya estamos en la isla y estamos muy mojados y nos pesa la ropa...creo que deberíamos sacudimos para secarnos ¿Están de acuerdo?

¡Miren, aquí hay un mapa!... ¡Tenemos que buscar el tesoro! Atentos ... tenemos que pasar por el río saltando dentro y fuera de las rocas (aros) ¡oh piratas miren un puente! ... pasemos sobre el sin caernos ... (soga sobre el piso), miren ahora tenemos que esquivar los obstáculos yendo a la derecha e izquierda para avanzar... ¡Vamos piratas, ya falta poco!

¿Pero qué es eso piratas? Es una cueva, pasemos agachaditos por debajo de ella (reptar) y ahora vamos a cavar para encontrar el tesoro, tomemos la pala imaginariamente y vamos a cavar...woow lo hemos encontrado y hay muchas monedas también. ¿Qué les parece si las repartimos?

Muy buen trabajo piratas, ahora vamos acostarnos en la arena a para mirar el sol y descansar del viaje... (inhalan y exhalan).

Bueno piratas tenemos el tesoro, regresemos a casa. (regresan por el camino y luego reman hasta el aula).



ACTIVIDAD N° 13:

Saltando como piratas exploradores

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones..

TIEMPO



10 minutos

MATERIALES



mesa



conos



canastas
piratas



baderas
piratas



silbato

Ten en cuenta que:

- ✓ Puedes ponerle cinta de color en el piso para que se ubiquen para pararse con las piernas abiertas y para que se pongan en posición de huevito.
- ✓ Se les debe comunicar al niño a que debe estar con las piernas bien abiertas y en una posición de huevito bien enrollado para que el compañero pueda saltar encima.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recordarán los acuerdos de convivencia, exploran y manipulan el material, y realizan el juego: "Saltando como piratas exploradores".
- ✓ Los niños formarán 3 equipos de 7 integrantes. Cada equipo se ubica detrás de un cono en fila para iniciar el juego. En el otro extremo se ubicará una canasta con banderas piratas.
- ✓ Los niños deberán ir saliendo de uno en uno al sonido del silbato. El primer niño deberá ubicarse parado con las piernas abiertas como un túnel, el segundo niño deberá salir pasar "debajo" de su compañero y ponerse más adelante en posición huevito, el tercer niño deberá partir y pasar por "debajo" del primer niño, luego por "encima" del segundo niño y ubicarse parado con las piernas abiertas como un túnel, y así sucesivamente hasta que todos los niños pasen y lleguen al otro extremo donde se encuentra la canasta las banderas.
- ✓ Al llegar al otro extremo el primer niño que salió deberá hacer los movimientos para pasar encima y debajo de sus compañeros para llegar hasta el final, al llegar cogerá la bandera del color de su equipo de la canasta y la ubicará encima de la mesa; luego el segundo niño deberá pasar de la misma manera y llevar la bandera de su equipo, hasta llegar al último niño en pasar.



EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.				

ACTIVIDAD N° 14:

Twister gigante del pirata

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.

TIEMPO



10 minutos

MATERIALES



conos



Dado del pirata bailarín



Pisos de colores



equipo de sonido

Ten en cuenta que:

- ✓ Las músicas pueden ser elegidas al gusto de su grupo de niños y recuerda que se debe tener varias músicas por si sale cambio de canción.
- ✓ Que puedes cambiar los materiales según tus posibilidades que hay en el salón como puede ser aros de colores en vez de pisos de colores.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recordarán los acuerdos de convivencia, exploran y manipulan el material, y realizan el juego: "Twister gigante del pirata".



- ✓ Los niños observarán los pisos de diferentes colores distribuidas alrededor del patio, se les invita a bailar al ritmo de una canción, cuando la música pare deberán ubicarse según la indicación que la docente realice (mano o pie derecho o izquierdo) y en el color que salga según el dado (Por ejemplo: Mano derecha en el color anaranjado). Si sale la imagen del Pirata bailarín deberán continuar bailando y si sale el loro DJ será un cambio de música.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño se ubique a sí mismo en relación a objetos a través de indicaciones.				

ACTIVIDAD N° 15:

La búsqueda de nuestros nombres piratas

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando punto de referencia.

TIEMPO



15 minutos

MATERIALES



mesa



globos con
nombre de los
niños



silla



conos



aros



soga



cinta de
color



huellas de pies
y manos

Ten en cuenta que:

- ✓ Se le debe comunicar a los niños antes de iniciar el juego que los globos que encuentren no deben romperlo.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (el patio de sectores) haciendo uso de conos, recordarán los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "La búsqueda de nuestros nombres piratas"



- ✓ Los niños se formarán en una ronda en el círculo que se encontrará en el suelo en donde observan 4 caminos para ir a buscar sus nombres en los globos, pero para eso tendrá que pasar los obstáculos que hay en los caminos y si no encuentra su nombre tendrá que dirigirse en otros caminos y pasar otros obstáculos hasta encontrar su nombre.
- ✓ Finalmente, una vez encontrado el globo con su nombre tendrá que regresar al círculo y mencionar donde encontraron su nombre con el globo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando punto de referencia.				

ACTIVIDAD N° 16:

Buscando tesoros

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando punto de referencia.

TIEMPO



15 minutos

MATERIALES



bolsa de los tesoros
con los nombres de
los niños



sombreros
pirata



conos



pelotas de
colores



canastas



cuaderno de
tesoro

Ten en cuenta que:

- ✓ Puedes usar otros objetos para que los niños encuentren los tesoros en los diferentes lugares.
- ✓ Puedes poner los tesoros en diferentes lugares y posiciones como por ejemplo: en la encima de la mesa, debajo de la banca, al costado del armario entre otros.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recordarán los acuerdos de convivencia, exploran y manipulan el material, y realizan el juego: "Buscando tesoros".
- ✓ Los niños se formarán en una ronda en el patio y se les dará la indicación de que por la zona de juegos hay diversos tesoros escondidos, cada uno deberá buscar por el patio realizando diferentes movimientos, encontrar 3 pelotas de diferentes colores e irlos recolectando en su bolsa de los tesoros.



- ✓ Al encontrar todos los tesoros deberán regresar al punto inicial para mostrar lo que encontraron a sus compañeros piratas.

- ✓ Finalmente, los niños regresarán al salón y deberán registrar donde encontraron sus tesoros en el cuaderno de los tesoros realizando un dibujo e indicando con flechas en que parte lo encontró.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando punto de referencia.				

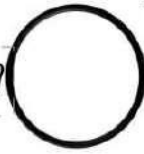
ANEXO:

Cuaderno de tesoro

¿Dónde encontré este tesoro?



¿Dónde encontré este tesoro?



¿Dónde encontré este tesoro?



ENCONTRANDO TESOROS



ACTIVIDAD N° 17:

Jugando con la vela de mi barco pirata

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando punto de referencia.

TIEMPO



15 minutos

MATERIALES



equipo de sonido



telas

Ten en cuenta que:

- ✓ Que al momento de dar la indicación para que se ubique es recomendable dar un tiempo antes de cambiar la indicación.
- ✓ La música puede ser libre según las preferencias de tu grupo de niños.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran y manipulan el material, y realizarán el juego: "Jugando con la vela de mi barco pirata".



- ✓ Los niños se formarán en equipos por colores, aproximadamente 4 a 5 niños por tela.
- ✓ Se indicará a los niños que deberán ubicarse alrededor de la tela e irán bailando alrededor de la tela al ritmo de la música.
- ✓ Luego la docente irá dando indicaciones para que se ubiquen respecto a la tela. Por ejemplo: Adelante, atrás, derecha, izquierda, encima, debajo, cerca, lejos.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño mencione la ubicación de elementos en el espacio tomando punto de referencia.				

ACTIVIDAD N° 18:

Siguiendo pistas con ojos cerrados

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, específicamente en que el niño mencione nociones espaciales para ubicar objetos y ubicarse a sí mismo.

TIEMPO



15 minutos

MATERIALES



hoja bond



pañuelos



objetos



caja pirata



cartillas con imágenes de los objetos

Ten en cuenta que:

- ✓ Que al momento de dar la indicación para que se ubique es recomendable dar un tiempo antes de cambiar la indicación.
- ✓ La música puede ser libre según las preferencias de tu grupo de niños.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran y manipulan el material, y realizarán el juego: "Jugando con la vela de mi barco pirata".



- ✓ Los niños se formarán en equipos por colores, aproximadamente 4 a 5 niños por tela.
- ✓ Se indicará a los niños que deberán ubicarse alrededor de la tela e irán bailando alrededor de la tela al ritmo de la música.
- ✓ Luego la docente irá dando indicaciones para que se ubiquen respecto a la tela. Por ejemplo: Adelante, atrás, derecha, izquierda, encima, debajo, cerca, lejos.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO
Que el niño mencione nociones espaciales para ubicar objetos y ubicarse a sí mismo.			

ACTIVIDAD N° 19:

¿Cómo puedo llegar al tesoro pirata?

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, especialmente en que el niño realice gráficamente recorrido para llegar de un punto inicial a un punto final.

TIEMPO



15 minutos

MATERIALES



mapa grande
pirata



hojas de mapa
pirata



sobre pirata



colores o
plumones

Ten en cuenta que:

- ✓ Puedes proporcionar a los niños diferentes materiales para que pueda realizar su camino y llegar al punto final
- ✓ Se debe recordar que debemos respetar los objetos que pueda haber en el camino a través de preguntas.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (aula), recuerdan los acuerdos de convivencia.
- ✓ Los niños escucharán a la docente que les dice: "Niños les cuento que nuestro amigo pirata ludimatekids está en problemas porque no sabe cómo llegar al tesoro y necesita diferentes formas de cómo llegar, por eso me entrego este sobre pirata para ayudarlo ¿Qué creen que habrá dentro?"



Y los niños darán sus posibles ideas.

- ✓ Los niños observarán un mapa grande con un punto de inicio y final y se les pregunta a los niños: ¿Cómo podemos llegar al tesoro pirata? Y los niños darán sus posibles ideas.
- ✓ Luego los niños escucharán a la docente que les dice: "ahh niños, pero cada uno va ayudar al pirata y vi en el sobre algo más" y se invita a un



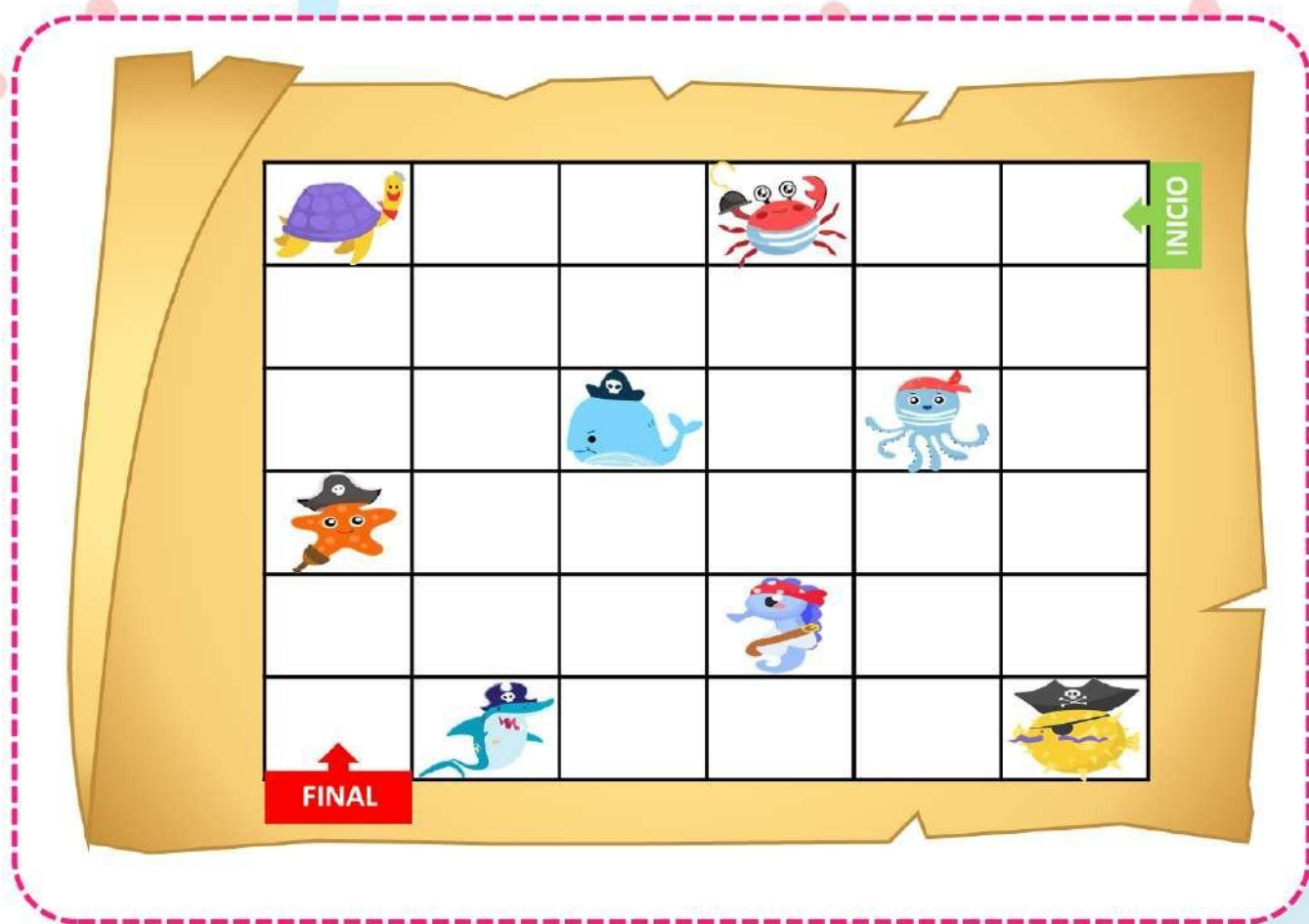
niño a descubrirlo" y los niños observan varias hojas con el mapa del pirata en donde se le entregará a cada niño y el material para que puedan realizar su propio camino para llegar al tesoro.

- ✓ Los niños escucharán a la docente que les pregunta: ¿Qué podemos utilizar para poder realizar nuestro camino y llegar al tesoro? Y los niños dan sus posibles ideas.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño realice gráficamente recorrido para llegar de un punto inicial a un punto final.				

Anexo: mapa con el camino pirata



ACTIVIDAD N° 20:

La gran búsqueda final de los tesoros

OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, especialmente en que el niño ejecute el recorrido que ha planificado orientándose en el espacio tomando en consideración puntos de referencia.

TIEMPO



20 minutos

MATERIALES



2 mapas grande pirata



cofre del tesoro



bolsita del pirata



imágenes de animales marinos



mapas con los caminos por los niños

Ten en cuenta que:

- ✓ Puedes usar objetos de su contexto del niño para poner en el camino.
- ✓ Puedes realizar en papelotes unidos los cuadrículas para que el niño pueda realizar sus caminos planteados antes.

PROCEDIMIENTO

- ✓ Los niños delimitarán el espacio que se utilizará (patio de la IEI) haciendo uso de conos, recuerdan los acuerdos de convivencia, exploran, manipulan y realizan el juego: "La gran búsqueda del tesoro"
- ✓ Los niños observarán que en el patio hay dos mapas grandes con objetos en donde tiene un punto de inicio y un punto final en el cual se encuentra el cofre del tesoro.



- ✓ Los niños harán dos filas para empezar el juego utilizando su mapa con el camino que realizaron el día anterior, se posicionan en el punto inicial y deberán realizar el desplazamiento según su camino realizado hasta llegar al punto final donde se encuentra el cofre del tesoro en donde cada niño sacará una bolsita del tesoro y luego irán saliendo los demás siguiendo su camino realizado.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Que el niño ejecute el recorrido que ha planificado orientándose en el espacio tomando en consideración puntos de referencia.				

Anexo: Camino con cuadro

FINAL 						
						
						
						
						
						

INICIO

PARTE IV

CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES SEGÚN LAS dimensiones del juego



PARTE IV

CLASIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES SEGÚN LAS dimensiones del juego



Clasificación de las actividades

JUEGOS MOTORES:

Predomina el movimiento corporal, desplazamientos, coordinación y nociones espaciales)

- Actividad N.º 04: *La grandiosa búsqueda de las formas geométricas*
- Actividad N.º 07: *Pesando los tesoros piratas*
- Actividad N.º 08: *Mis huellitas piratas*
- Actividad N.º 09: *¿Cuánto mide mi cuerpo?*
- Actividad N.º 10: *Súper saltos piratas*
- Actividad N.º 11: *Buscando mi nombre pirata*
- Actividad N.º 12: *Twister gigante pirata*
- Actividad N.º 13: *Una aventura pirata*

JUEGOS SOCIALES:

Se prioriza la interacción, cooperación, acuerdos y trabajo en equipo

- Actividad N.º 03: *¿Qué tesoro encontraré?*
- Actividad N.º 06: *¿Cómo son los tesoros piratas?*
- Actividad N.º 14: *La gran búsqueda del tesoro*
- Actividad N.º 15: *Ayudando al pirata Ludimatekids*

JUEGOS DE REGLAS:

Incluyen consignas claras, turnos, normas y secuencias de acción

- Actividad N.º 01: *¡Formas bidimensionales a la vista!*
- Actividad N.º 02: *¡Formas tridimensionales a la vista!*
- Actividad N.º 05: *Cuerpos geométricos a la vista*
- Actividad N.º 12: *Twister gigante pirata*

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN:

Manipulación, armado, representación y creación con materiales)

- Actividad N.º 16: *Construyendo los tesoros del pirata*
- Actividad N.º 17: *Armamos el mapa del tesoro*
- Actividad N.º 18: *Creamos nuestro barco pirata*
- Actividad N.º 19: *Elaborando cuerpos geométricos piratas*

PARTE V

ORIENTACIONES PARA LA

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA:

Resuelve problemas de forma,
movimiento y localización



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

Nombre del estudiante: _____

Año y sección: _____ Fecha: _____

El presente instrumento tiene como objetivo evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en 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, de los niños y niñas de 5 años una I.E.I. de Tacna.

Nº	Indicadores	SI (2)	NO (0)
D1	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones		
1.	Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.		
2.	Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.		
3.	Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.		
4.	Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.		
D2	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.		
5.	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.		
6.	Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.		
7.	Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.		
D3	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
8.	Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.		
9.	Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.		
10.	Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.		

NIVELES	NOTAS
AD	(18-20)
A	(15-17)
B	(11-14)
C	(0-10)

PARTE VI

ANEXOS :

Aplicación de la estrategia Ludimatekids en actividades de aprendizaje



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: Formas a la vista (bidimensionales)

Fecha : 07 de septiembre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Identifica, nombra y describe formas geométricas planas al resolver un reto de, utilizando estrategias propias para ubicar y seguir un camino.	Juego utilizando los materiales presentados según su criterio. Selecciona y sigue el camino correspondiente a la forma indicada.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

La actividad se ejecutará en el patio de la IEI y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| - Saco mágico | - Cinta masking tape |
| - Paletas de acuerdos | - Equipo de sonido |
| - Formas geométricas planas | - Hoja Bond |
| - Dado del pirata | - Colores |
| - Cartel del propósito | - Limpia tipos |
| - Conos | - Sombrero del pirata |

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños sentados en asamblea recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ Los niños observan a la docente que tiene en sus manos un saco mágico y les dice a los niños: <i>“Niños el día de hoy vamos a hacer algo muy divertido con lo que les he traído ¿Qué observan?, ¿Qué creen que habrá dentro del saco?, ¿Para qué nos podría servir?”</i> ☆ Los niños escuchan a la docente que les dice: <i>“Debajo de esta tela también hay algo muy interesantes que nos podrían servir para jugar ¿Qué creen que podría ser?”</i>. Los niños plantean sus hipótesis. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué formas geométricas conocen?, ¿Dónde han visto estas formas en su casa o en el colegio?, ¿Cómo podemos usar las formas para jugar o construir algo? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podemos usar estas formas para formar un camino y llegar hasta el final sin equivocarnos? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos jugar con las formas que el pirata Ludimatekids nos ha traído en su sobre”</i> ☆ Se inicia La actividad con la frase: <i>“1,2,3...piratas a jugar”</i> 	<p>Saco mágico Paletas de acuerdos</p> <p>Formas geométricas planas</p> <p>Dado del pirata</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente presenta el reto: <i>“El pirata Ludimatekids quiere llegar a su tesoro, pero solo puede avanzar siguiendo un camino de formas. ¿Cómo podemos ayudarlo a llegar hasta el final?”</i> ☆ Los niños y niñas observan las formas geométricas y el dado del pirata. ☆ La docente pregunta: ¿Qué formas reconocen?, ¿Qué características tienen?, ¿Qué creen que debemos hacer para avanzar por el camino? ☆ Los niños exploran libremente el material, tocando, comparando y nombrando las formas. <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños y niñas proponen cómo resolver el reto (ordenar las formas, saltar solo algunas, seguir el dado, etc.). ☆ Se acuerda la estrategia: <ul style="list-style-type: none"> – Lanzar el dado. – Identificar la forma que aparece. – Decir su nombre y una característica. 	<p>Formas geométricas</p> <p>Conos</p> <p>Formas geométricas planas</p>

	<p>– Avanzar saltando únicamente sobre esa forma hasta la línea final.</p> <p>☆ Cada niño ejecuta la estrategia de manera individual mientras sus compañeros observan y esperan su turno.</p> <p>☆ La docente acompaña con preguntas que orientan el pensamiento matemático: ¿Por qué esa forma sí te sirve para avanzar?, ¿Cómo sabes que todas son iguales?</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <p>☆ Al finalizar el juego, los niños muestran sus recorridos y comentan: qué forma les tocó., cómo avanzaron, qué hicieron cuando encontraron una forma diferente.</p> <p>☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica del camino o de la forma que más utilizaron.</p> <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Qué formas usamos para avanzar?, ¿Qué características nos ayudaron a reconocerlas?,</p> <p>☆ La docente refuerza el lenguaje matemático de manera oral y visual.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si ahora avanzamos solo con dos formas diferentes?, ¿Cómo sería el camino si cambiamos el orden de las formas?, ¿Dónde más podemos encontrar estas formas en el aula o en el patio?</p> <p>☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	<p>Dado del pirata</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños muestran sus creaciones gráfico plásticas mediante la técnica del museo.</p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué otros lugares podrías realizar estos juegos? - ¿Para qué crees que podrían servirte estos juegos? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: Formas a la vista (tridimensionales)

Fecha : 08 de septiembre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de que los niños reconozcan los cuerpos geométricos como es el cubo, la esfera, cilindro y el cono.

. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Identifica y describe cuerpos geométricos al elaborarlos con materiales concretos, explicando de manera oral cómo los construyó para resolver el reto.	Elabora un cuerpo geométrico (cubo, cilindro o esfera) y lo nombra, describiendo o al menos una característica durante la actividad.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

El espacio que se ocupará será el aula de clase. Las mesas y las sillas se distribuirán en 4 grupos, para que compartan materiales y tengan espacio amplio. Los materiales a usar serán los siguiente:

- Cofre
- Cuerpos geométricos (cubo, esfera, cono y cilindro).
- Moldes de cubo y cono
- Pelota
- Bolsas mágicas
- Cono de papel higiénico
- Pandereta
- Paletas de acuerdos de convivencia y uso de material
- Sombrero del pirata.

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <p>☆ Los niños sentados en asamblea recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. Los niños escuchan la canción “Cuerpos geométricos a la vista” para presentar cada uno de los cuerpos, conocer sus nombres y algunas características</p> <p><u>Saberes previos</u></p> <p>☆ Los niños observan que la docente tiene un cofre con cuerpos geométricos (cono, cubo, esfera y cilindro) y escuchan a la docente: ¿Qué creen que habrá dentro del cofre?, ¿Quieren descubrirlo? luego los niños dicen sus posibles respuestas y la docente realiza preguntas como: “¿Qué observas?, ¿Conoces estos cuerpos geométricos?, ¿Alguna vez los has visto?, ¿Sabes cómo se llaman?”.</p> <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <p>☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podemos elaborar los tesoros (cuerpos geométricos) del pirata?</p> <p><u>Propósito</u></p> <p>☆ Los niños y niñas escuchan a la docente: <i>“El día de hoy vamos elaborar nuestros cuerpos geométricos” ...</i> <i>1,2,3 empecemos crear con nuestras manos”</i></p>	<p>Cofre</p> <p>Cuerpos geométricos (cono, cubo, esfera, cilindro)</p> <p>Canción</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <p>☆ Los niños observan los materiales disponibles (conos de papel higiénico, moldes, cartulina, cinta, pelota).</p> <p>☆ La docente pregunta: ¿Qué cuerpo geométrico podríamos construir con este material?, ¿Cómo es su forma?</p> <p>☆ Los niños manipulan y comparan los materiales con los cuerpos geométricos modelo.</p> <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <p>☆ Los niños proponen cómo elaborar los cuerpos geométricos (enrollar, pegar, unir, rellenar).</p> <p>☆ Elaboran los tesoros del pirata (cubo, cilindro, esfera) utilizando los materiales disponibles.</p> <p>☆ La docente acompaña con preguntas que orientan el pensamiento matemático: ¿Por qué crees que este es un cilindro?, ¿Qué lo hace diferente del cubo?</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p>	<p>Plumones o temperas</p> <p>Moldes de cubo y cono</p> <p>Goma</p> <p>Pelota</p> <p>Cono de papel higiénico</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños muestran los cuerpos geométricos elaborados. ☆ Explican qué cuerpo construyeron, con qué materiales, cómo saben que es ese cuerpo geométrico. <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión: ¿Qué cuerpos geométricos elaboramos?, ¿Qué características tiene cada uno? ☆ Se formaliza el aprendizaje nombrando y reforzando: Cubo (caras planas, no rueda), esfera (redonda, rueda), cilindro (rueda y tiene bases planas). ☆ La canción “Cuerpos geométricos” se utiliza para reforzar nombres y características. <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente propone nuevos retos: ☆ ¿Qué pasaría si el pirata nos pide construir una torre con estos tesoros?, ¿Cuál de estos cuerpos podría rodar más rápido?, ¿Dónde encontramos estos cuerpos en nuestra aula o casa? ☆ Los niños expresan ideas y soluciones. 	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños salen al frente del salón a mostrar sus cuerpos geométricos que realizaron haciendo uso de los materiales que eligieron. ☆ Los niños responden algunas preguntas mediante el sombrero del pirata. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Qué es lo que más te gustó realizar? ¿Por qué? - ¿A quién demostrarías lo realizado? 	Sombrero del pirata

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: Piratas adivinadores de tesoros

Fecha : 15 de septiembre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Reconoce e identifica cuerpos geométricos al explorarlos con el tacto, explicando oralmente cómo los distinguió.	Identifica y nombra correctamente el cuerpo geométrico escondido, mencionando una característica.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Se ejecutará en el patio de la IEI y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| - Caja | - Hojas con huellas de pies |
| - adivinadora | - Cartel del propósito |
| - Saco mágico | - Conos |
| - Paletas de acuerdos | - Equipo de sonido |
| - Cuerpos tridimensionales | - Sombrero del pirata |

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños sentados en asamblea recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ Los niños observan a la docente que tiene en sus manos una caja adivinadora y les dice: <i>“Niños el día de hoy mi cajita adivinadora ha llegado al salón ¿Para qué creen que estará aquí?”</i>. Los niños plantean sus hipótesis. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños observan un saco mágico que la docente tiene en sus manos y les dice: <i>“También he encontrado este saco mágico de los tesoros ¿Qué tesoros creen que puedan tener?”</i> ☆ Los niños responden las preguntas planteadas por la docente: ¿Qué objetos con formas especiales conocen o han visto en su casa o en el colegio?, ¿Cómo creen que podemos reconocer un objeto sin mirarlo, solo tocándolo?, ¿Recuerdan algún cuerpo geométrico como el cubo, la esfera o el cilindro? ¿Cómo es? <p><u>Problematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños reflexionan y proponen alternativas en base a la siguiente premisa: <i>El pirata Ludimatekids escondió sus tesoros dentro de una caja y no podemos mirarlos. Solo usando nuestras manos y pensando en sus características, ¿cómo podemos descubrir qué cuerpo geométrico se esconde en la caja sin abrirla?”</i> <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a movilizarnos para adivinar que cuerpos geométricos se esconden en este lugar”</i> ☆ Se inicia La actividad con la frase: <i>“1,2,3...vamos a adivinar”</i> 	<p>Caja adivinadora</p> <p>Saco mágico</p> <p>Cuerpos tridimensionales</p> <p>Hojas con huellas de pies</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños observan y exploran los cuerpos geométricos tridimensionales (cubo, esfera, cilindro) fuera de la caja. ☆ La docente pregunta: ¿Cómo son?, ¿Qué sienten al tocarlos?, ¿Ruedan o no ruedan? ☆ Reconocen características básicas mediante la manipulación. <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente delimita los espacios con conos y organiza a los niños en equipos. ☆ Cada equipo sigue el camino de huellas, se ubica detrás de la caja y, por turnos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducen ambas manos. ○ Tocan el cuerpo geométrico. ○ Identifican sus características (forma, caras, si rueda o no). ☆ Los integrantes dialogan entre ellos para decidir la respuesta. 	<p>Conos</p> <p>Caja adivinadora</p> <p>Cuerpos tridimensionales</p>

	<p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Cada equipo menciona: qué cuerpo geométrico creen que es, por qué creen que es ese. ☆ Se abre la caja y todos verifican si la respuesta es correcta, reforzando el nombre del cuerpo geométrico. <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión: ¿Qué cuerpos geométricos reconocimos?, ¿Qué características nos ayudaron a identificarlos? ☆ Se formalizan los aprendizajes: Cubo, esfera, cilindro, cono. <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si ahora solo usamos una mano?, ¿Cuál de estos cuerpos podría rodar más rápido?, ¿Dónde podemos encontrar estos cuerpos en nuestra casa o aula? 	<p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué cuerpos geométricos había? - ¿Por qué será importante reconocer los cuerpos geométricos? - ¿Conoces otros cuerpos geométricos? ¿Cuales? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: Somos piratas exploradores

Fecha : 22 de septiembre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : Se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Identifica y clasifica objetos según su forma geométrica, explicando oralmente cómo lo hizo.	Clasifica y nombra correctamente un objeto de acuerdo con su forma geométrica (círculo, cuadrado, triángulo o rectángulo).

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la I.E.I y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| - Sobre viajero | - Cartel del propósito |
| - Figuras geométricas | - Conos |
| - Cofre de los tesoros | - Aros |
| - Paletas de acuerdos | - Equipo de sonido |
| - Objetos del entorno | - Limpiatipos |
| - Lupas con formas geométricas | - Sombrero del pirata |

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños y niñas, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta un sobre viajero y dice: “Niños y niñas, hoy mi sobre viajero ha llegado al salón. ¿Qué creen que nos habrá traído esta vez?, ¿para qué nos podría servir?” ☆ Los niños expresan sus hipótesis. ☆ La docente invita a descubrir el contenido del sobre y pregunta: ¿Qué descubrieron?, ¿Por qué creen que las figuras geométricas han llegado nuevamente al aula?, ☆ Luego, la docente muestra el cofre de los tesoros y pregunta: “¿Qué tesoros creen que puede haber aquí?” <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué formas geométricas conocen y recuerdan haber usado antes?, ¿Dónde han visto estas formas en objetos del aula o de su casa?, ¿Cómo creen que podemos buscar y reconocer objetos que tengan la misma forma? <p><u>Problematización / Pregunta retadora</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ☆ “El pirata Ludimatekids quiere ordenar sus tesoros, pero solo puede hacerlo si encuentra objetos que tengan la misma forma geométrica. ¿Cómo podemos ayudarlo a buscar, reconocer y clasificar los objetos según su forma?” ☆ Los niños proponen ideas para resolver el reto. <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos una grandiosa búsqueda de las formas geométricas”</i> ☆ Se inicia la actividad con la frase: <i>“1,2,3...piratas a jugar”</i> 	<p>Sobre viajero</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>Cofre de los tesoros</p> <p>Lupas con formas geométricas</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños exploran el cofre de los tesoros, descubriendo diferentes objetos y lupas con formas geométricas. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Qué formas observan en ellos? ☆ Los niños manipulan y observan libremente. <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente delimita el espacio con conos. ☆ Distribuye aros con las imágenes de las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo). ☆ Cada niño recibe una lupa con una forma geométrica. 	<p>Conos</p> <p>Aros</p> <p>Formas geométricas</p> <p>Objetos</p> <p>Lupas con formas geométricas</p>

	<p>☆ Los niños nombran la forma que les tocó, buscan en el piso un objeto que tenga la misma forma y colocan el objeto en el aro correspondiente.</p> <p>☆ La docente acompaña con preguntas: ¿Por qué ese objeto tiene esa forma?, ¿Cómo sabes que pertenece a ese aro?</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <p>☆ Los niños explican: qué forma les tocó, qué objeto encontraron, por qué lo colocaron en ese aro.</p> <p>☆ El grupo valida si la clasificación es correcta.</p> <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ La docente guía la reflexión: ¿Qué formas geométricas encontramos?, ¿Qué objetos tenían esa forma?</p> <p>☆ Se refuerzan los nombres y características básicas de las formas geométricas planas.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué otros objetos del aula podríamos clasificar por su forma?, ¿Qué pasaría si mezclamos todas las formas otra vez?, ¿Dónde más podríamos buscar formas geométricas?</p>	<p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué formas había? - ¿Qué objetos tenían esa forma? - ¿Qué otros objetos podrías incluir en esta actividad? - ¿Por qué será importante reconocer las formas geométricas? - ¿Conoces otras formas geométricas? ¿Cuales? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : Me divierto buscando objetos con cuerpos geométricos

Fecha : 28 de septiembre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	<p>Relaciona cuerpos geométricos con objetos del entorno, explicando oralmente su elección a partir de sus características.</p>	<p>Selecciona y ubica correctamente un objeto según el cuerpo geométrico que representa, nombrándolo y mencionando una característica.</p>

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- Caja de pirata
- lata pirata
- Saco mágico
- Paletas de acuerdos
- Cuerpos tridimensionales
- Cartel del propósito
- Conos
- Equipo de sonido
- Hoja Bond
- Objetos de cuerpos geométricos Cubo (cubo rubik, caja de regalo, cubo de madera, dado, caja/ búfer, juguete de

encaje) Cono (gorro de fiesta, gorro de bruja, gorro de navidad, cono, juguete de encaje, cono de helado, molde de bocadito) Esfera (pelota, naranja, limón, globo teraquio, bola del árbol de navidad, canica y pelota de tenis o béisbol) Cilindro (rollo de

papel higiénico, vela, tarro de leche, tomatodo, salero, tarro de leche en polvo o café y barra de goma)

- Limpiatipos
- Sombrero del pirata
- aros

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta una caja pirata y pregunta: “Niños, el día de hoy mi caja pirata ha llegado al salón... ¿Para qué creen que estará aquí?” ☆ Los niños formulan hipótesis. ☆ Luego muestra un saco mágico de tesoros y pregunta: “¿Qué tesoros creen que habrá dentro?” ☆ Los niños expresan sus ideas libremente. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente promueve el diálogo mediante preguntas: ¿Qué cuerpos geométricos conocen?, ¿Dónde han visto objetos con esas formas?, ¿Cómo podemos saber si un objeto se parece a un cuerpo geométrico? <p><u>Problematización (pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto: “Si encontramos muchos objetos diferentes, ¿cómo podemos saber a qué cuerpo geométrico se parece cada uno?” <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: “El día de hoy vamos a encontrar los objetos que se parezcan a los cuerpos geométricos” ☆ Se inicia la actividad con la frase: “1,2,3...vamos a buscar” 	<p>Caja de pirata</p> <p>Saco mágico</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Cuerpos tridimensionales</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización con el problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se ubican en el ambiente de sectores, sentados en asamblea. ☆ La docente muestra nuevamente la caja pirata y formula preguntas para centrar la atención: ¿Qué observan en esta caja?, ¿Recuerdan qué tesoros había dentro? ☆ La docente abre la caja y presenta los cuerpos geométricos tridimensionales (cubo, cilindro, cono, esfera), permitiendo que los niños los observen, toquen y manipulen. ☆ Luego, la docente muestra los objetos del entorno (pelota, lata, caja, cono, etc.) y pregunta: ¿A qué cuerpo geométrico se parece este objeto? <p><u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u></p>	<p>Caja pirata</p> <p>Objetos con cuerpos geométricos</p> <p>Lata pirata</p>

	<p>☆ La docente explica el reto con claridad: “Cada uno será un pirata explorador. Sacarán un cuerpo geométrico de la lata pirata y deberán buscar un objeto que se parezca a ese cuerpo.”</p> <p>☆ Uno por uno, los niños sacan de la lata pirata una tarjeta, collar o imagen con un cuerpo geométrico, nombran el cuerpo geométrico que les tocó, observan los objetos distribuidos en el piso y eligen el que consideran que se parece. El niño coloca el objeto en el aro que corresponde al cuerpo geométrico.</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <p>☆ Cuando todos los objetos están clasificados, los niños observan los aros con los objetos agrupados.</p> <p>☆ La docente invita a algunos niños a explicar: ¿Qué objetos hay en este aro?, ¿A qué cuerpo geométrico pertenecen?</p> <p>☆ Los compañeros escuchan, comparan y validan si están de acuerdo, fomentando el diálogo matemático.</p> <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ La docente sistematiza lo aprendido mostrando nuevamente los cuerpos geométricos y diciendo: “Hoy hemos descubierto que muchos objetos se parecen a los cuerpos geométricos.”</p> <p>☆ Los niños repiten los nombres y características con apoyo visual y manipulativo.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente plantea nuevos retos orales: ¿Qué pasaría si encontramos un objeto nuevo en el aula?, ¿En qué aro lo colocaríamos?, ¿Por qué?</p> <p>☆ Se invita a los niños a pensar soluciones, anticipar respuestas y justificar su elección.</p>	<p>Cuerpos tridimensionales</p> <p>aros</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué cuerpos geométricos había? - ¿Por qué será importante reconocer los cuerpos geométricos? - ¿Conoces otros cuerpos geométricos? ¿Cuales? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
 Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : Ayudamos a nuestros amigos piratas
 Fecha : 29 de septiembre del 2023
 Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
 Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

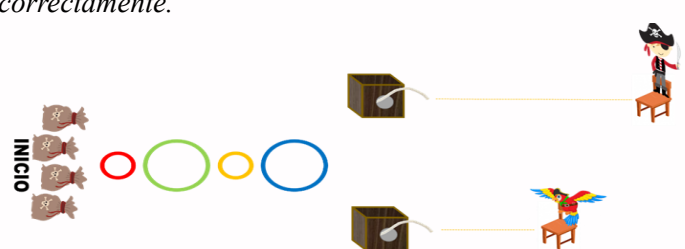
Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó 	<p>Relaciona cuerpos geométricos con objetos del entorno, explicando oralmente su elección a partir de sus características.</p>	<p>Selecciona y ubica correctamente un objeto según el cuerpo geométrico que representa, nombrándolo y mencionando una característica.</p>

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se ejecutará en el patio de la IEI y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> – Sobre mágico – Imagen de pirata Ludimatekids – Imagen de loro Piratín Pirata – Tela – Paletas de acuerdos – Sacos con diferentes pesos – Sogas largas y cortas | <ul style="list-style-type: none"> – Cajas piratas – Aros pequeños – Aros grandes – Cartel del propósito – Conos – Equipo de sonido – Sombrero del pirata |
|--|--|

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente muestra un sobre mágico y dice: “Niños, hoy mi sobre mágico ha llegado al salón... ¿para qué creen que estará aquí?” ☆ Los niños formulan hipótesis. ☆ Se descubre el contenido: el pirata Ludimatekids y su mascota el loro Piratín Pirata. ☆ Luego la docente señala una tela que cubre otros materiales y pregunta: ☆ “Me han contado que hay más tesoros debajo de la tela... ¿qué creen que podremos encontrar?” <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños a partir de preguntas: ¿Han cargado alguna vez algo pesado o liviano?, ¿Todos los objetos pesan igual?, ¿Han visto cosas grandes, pequeñas, largas o cortas? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto: “Nuestros amigos piratas necesitan llevar sus tesoros, pero no todos pesan igual ni están a la misma distancia... ¿cómo podemos ayudarlos a llevar los sacos usando los materiales?” <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: “El día de hoy vamos a ayudar a nuestros amigos piratas a llevar sus tesoros” 	<p>Sobre mágico Imagen de pirata Ludimatekids Imagen de loro Piratín Pirata Tela Sacos con diferentes pesos Sogas largas y cortas Cajas piratas Aros pequeños Aros grandes</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños exploran libremente los materiales que estaban bajo la tela: sacos con diferentes pesos, sogas largas y cortas, cajas piratas, aros grandes y pequeños. ☆ La docente guía la observación con preguntas: ¿Cómo son estos sacos?, ¿Pesan igual o diferente?, ¿Qué sogas son más largas? ¿Cuáles más cortas?, ¿Qué aros son grandes? ¿Cuáles pequeños? <p><u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ En el patio se arma un circuito pirata con los materiales. ☆ La docente explica la situación: “El pirata Ludimatekids y el loro Piratín Pirata necesitan recibir sus tesoros, pero hay obstáculos. Debemos pensar cómo llevarlos correctamente.” <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Conos Imagen de pirata Ludimatekids Imagen de loro Piratín Pirata Tela Sacos con diferentes pesos Sogas largas y cortas</p>

	<p>☆ En parejas, los niños: comparan los sacos y deciden cuál es pesado y cuál liviano., identifican los aros grandes y pequeños y deciden cómo atravesarlos, comparan las sogas largas y cortas y las colocan según la distancia al pirata o al loro.</p> <p>☆ Ejecutan el recorrido respetando la estrategia acordada.</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <p>☆ Al finalizar cada turno, los niños explican: qué saco llevaron primero, por qué usaron la soga larga o la corta., qué obstáculos fueron más fáciles o difíciles.</p> <p>☆ La docente valida y escucha las explicaciones.</p> <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ En asamblea, la docente sistematiza: “<i>Hoy comparamos objetos según su peso: pesado y liviano., también comparamos tamaños: grande y pequeño y longitudes: largo y corto.</i>”</p> <p>☆ Se refuerza el vocabulario matemático usando ejemplos concretos del juego.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevas situaciones: ¿Qué pasaría si el pirata estuviera más lejos?, ¿Qué soga usaríamos si el saco fuera más pesado?, ¿Cómo cambiaría el juego si todos los sacos fueran iguales?</p>	<p>Cajas piratas</p> <p>Aros pequeños</p> <p>Aros grandes</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué objetos tenía el circuito? - ¿Esos objetos eran iguales?, ¿Qué diferencias tenían? - ¿Qué movimientos realizaste? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : Me divierto pensando mis tesoros
Fecha : 05 de octubre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad




Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Compara objetos según su peso, utilizando la balanza y explicando oralmente cuál es pesado y cuál es liviano..	Identifica y clasifica objetos como pesados o livianos al pesarlos en la balanza, verbalizando su elección.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la I.E.I y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| – Imagen de pirata Ludimatekids | – Cartel del propósito |
| – Tela | – Conos |
| – Paletas de acuerdos | – Equipo de sonido |
| – Sogas largas y cortas | – Limpia tipos |
| – Cajas piratas | – balanza |
| – Aros grandes | – objetos livianos y pesados |

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta un cofre de tesoro y dice: “Niños, hoy este cofre del tesoro ha venido al salón para darnos una sorpresa... ¿qué creen que habrá dentro?” ☆ Se abre el cofre y los niños observan objetos pesados y livianos. ☆ Luego la docente señala una tela que cubre otros materiales y pregunta: “Me han contado que hay más tesoros escondidos... ¿qué creen que podamos encontrar debajo de la tela?” <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños mediante preguntas: ¿Alguna vez han cargado algo pesado?, ¿Todos los objetos pesan igual?, ¿Cómo sabemos cuándo algo es liviano o pesado? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto: “El pirata Ludimatekids necesita saber qué tesoros son pesados y cuáles livianos para guardarlos en su barco... ¿cómo podemos ayudarlo a descubrirlo usando estos materiales?” <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: ☆ “Hoy vamos a comparar y pesar tesoros para saber cuáles son pesados y cuáles livianos.” 	<p>Cofre pirata Balanza Tela</p> <p>Aros Soga Caja pirata</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños exploran libremente los materiales descubiertos: ☆ objetos pesados y livianos, balanza, aros, sogas largas y cortas, cajas piratas. ☆ La docente acompaña con preguntas: ¿Qué objetos pesan más? ☆ ¿Cuáles pesan menos?, ¿Qué pasará si los colocamos en la balanza? <p><u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ En el patio se organiza un circuito pirata con conos, sogas, aros y cajas. <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px 5px; margin-right: 10px;">INICIO</div>    </div> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente explica la situación: “El pirata necesita ordenar sus tesoros antes de subirlos al barco. Para eso debemos pesarlos y llevarlos por el camino correcto.” ☆ En parejas, los niños: escogen dos objetos y anticipan cuál es pesado y cuál liviano, colocan los objetos en la balanza para comprobar, deciden por qué camino llevarlos: camino corto para el 	<p>Conos Imagen de pirata ludimatekids objetos livianos objetos pesados 2 aros balanza cofre pirata soga corta y larga Tela Cajas piratas Equipo de sonido</p>

	<p>objeto pesado o camino largo para el objeto liviano, transportan los objetos hasta la caja pirata correspondiente.</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <p>☆ Al finalizar cada turno, los niños explican: qué objeto fue más pesado, cómo lo supieron, qué hizo la balanza al pesarlos.</p> <p>☆ La docente valida y anima a explicar con sus propias palabras.</p> <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ En asamblea, la docente sistematiza: “Hoy comparamos objetos según su peso. Cuando un objeto pesa más decimos que es pesado, y cuando pesa menos es liviano.”</p> <p>☆ Se refuerza el uso de vocabulario matemático: pesado – liviano – más que – menos que.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevas situaciones: ¿Qué pasaría si dos objetos pesaran igual?, ¿Cómo podríamos saberlo sin la balanza?, ¿Qué otros objetos del aula podríamos pesar.</p>	<p>Hoja Bond Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué objetos tenía el circuito? - ¿Esos objetos tenían el mismo peso?, ¿Qué diferencias tenían? - ¿Qué movimientos realizaste? 	<p>Limpiatipos Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : Ayudamos a nuestros amigos piratas
Fecha : 06 de octubre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Mide distancias usando unidades no convencionales (manos o pies), registrando y explicando la cantidad utilizada.	Realiza la medición de una distancia con manos o pies y registra la cantidad de huellas mediante palotes o números.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la I.E.I. y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| – Bolsa de los tesoros pirata | – Caja de los tesoros piratas |
| – Imágenes piratas | – Collares |
| – Tela | – Huellas de manos y pies |
| – Paletas de acuerdos | – Cartel del propósito |
| – Conos | – Limpia tipos |
| – Imágenes piratas | – Sombrero del pirata |

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia. ☆ La docente presenta la bolsa de los tesoros pirata y pregunta: ☆ “Niños, la bolsa de los tesoros pirata ha venido a visitarnos... ¿para qué creen que estará aquí?” ☆ Se descubre el contenido de la bolsa. ☆ Luego la docente señala una tela que cubre otros materiales y dice: ☆ “Me han contado que hay más tesoros escondidos debajo de la tela... ¿qué creen que podamos encontrar?” <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños a partir de preguntas: ¿Alguna vez han medido algo usando su cuerpo?, ¿Podemos medir usando nuestras manos o pies?, ¿Creen que todos medimos igual o diferente? ¿Por qué? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto: “Los piratas necesitan dejar huellas para encontrar los tesoros, pero no saben cuántos pasos o manos usar... ¿cómo podemos ayudarlos a medir el camino correctamente?” <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a ayudar a nuestros amigos piratas a dejar huellitas para encontrar los tesoros”</i> 	<p>Bolsa de los tesoros pirata Imágenes piratas Tela</p> <p>Conos Imágenes piratas Caja de los tesoros piratas Collares Huellas de manos y pies</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños exploran los materiales descubiertos: conos con imágenes piratas, collares, huellas de manos y pies, caja de tesoros. ☆ La docente guía la observación: ¿Dónde están los piratas?, ¿Qué tan lejos están unos de otros?, ¿Cómo podríamos saber la distancia? <p><u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ En el aula se organiza el juego “Mis huellitas piratas”. ☆ Se establece un punto de partida. ☆ En parejas, los niños: sacan un collar de la caja pirata, identifican el cono con el mismo personaje, se desplazan desde el punto inicial hasta el cono midiendo con pies o manos. ☆ Repiten la medición utilizando huellas de manos o pies. ☆ Realizan el conteo de huellas utilizadas. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños registran la cantidad de huellas en una tabla de datos, usando palotes y números. ☆ Comparten con sus compañeros cuántas huellas usaron, si usaron manos o pies, qué medición fue más corta o más larga. 	<p>Conos Imágenes piratas Caja de los tesoros piratas Collares Huellas de manos y pies</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>

	<p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ En asamblea, la docente sistematiza: “<i>Hoy medimos usando partes de nuestro cuerpo, al contar las huellas sabemos qué camino es más largo o más corto.</i>”</p> <p>☆ Se refuerza el vocabulario matemático: medir, contar, más, menos, largo, corto.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevas situaciones: ¿Qué pasaría si usamos solo pies?, ¿Y si usamos solo manos?, ¿Quién necesitará más huellas para llegar al mismo lugar?</p>	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Cómo mediste? - ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste para medir? - ¿Qué movimientos realizaste para medir? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : “Mido mi altura con los tesoros piratas”
Fecha : 12 de octubre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Mide su cuerpo utilizando unidades no convencionales (objetos y partes del cuerpo), contando y registrando la cantidad empleada.	<p>Registro gráfico y numérico de la medición de su cuerpo utilizando objetos (dibujos y números).</p> <p>Participación oral al explicar cómo midió y qué material utilizó.</p>

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la I.E.I y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| – Bolsa pirata | – Huellas de manos y pies |
| – Paletas de acuerdos | – Cartel del propósito |
| – Tizas | – Conos |
| – Cubos | – Equipo de sonido |
| – Bloques | – Limpia tipos |
| – Palitos de paleta | – Sombrero del pirata |

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta al pirata Ludimatekids y una bolsa pirata, y pregunta: “Niños, hoy mi bolsa pirata ha llegado al salón... ¿para qué creen que estará aquí?, ¿qué tesoros creen que pueda tener?” ☆ Los niños expresan libremente sus hipótesis. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños mediante preguntas: ¿Alguna vez han medido algo usando su cuerpo?, ¿Con qué objetos creen que se puede medir?, ¿Todos medimos igual o diferente? ¿Por qué? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto: “El pirata Ludimatekids quiere saber cuánto mide cada uno para hacer trajes piratas, pero no tiene reglas... ¿cómo podríamos medir nuestro cuerpo usando estos tesoros?” <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a medir nuestro cuerpo con los tesoros del pirata”</i> 	<p>Bolsa pirata</p> <p>Tizas Cubos Bloques Palitos de paleta Huellas de manos y pies</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños exploran la bolsa pirata y descubren: tizas, cubos, bloques, palitos de paleta, huellas de manos y pies. ☆ La docente orienta con preguntas: ¿Qué materiales podríamos usar para medir?, ¿Todos sirven igual?, ¿Qué pasará si usamos cubos o palitos? <p><u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ En el patio, los niños delimitan el espacio y recuerdan los acuerdos. ☆ Se realiza el juego “¿Cuánto mide mi cuerpo?”. ☆ En parejas: los niños trazan su silueta en el piso con tiza, escriben su nombre junto a su dibujo, eligen un objeto de la bolsa para medir su silueta (cubos, bloques, palitos, manos o pies), colocan los objetos uno tras otro hasta cubrir la altura de la silueta. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños cuentan cuántos objetos utilizaron. ☆ Registran la cantidad en una hoja mediante dibujos y números. ☆ Comparten con el grupo: qué objeto usaron, si necesitaron muchos o pocos. <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ En asamblea, la docente sistematiza: “Hoy medimos usando unidades no convencionales, si el objeto es pequeño, necesitamos más; si es grande, usamos menos.” ☆ Se refuerza el vocabulario matemático: medir, contar, más, menos, largo, alto. 	<p>Conos Tizas Cubos Bloques Palitos de paleta Huellas de manos y pies</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond</p>

	<u>Planteamiento de otros problemas</u> ☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si usamos otro objeto?, ¿Quién necesitará más cubos para medir su cuerpo?, ¿Por qué no todos usamos la misma cantidad?	
Cierre	<u>Verbalización de lo realizado</u> ☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para medir o que objeto utilizaste para medir tu salto? - ¿Con qué otros objetos podemos medir? ¿Cuáles? - ¿Qué movimiento realizaste para medir? 	Limpiatipos Sombrero del pirata

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
 Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: “Voy midiendo mis saltos con entusiasmo”

Fecha : 13 de octubre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. Tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

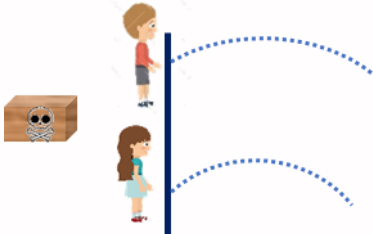
Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó 	<p>Mide su cuerpo utilizando unidades no convencionales (objetos y partes del cuerpo), contando y registrando la cantidad empleada.</p>	<p>Registro gráfico y numérico de la medición de su cuerpo utilizando objetos (dibujos y números).</p> <p>Participación oral al explicar cómo midió y qué material utilizó.</p>

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Caja misteriosa de pirata - lata pirata - Saco mágico - Paletas de acuerdos - Cartel del propósito - Conos - Equipo de sonido | <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de tabla de datos - Tiza - Cinta de color - Limpia tipos - Sombrero del pirata - Hoja bond |
|---|---|

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia. ☆ La docente presenta una bolsa pirata y dice: ☆ “Niños, hoy mi bolsa pirata ha llegado al salón... ¿Para qué creen que estará aquí?, ¿qué tesoros creen que puede tener?” ☆ Los niños expresan libremente sus ideas y expectativas. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente pregunta: ¿Alguna vez han saltado lejos?, ¿Cómo sabemos quién saltó más?, ¿Con qué cosas podemos medir? ☆ Los niños comentan experiencias previas de medir con su cuerpo u objetos. <p><u>Problematización (pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto: “Si saltamos... ¿cómo podemos saber cuánto mide nuestro salto sin usar regla?” <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a medir nuestros saltos con nuestro cuerpo y objetos”</i> 	<p>bolsa pirata</p> <p>Cinta de color</p> <p>Tiza</p> <p>Caja misteriosa de pirata</p> <p>Imágenes de pies, palma de la mano, palitos de paleta y cubo de madera</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización con el problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños exploran la bolsa misteriosa pirata y descubren materiales diversos. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontramos?, ¿Para qué podrían servir? ☆ Se conversa sobre la posibilidad de medir saltos con esos materiales. <p><u>Búsqueda y ejecución de estrategias</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ En el patio, los niños delimitan el espacio con conos. ☆ En parejas se ubican detrás de una línea, saltan lo más lejos que puedan, marcan con tiza el lugar donde llegaron. ☆ La docente presenta la caja misteriosa pirata: ☆ Los niños sacan una imagen al azar (palma de la mano, pies, palito de paleta o cubo de madera). <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Cada niño mide su salto usando la unidad que le tocó, colocando una tras otra desde el inicio hasta la marca. ☆ Realizan el conteo de cuántas unidades necesitaron. 	<p>Caja misteriosa pirata</p> <p>Lata pirata</p> <p>Ficha de tabla de datos</p> <p>Equipo de sonido</p>

	<p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños registran la medición en una tabla de datos, usando: palotes o números ☆ Comparten con el grupo con qué midieron, cuántas unidades utilizaron <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión: ¿Todos medimos igual?, ¿Por qué algunos saltos necesitan más unidades? ☆ Se concluye que se puede medir usando partes del cuerpo u objetos. <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente propone: ¿Qué pasaría si medimos con otro objeto?, ¿Con qué mediríamos un salto más grande? ☆ Los niños proponen nuevas situaciones de medición. 	<p>Hoja Bond</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para medir o que objeto utilizastes para medir tu salto? - ¿Con que otros objetos podemos medir? ¿Cuales? - ¿con que otra parte de mi cuerpo puedo medir? ¿Cuáles? - ¿Qué movimiento realizaste para medir? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

I.DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : “Disfruto al ubicarme al bailar”
Fecha : 19 de octubre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la ubicación espacial de sí mismo en relación a un objeto al momento de escuchar indicaciones. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Se ubica correctamente respecto a un objeto usando nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda, encima, debajo).	Dibujo donde representa su ubicación respecto a la tela.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la IEI y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| – Imagen pirata “ludimatekids” | – Pañuelos |
| – Paletas de acuerdos | – Música |
| – Conos | – Caja pirata |
| – Aros | – Equipo de sonido |

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia. ☆ La docente presenta al pirata Ludimatekids con una caja pirata y dice: “Hoy les traigo un nuevo desafío matemático”. ☆ Se pregunta: ¿Qué creen que habrá dentro de la caja pirata? Los niños plantean hipótesis y se descubre el contenido. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de los materiales encontrados (aros, pañuelos, espada, búfer), la docente pregunta: ¿Han usado aros antes?, ¿Dónde debemos colocarnos cuando jugamos?, ¿Conocen las palabras derecha e izquierda?, ¿Arriba y abajo? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podemos mover nuestro cuerpo y ubicarnos correctamente siguiendo las indicaciones del pirata? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos jugar con las formas que el pirata Ludimatekids nos ha traído en su sobre”</i> ☆ Se inicia la actividad con la frase: <i>“1,2,3...piratas a jugar”</i> 	<p>Pirata “ludimatekids”</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con conos y exploran libremente los aros, pañuelos y el espacio. ☆ La docente muestra la espada pirata y explica que esta servirá para indicar la posición y dirección del movimiento. <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se colocan dentro de un aro con su pañuelo. ☆ Los niños escuchan la música “El carnavalito”, siguen las indicaciones de la docente y la espada pirata: mover manos y pies a la derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba y abajo. ☆ Los niños ejecutan los movimientos respetando el espacio y la ubicación dentro del aro. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, Los niños comentan cómo se movieron y en qué dirección se ubicaron (dentro del aro, a un lado, adelante, atrás). <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Dónde estabas cuando bailabas?, ¿Qué parte del cuerpo moviste?, ¿Qué significa derecha e izquierda?, ¿Estabas dentro o fuera del aro? <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p>	<p>Conos Aros (salón) Pañuelos Música Espada pirata Equipo de sonido</p>

	<p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Cómo nos moveríamos si el aro estuviera adelante?, ¿Qué pasaría si nos ubicamos detrás?, ¿Cómo nos movemos sin salir del aro?</p> <p>☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué otros lugares podrías realizar estos juegos? - ¿Para qué crees que podrían servirte estos juegos? 	<p>Música</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.

Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

SESIÓN DE MATEMÁTICA N° 12

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : “Una aventura pirata”
 Fecha : 20 de octubre del 2023
 Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
 Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. 	Se desplaza siguiendo instrucciones orales (adelante, atrás, derecha, izquierda).	Representa un gráfico del recorrido realizado.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> – Saco pirata – Paletas de acuerdos – Cajas – Aros – Soga – Cartel del propósito | <ul style="list-style-type: none"> – Mesas – Equipo de sonido – Hoja Bond – Limpiatipos – Sombrero del pirata |
|---|--|

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente muestra un saco pirata y les dice: “Niños, el día de hoy mi saco pirata ha llegado al salón. ¿Para qué creen que estará aquí? ¿Qué tesoros creen que pueda tener?”. ☆ Los niños expresan libremente sus ideas y expectativas. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas y pregunta: ¿Han jugado a ser piratas?, ¿Cómo se mueve un pirata?, ¿Han saltado dentro o fuera de algo?, ¿Saben qué es derecha e izquierda? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos movernos y ubicarnos correctamente como piratas usando estos materiales sin equivocarnos? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a realizar diversos movimientos siendo piratas”-</i> 	<p>Saco pirata</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Cajas Aros Soga</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente <i>antes de descubrir los materiales, los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado del material con apoyo de paletas.</i> ☆ <i>Los niños exploran el saco pirata y descubren los materiales (cajas, aros, sogas).</i> ☆ <i>La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Cómo creen que podemos usarlos para movernos y jugar?</i> <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con apoyo de la docente y recuerdan los acuerdos. ☆ Los niños se forman en parejas y escuchan el cuento motor “Somos piratas”. ☆ Durante el cuento, siguen instrucciones espaciales: desplazarse alrededor de la isla, mirar arriba, saltar dentro y fuera de los aros, saltar a la derecha e izquierda de la soga, pasar por debajo del túnel (mesas). ☆ Los niños simulan ser piratas mientras realizan los movimientos hasta llegar al tesoro. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, los niños comentan cómo se movieron y dónde se ubicaron (dentro, fuera, encima, debajo, derecha, izquierda). <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Dónde saltaste?, ¿Pasaste por encima o por debajo?, ¿Te moviste a la derecha o izquierda?, ¿Qué materiales te ayudaron a saber por dónde ir?. 	<p>Mesas Cajas Aros Soga</p> <p>Equipo de sonido</p>

Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué movimientos realizaste? - ¿Por qué realizaste esos movimientos? - ¿Qué tesoros obtuvimos al final? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.

Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: “Exploradores piratas”

Fecha : 26 de octubre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación, nociones espaciales mediante el juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Los niños se ubican así mismo realizando movimientos siguiendo indicaciones	Expresa a través de su cuerpo diferentes acciones y movimientos

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| - Delfín Piratín | - Conos |
| - Cofre del Pirata | - Sacos piratas |
| - Paletas de acuerdos | - Canastas |
| - Caja pirata | - Mesa |
| - Banderas piratas | - Sombrero del pirata |

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se sientan en asamblea y recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta el títere del delfín “Piratín” y dice: “Niños, hoy mi amigo delfín Piratín ha llegado al salón. ¿Para qué creen que estará aquí? ¿Qué movimientos realiza el delfín cuando nada en el mar?”. ☆ Los niños expresan sus ideas y emociones. ☆ La docente invita a los niños a imitar con las manos los movimientos del delfín cuando salta encima del mar y nada debajo del agua. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han pasado por debajo de algo?, ¿Han saltado por encima?, ¿Sabén qué significa arriba y abajo?, ¿Delante y detrás? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos movernos y ubicarnos correctamente para llevar nuestras banderas hasta el cofre del pirata? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a realizar diversos movimientos para poner nuestras banderas en el cofre del pirata”</i> 	<p>Delfín Piratín</p> <p>Cofre del Pirata</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Caja pirata Banderas piratas Conos Sacos piratas Canastas</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente antes de descubrir los materiales, la docente recuerda los acuerdos de uso y cuidado del material con apoyo de las paletas. ☆ Los niños exploran el cofre del pirata y descubren los materiales: cajas, banderas piratas, conos, sacos piratas y canastas. ☆ <i>La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Cómo creen que podemos usarlos para movernos como piratas?</i> <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con conos y recuerdan los acuerdos. ☆ Los niños forman 3 equipos y se ubican en fila detrás de un cono. ☆ Al sonido del silbato, los niños salen uno por uno siguiendo la consigna: pasar debajo del compañero, saltar encima, ubicarse adelante o detrás, hasta llegar a la canasta. ☆ Cada niño transporta una bandera del color de su equipo y la ubica encima de la mesa; el último niño lleva el saco pirata y lo coloca debajo de la mesa. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, los niños comentan cómo se movieron y por dónde pasaron (encima, debajo, adelante, atrás). ☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica de lo que realizaron. <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p>	<p>Conos</p> <p>Canasta Bandera pirata Saco pirata</p> <p>Mesa</p> <p>Hoja Bond</p>

	<p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si ahora avanzamos solo con dos formas diferentes?, ¿Cómo sería el camino si cambiamos el orden de las formas?, ¿Dónde más podemos encontrar estas formas en el aula o en el patio?</p> <p>☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué movimientos realizaste? - ¿Por qué realizaste esos movimientos? - ¿Qué tesoros obtuvimos al final? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.

Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la actividad : “El twister de los piratas”
Fecha : 27 de octubre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación, nociones espaciales mediante el juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Utiliza flechas u otras marcas para indicar ubicación.	Registro en el “cuaderno de los tesoros”.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| - Dado del pirata bailarín | - Cartel del propósito |
| - Tela | - Conos |
| - Pisos de colores | - Hoja Bond |
| - Paletas de acuerdos | - Sombrero del pirata |
| - Equipo de sonido | |

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente muestra el dado de colores del Pirata Bailarín y les dice: “Niños, hoy el dadito colorido del Pirata Bailarín vino a visitarnos. ¿Para qué creen que estará aquí? ¿Qué juegos creen que podemos hacer con el dado? ¿Qué otro material podríamos usar?”. ☆ Los niños manifiestan sus ideas libremente. ☆ La docente muestra una tela que cubre algunos materiales y dice: “Nuestro amigo Pirata Bailarín nos ha traído algo más. ¿Qué creen que sea?” <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Conocen estos colores?, ¿Han jugado antes con un dado?, ¿Saben cuál es su mano derecha e izquierda?, ¿Qué partes del cuerpo usamos para bailar? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos mover nuestro cuerpo y ubicarnos correctamente en el color que indique el dado para ayudar al Pirata Bailarín? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a realizar diversos movimientos para ayudar al pirata Bailarín”</i> 	<p>Dado del pirata bailarín</p> <p>Tela Pisos de colores</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Tela Pisos de colores Equipo de sonido</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado del material con apoyo de paletas. ☆ Los niños exploran lo que hay debajo de la tela y descubren pisos de diferentes colores. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Qué colores observan?, ¿Cómo creen que podemos jugar con estos materiales? <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con conos y recuerdan los acuerdos de convivencia. ☆ Se realiza el juego “Twister gigante”: los niños bailan al ritmo de la música alrededor de los pisos de colores. ☆ Al detenerse la música, la docente lanza el dado y muestra con la paleta la consigna (mano o pie derecho o izquierdo) y el color indicado (ejemplo: mano derecha en el color anaranjado). ☆ Si sale la imagen del Pirata Bailarín continúan bailando; si sale el loro DJ, se cambia la música. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, Los niños comentan cómo se ubicaron y qué parte del cuerpo usaron para colocarse en cada color. ☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica de lo realizado <p><u>Reflexión y formalización</u></p>	<p>Conos</p> <p>Dado del pirata Bailarín Pisos de colores Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond</p>

	<p>☆ La docente formula preguntas: ¿En qué color te colocaste?, ¿Usaste la mano o el pie?, ¿Fue el derecho o el izquierdo?, ¿Qué te ayudó a saber dónde colocarte?</p> <p>☆ Se refuerzan las nociones de color, lateralidad y ubicación espacial.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si usamos solo los pies?, ¿Cómo nos moveríamos si cambiamos los colores de lugar?, ¿De qué otra forma podríamos jugar con el dado?</p> <p>☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué movimientos realizaste? - ¿Por qué realizaste esos movimientos? - ¿Qué tesoros obtuvimos al final? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la actividad : Somos piratas en búsqueda de nuestros nombres
Fecha : 02 de noviembre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Se ubica correctamente según la consigna indicada.	Participación en el juego Twister gigante.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la I.E.I y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|------------------------|---------|
| – Cofre de los tesoros | – Caja |
| – Cartel del propósito | – Lata |
| – Globo | – Soga |
| – Nombre de los niños | – Conos |
| – Mesa | – Aros |
| – Silla | |

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta el cofre pirata y dice: “Niños, el día de hoy mi cofre pirata nos visita nuevamente. ¿Qué creen que nos habrá traído esta vez?”. ☆ Los niños plantean hipótesis y expresan sus ideas. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han buscado algo escondido?, ¿Cómo sabemos dónde está algo?, ¿Han pasado por caminos diferentes?, ¿Qué significa estar delante, detrás, cerca o lejos? <p><u>Problematicación (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos encontrar nuestros globos con nombre siguiendo los caminos y ubicándonos correctamente en el espacio? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a buscar donde se encuentra ubicados nuestros globos con nuestro nombre”</i> 	<p>Cofre de los tesoros</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>aros,cono, caja,cinta masking, huellas de pies y manos.</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado del material con apoyo de paletas. ☆ Los niños exploran el cofre de los tesoros y descubren: aros, conos, cajas, cinta masking y huellas de pies y manos. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Cómo podríamos usarlos para buscar nuestros globos? <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio del patio con conos y observan los caminos marcados. ☆ Los niños realizan el juego: “Somos piratas en búsqueda de nuestros nombres”. ☆ Los niños se forman en una ronda dentro de un círculo y observan cuatro caminos para llegar a los globos. ☆ Los niños eligen un camino y debe superar obstáculos siguiendo huellas de pies y manos (pasar por dentro del aro, rodear la caja, caminar siguiendo la cinta). Si no encuentra su nombre, debe regresar y elegir otro camino hasta hallarlo. ☆ Al encontrar su globo, regresa al círculo y comunica dónde lo encontró. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños comentan qué camino siguieron y por dónde encontraron su globo (adelante, detrás, cerca, lejos). 	<p>Conos</p> <p>Globos con nombres Mesa, silla aros,cono, caja,cinta masking, huellas de pies y manos.</p>

	<p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Por qué camino llegaste?, ¿Qué obstáculos encontraste?, ¿Dónde estaba ubicado tu globo?, ¿Qué te ayudó a encontrarlo?</p> <p>☆ La docente refuerza el lenguaje matemático de manera oral y visual.</p> <p><u>Representación de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños regresan al salón en una fila y la docente les proporciona una hoja para que puedan plasmar gráficamente en donde encontraron el globo con su nombre.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si cambiamos los globos de lugar?, ¿Cómo llegarías si un camino estuviera cerrado?, ¿Qué otro recorrido podríamos hacer?</p> <p>Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	<p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños muestran sus creaciones gráfico plásticas mediante la técnica del museo.</p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué tenías que encontrar? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿En dónde estaban ubicados los globos? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para jugar? 	<p>Limpiatipos</p> <p>Sombrero del pirata</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
 Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : “La gran búsqueda de los tesoros piratas”
 Fecha : 03 de noviembre del 2023
 Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
 Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación, nociones espaciales mediante el juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó 	<p>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos</p>	<p>Representación gráfica del recorrido.</p>

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Sobre del pirata - Mensaje pirata - Cofre del tesoro - Paletas de acuerdos - Bolsas de tesoros - Cuadernos de los tesoros | <ul style="list-style-type: none"> - Cartel del propósito - Conos - Tesoros diversos (Diamantes, piedras, juguetes, etc) - Equipo de sonido - Sombrero del pirata |
|--|--|

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente presenta el sobre del pirata y dice: “Niños, el día de hoy nos ha llegado este sobre pirata. ¿Qué creen que tenga dentro?, ¿para qué lo habrán enviado?, ¿quién lo habrá enviado?”. ☆ Los niños expresan sus ideas e hipótesis. ☆ La docente abre el sobre y lee el mensaje del pirata, generando expectativa. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han buscado algo escondido?, ¿Cómo sabemos dónde está algo?, ¿Han contado objetos antes?, ¿Saben decir cuántos hay? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos encontrar los tesoros del pirata, recolectarlos y recordar dónde los encontramos? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a encontrar los tesoros del pirata, recolectarlos y registrar donde lo encontraron”</i> 	<p>Sobre del pirata</p> <p>Mensaje pirata</p> <p>Cofre del tesoro</p> <p>Bolsas de tesoros</p> <p>Cuadernos de los tesoros</p> <p>Cartel del propósito</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente presenta el reto: <i>“El pirata Ludimatekids quiere llegar a su tesoro, pero solo puede avanzar siguiendo un camino de formas. ¿Cómo podemos ayudarlo a llegar hasta el final?”</i> ☆ Los niños y niñas observan las formas geométricas y el dado del pirata. ☆ La docente pregunta: ¿Qué formas reconocen?, ¿Qué características tienen?, ¿Qué creen que debemos hacer para avanzar por el camino? ☆ Los niños exploran libremente el material, tocando, comparando y nombrando las formas. <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños y niñas proponen cómo resolver el reto (ordenar las formas, saltar solo algunas, seguir el dado, etc.). ☆ Se acuerda la estrategia: <ul style="list-style-type: none"> – Lanzar el dado. – Identificar la forma que aparece. – Decir su nombre y una característica. – Avanzar saltando únicamente sobre esa forma hasta la línea final. ☆ Cada niño ejecuta la estrategia de manera individual mientras sus compañeros observan y esperan su turno. 	<p>Conos</p> <p>Tesoros diversos (Diamantes, piedras, juguetes, etc)</p> <p>Bolsas de los tesoros</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Cuaderno de los tesoros</p> <p>Lápices</p>

	<p>☆ La docente acompaña con preguntas que orientan el pensamiento matemático: ¿Por qué esa forma sí te sirve para avanzar?, ¿Cómo sabes que todas son iguales?</p> <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <p>☆ Al finalizar el juego, los niños muestran sus recorridos y comentan: qué forma les tocó., cómo avanzaron, qué hicieron cuando encontraron una forma diferente.</p> <p>☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica del camino o de la forma que más utilizaron.</p> <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <p>☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Qué formas usamos para avanzar?, ¿Qué características nos ayudaron a reconocerlas?,</p> <p>☆ La docente refuerza el lenguaje matemático de manera oral y visual.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si ahora buscamos solo 3 tesoros?, ¿Cómo podríamos registrar el lugar de otra manera?, ¿Dónde esconderíamos los tesoros para que sea más difícil encontrarlos?</p> <p>Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	Hoja Bond
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué encontraste? - ¿Cuántos encontraste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué movimientos realizaste? - ¿Por qué realizaste esos movimientos? - ¿Qué tesoros obtuvimos al final? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
 Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la actividad : “Me divierto jugando con telas”
Fecha : 06 de noviembre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación, nociones espaciales mediante el juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó	Expresa con su cuerpo referencias espaciales (cerca de, lejos de, hacia delante, hacia atrás).	Realiza acciones y movimientos para ubicarse espacialmente.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN :

La actividad se ejecutará en el ambiente de los sectores y los materiales que se utilizarán son:

- | | |
|------------------------------|------------------------|
| - Saco misterioso del pirata | - Cartel del propósito |
| - Paletas de acuerdos | - Hoja Bond |
| - Telas de colores | - Sombrero del pirata |
| - Equipo de sonido | |

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente muestra el saco misterioso del pirata y dice: “Niños, hoy nos ha llegado este saco misterioso del pirata. ¿Qué creen que tenga dentro?, ¿para qué lo habrán enviado?, ¿quién lo habrá enviado?”. ☆ Los niños manifiestan sus ideas e hipótesis. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Han jugado alguna vez con telas?, ¿Dónde nos podemos ubicar cuando jugamos?, ¿Sabes qué significa estar adelante o atrás?, ¿Encima o debajo? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos movernos y ubicarnos correctamente alrededor de la tela siguiendo las indicaciones? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: “El día de hoy vamos a divertirnos jugando con telas” 	<p>Saco misterioso del pirata</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Telas de colores</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado del material con apoyo de paletas. ☆ Los niños exploran el saco misterioso del pirata y descubren telas de colores y un equipo de sonido. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Cómo creen que podemos jugar con las telas? <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con conos y recuerdan los acuerdos de convivencia. ☆ Se realiza el juego: “Jugando con la vela de mi barco pirata”. ☆ Los niños se forman en equipos por colores (4 a 5 niños por tela). ☆ Bailan alrededor de la tela al ritmo de la música y siguen las consignas de la docente para ubicarse: adelante, atrás, derecha, izquierda, encima, debajo, cerca y lejos de la tela. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, Los niños comentan cómo se ubicaron respecto a la tela y qué movimientos realizaron. ☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica de lo realizado en el juego. <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Dónde te colocaste?, ¿Estuviste cerca o lejos de la tela?, ¿Qué significa estar encima o debajo?, ¿Cómo supiste dónde ubicarte? ☆ La docente refuerza el lenguaje matemático de manera oral y visual. <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p>	<p>Telas de colores</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si la tela cambia de lugar?, ¿Cómo nos ubicaríamos si usamos solo un lado del cuerpo?, ¿De qué otra forma podríamos movernos alrededor de la tela? ☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos. 	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué movimientos realizaste? - ¿Por qué realizaste esos movimientos? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.

Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la actividad : “Encontrando los caminos secretos del pirata”
Fecha : 07 de noviembre del 2023
Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación, nociones espaciales mediante el juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	Expresa con material concreto y dibujo el recorrido con inicio y final	Mapa o camino elaborado con materiales.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la institución y los materiales que se utilizarán son:

- Sobre y saco del pirata
- Cinta maskingtape
- Paletas de acuerdos
- Caja del pirata
- Hojas bond
- Cartillas con imágenes de los objetos
- Objetos
- Cartel del propósito
- Pañuelos
- Sombrero del pirata

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente muestra el sobre y el saco misterioso del pirata y dice: “Niños, hoy nos ha llegado este saco misterioso del pirata. ¿Qué creen que tenga dentro?, ¿para qué lo habrán enviado?, ¿quién lo habrá enviado?”. ☆ Los niños expresan libremente sus ideas. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han seguido un camino?, ¿Alguien les ha dicho cómo llegar a un lugar?, ¿Conocen palabras como adelante, atrás, derecha e izquierda? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos encontrar los tesoros del pirata siguiendo pistas y escuchando correctamente las indicaciones? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a divertirnos encontrando los tesoros del pirata”</i> 	<p>Sobre y saco del pirata</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Hojas bond Objetos Pañuelos Cinta maskingtape Caja del pirata Cartillas con imágenes de los objetos</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado del material con ayuda de paletas. ☆ Los niños exploran el sobre y saco del pirata y descubren: hojas bond, objetos, pañuelos, cinta masking tape, caja del pirata y cartillas con imágenes. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Para qué creen que servirán?, ¿Cómo nos ayudarán a encontrar los tesoros? <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con hojas bond formando diferentes caminos. ☆ Los niños trabajan en equipos. Cada equipo saca una cartilla de la caja pirata con la imagen del objeto que deben encontrar. Un niño del equipo se venda los ojos con un pañuelo, mientras otro compañero le da indicaciones verbales para desplazarse por el camino (adelante, atrás, a un lado) hasta llegar al objeto. ☆ Los niños intercambian roles y continúan el juego siguiendo las pistas. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, los niños comentan cómo llegaron al objeto y qué indicaciones siguieron. ☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica de lo realizado. <p><u>Reflexión y formalización</u></p>	<p>Hojas bond Objetos Pañuelos Cinta maskingtape Caja del pirata Cartillas con imágenes de los objetos</p> <p>Hoja Bond</p>

	<p>☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Qué palabras usaron para guiar a su compañero?, ¿Fue fácil o difícil seguir el camino?, ¿Qué pasó cuando no escucharon bien la indicación?</p> <p>☆ La docente refuerza el lenguaje matemático de manera oral y visual.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si cambiamos los caminos?, ¿Cómo guiarías a tu compañero usando menos indicaciones?, ¿Qué otra forma podemos usar para llegar al objeto?</p> <p>☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué movimientos realizaste? - ¿Por qué realizaste esos movimientos? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad : “Buscando voy el camino correcto al tesoro”
 Fecha : 09 de noviembre del 2023
 Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.
 Justificación : La actividad se realiza para que los niños puedan buscar la estrategia para realizando su recorrido para llegar de un punto inicial a un punto final.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Enfoques	De derechos
Valor y actitudes	Dialogo y concertación

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
MATEMÁTICA	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó 	<p style="text-align: center;">Segue un mapa para desplazarse hasta un punto final.</p>	<p style="text-align: center;">Mapa con el camino hacia el tesoro</p>

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El espacio que se ocupará será el aula de clase. Las mesas y las sillas se distribuirán en 4 grupos, para que compartan materiales y tengan espacio amplio donde colocar sus materiales y que dé libertad para el desarrollo de La actividad, y los materiales a usar serán los siguientes:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Mapa del pirata • Sobre pirata • Bolsas pirata • Canastas • Papel seda azul o celeste • Papel crepe azul o celeste | <ul style="list-style-type: none"> • Trozos de fomi escarchado de colores • Pandereta • Paletas de acuerdos de convivencia y uso de material • Sombrero del pirata |
|---|--|

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
<p>Inicio</p>	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio del aula y recuerdan los acuerdos de convivencia. ☆ La docente comunica: “Nuestro amigo pirata Ludimatekids está en problemas porque no sabe cómo llegar al tesoro. Para ayudarnos, nos envió este sobre pirata”. ☆ Se pregunta: ¿Qué creen que habrá dentro del sobre? Los niños expresan sus ideas. Los niños plantean sus hipótesis. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente muestra un mapa grande con punto de inicio y llegada, y dialoga: ¿Han visto mapas antes?, ¿Cómo sabemos por dónde ir?, ¿Qué caminos conocen?, ¿Qué palabras usamos para indicar direcciones? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podemos ayudar al pirata a encontrar diferentes caminos para llegar al tesoro? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños y niñas escuchan a la docente: “El día de hoy vamos a realizar nuestro camino para llegar al tesoro... 1,2,3 empecemos nuestros caminos” 	<p>Sobre pirata</p> <p>Mapa grande</p> <p>Hojas con el mapa del pirata</p> <p>Bolsas piratas</p> <p>Paletas de los acuerdos de convivencia y cuidado del material</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado con apoyo de paletas. ☆ La docente muestra bolsas piratas y pregunta: ¿Qué creen que habrá dentro?, invitando a un niño a descubrir. ☆ Los niños exploran los materiales colocados en canastas. <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños reciben una hoja con el mapa del pirata. ☆ Los niños eligen materiales (papel seda, papel crepé, fomi) y diseñan su camino hacia el tesoro, colocando trayectos, direcciones y recorridos libremente. ☆ La docente acompaña observando y orientando: ¿Por dónde empieza tu camino?, ¿A dónde gira?, ¿Cómo llega al tesoro? <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, Los niños muestran su camino y explican oralmente cómo llegar al tesoro usando su mapa. ☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica de lo realizado <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Tu camino es corto o largo?, ¿Por dónde se empieza?, ¿Qué materiales usaste para marcar el recorrido?, ¿Qué parte indica la llegada? ☆ La docente refuerza nociones de dirección y ubicación. <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p>	<p>Papel seda azul o celeste</p> <p>Papel crepe azul o celeste</p> <p>Trozos de fomi escarchado de colores pandereta</p> <p>Goma canasta</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente propone nuevos retos: ¿Cómo sería tu camino si el tesoro estuviera en otro lugar?, ¿Podrías hacer un camino diferente?, ¿Cómo ayudarías a un amigo a llegar a tu tesoro? ☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos. 	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños salen al frente del salón a mostrar sus caminos para al llegar al tesoro que realizaron haciendo uso de los materiales que eligieron. ☆ Los niños responden algunas preguntas mediante el sombrero del pirata. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Qué es lo que más te gustó realizar? ¿Por qué? - ¿A quién demostrarías lo realizado? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.

Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Primera ed.). S/E.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

I. DATOS GENERALES:

Nombre de la actividad: “La gran búsqueda del tesoro”

Fecha : 10 de noviembre del 2023

Metas cuantitativas : Serán beneficiados 20 niños de 5 años de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial Emma Gamero Nieto.

Justificación : La actividad se realiza con la finalidad de incentivar la exploración del cuerpo y sus diferentes posibilidades de movimiento, así mismo se busca desarrollar aspectos como la coordinación y juego. La actividad tendrá una duración de 45 min.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de derechos
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Matemática	<p style="text-align: center;">RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p><u>Capacidades:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.• 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, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Propone estrategias para llegar a un lugar.	Participación en el juego final y verbalización de las nociones espaciales utilizadas.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad se ejecutará en el patio de la I.E.I. y los materiales que se utilizarán son:

- Mapas de los caminos de los niños
- 2 mapas grandes
- Cofre del tesoro
- Bolsitas de tesoros
- Caja pirata
- Paletas de acuerdos
- Conos
- Equipo de sonido
- Sombrero del pirata

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños, sentados en asamblea, recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en el aula. ☆ La docente muestra una caja pirata de los tesoros y pregunta: “¿Qué creen que habrá dentro de la caja pirata?”. Los niños plantean sus hipótesis. <p><u>Saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente dialoga con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿Han buscado tesoros antes?, ¿Recuerdan el camino que hicimos ayer?, ¿Qué usamos para no perdernos?, ¿Saben qué es un inicio y un final? <p><u>Problematización (Pregunta retadora)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente plantea el reto matemático: ¿Cómo podremos llegar al tesoro siguiendo el camino del mapa sin perdernos? <p><u>Propósito</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños identifican el propósito del día: <i>“El día de hoy vamos a buscar el tesoro usando el mapa con el camino realizado”</i> 	<p>Caja pirata pañoletas piratas, parche para el ojo, dos mapas grandes, cofre del tesoro y sus caminos realizados el día anterior para llegar al tesoro</p> <p>Cartel del propósito</p>
Desarrollo	<p><u>Familiarización del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos de uso y cuidado del material con apoyo de paletas. ☆ Los niños exploran la caja pirata y descubren: pañoletas piratas, parche para el ojo, dos mapas grandes, el cofre del tesoro y los caminos elaborados el día anterior. ☆ La docente pregunta: ¿Qué materiales encontraron?, ¿Para qué sirven los mapas?, ¿Qué nos indican los caminos? <p><u>Búsqueda y ejecución de la estrategia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños delimitan el espacio con conos y observan los dos mapas grandes con un punto de inicio y un punto final. ☆ Los niños se organizan en dos filas y se colocan en el punto inicial. Cada niño realiza el desplazamiento siguiendo su mapa y el camino elaborado previamente hasta llegar al cofre del tesoro. ☆ Al llegar, cada niño retira una bolsita del tesoro y regresa para dar paso al siguiente compañero. <p><u>Socialización de las representaciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al finalizar el juego, Los niños comentan cómo se desplazaron y qué camino siguieron para llegar al tesoro. ☆ En el aula, los niños realizan una representación gráfica de lo realizado <p><u>Reflexión y formalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente guía la reflexión con preguntas: ¿Por dónde comenzaste?, ¿Qué hiciste para llegar al final?, ¿Seguiste el camino o te desviaste?, ¿Qué te ayudó a encontrar el tesoro? 	<p>Conos</p> <p>Mapas grandes</p> <p>Cofre de tesoro</p> <p>Bolsa de tesoro</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hoja Bond Colores</p>

	<p>☆ La docente refuerza las nociones de desplazamiento y orientación espacial.</p> <p><u>Planteamiento de otros problemas</u></p> <p>☆ La docente propone nuevos retos: ¿Qué pasaría si cambiamos el inicio?, ¿Cómo llegarías si el camino fuera más largo?, ¿De qué otra forma podríamos llegar al tesoro?</p> <p>☆ Los niños expresan ideas para futuros juegos y desafíos.</p>	
Cierre	<p><u>Verbalización de lo realizado</u></p> <p>☆ Los niños responden a las interrogantes de la docente por medio del sombrero del pirata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué juego realizaste? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo los utilizaste? - ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste para desplazarte? - ¿Qué movimientos realizaste para llegar al tesoro? 	Sombrero del pirata

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ministerio, E. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial (Primera ed.). S/E.
- Ministerio, E. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica

PARTE VII

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFICAS



Bibliografía

Ministerio de Educación. (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*. Ministerio de educación.

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación.

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Quebecor World.

Yturralde, E. (2009). *La lúdica y el aprendizaje*. Zenit.



ANEXO 6: BASE DE DATOS

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

PRE-TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones				D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			D1	D2	D3	TOTAL
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10				
	Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	Establece el recorrido que realizará para llegar a un punto inicial a un punto final.	Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.				
ESTUDIANTE 01	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 02	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESTUDIANTE 03	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESTUDIANTE 04	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	2	0	4
ESTUDIANTE 05	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	2	4
ESTUDIANTE 06	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	4	6
ESTUDIANTE 07	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	4
ESTUDIANTE 08	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	4	4
ESTUDIANTE 09	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	4	2	8
ESTUDIANTE 10	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	4	4
ESTUDIANTE 11	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 12	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2
ESTUDIANTE 13	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 14	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0	4	0	2	6
ESTUDIANTE 15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESTUDIANTE 16	0	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	2	2	6
ESTUDIANTE 17	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2		
ESTUDIANTE 18	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0		

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

PRE-TEST DE GRUPO CONTROL	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones				D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			D1	D2	D3	TOTAL
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10				
	Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.				
ESTUDIANTE 01	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	8	6	4	18
ESTUDIANTE 02	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	6
ESTUDIANTE 03	0	0	0	2	2	0	0	0	2	0	2	2	2	6
ESTUDIANTE 04	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	4
ESTUDIANTE 05	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	4	0	4
ESTUDIANTE 06	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 07	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2
ESTUDIANTE 08	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2
ESTUDIANTE 09	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESTUDIANTE 11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESTUDIANTE 12	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	0	2	4	6
ESTUDIANTE 13	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	0	2	4	6
ESTUDIANTE 14	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	4	4
ESTUDIANTE 15	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	0	0		
ESTUDIANTE 16	0	0	0	0	2	2	2	0	2	0	0	6		
ESTUDIANTE 17	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2		
ESTUDIANTE 18	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0		

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

POST-TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones				D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.			D1	D2	D3	TOTAL
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10				
	Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.				
ESTUDIANTE 01	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	8	4	6	18
ESTUDIANTE 02	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 04	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	8	2	4	14
ESTUDIANTE 05	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 06	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 08	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 10	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	6	6	4	16
ESTUDIANTE 11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 13	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	6	6	18
ESTUDIANTE 14	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	8	6	4	18
ESTUDIANTE 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6	6	20
ESTUDIANTE 16	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	8	4		8
ESTUDIANTE 17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	6		0
ESTUDIANTE 18	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	8	4		8

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

	D1: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	D2: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	D3: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	D1	D2	D3	TOT
--	--	--	---	----	----	----	-----

POST-TEST DE GRUPO CONTROL	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10				
	Menciona los nombres y características de las formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.	Relaciona objetos con formas geométricas a las que se parece.	Expresa nociones de medida al manipular material concreto, usando comparativos.	Establece medidas haciendo uso de las partes de su cuerpo.	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, al darle indicaciones.	Menciona la ubicación de objetos en el espacio tomando puntos de referencia.	Representa relaciones de medida entre los elementos que observa.	Menciona nociones espaciales (adelante, atrás, derecha, izquierda) al ubicar objetos en el espacio.	Establece el recorrido que realizará para llegar de un punto inicial a un punto final.	Se desplaza en el espacio desde un punto inicial a un punto final, según sus estrategias.				
ESTUDIANTE 01	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	6	6	4	16
ESTUDIANTE 02	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	0	0	12
ESTUDIANTE 03	2	2	2	0	2	2	0	2	2	0	6	4	4	14
ESTUDIANTE 04	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	6	2	4	12
ESTUDIANTE 05	2	2	2	0	2	2	0	0	0	0	6	4	0	10
ESTUDIANTE 06	2	2	2	2	0	0	2	0	0	2	8	2	2	12
ESTUDIANTE 07	2	0	2	0	2	0	0	2	2	2	4	2	6	12
ESTUDIANTE 08	2	2	0	0	2	0	0	2	2	2	4	2	6	12
ESTUDIANTE 09	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	4	4	2	10
ESTUDIANTE 10	0	0	2	2	2	2	0	2	0	0	4	4	2	10
ESTUDIANTE 11	2	2	0	2	2	2	0	0	0	2	6	4	2	12
ESTUDIANTE 12	2	2	0	0	2	0	2	2	2	2	4	4	6	14
ESTUDIANTE 13	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	4	2	4	10
ESTUDIANTE 14	2	2	0	2	0	0	0	2	2	2	6	0	6	12
ESTUDIANTE 15	0	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	12
ESTUDIANTE 16	2	2	0	0	2	2	0	2	2	0	4	4	4	12
ESTUDIANTE 17	2	2	0	2	0	2	2	2	2	0	6	4	4	14
ESTUDIANTE 18	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	4	4	2	10

ANEXO 7

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “LUDIMATEKIDS”

APLICACIÓN DEL PRE TEST



Estudiante realizando la ficha de aplicación del pre test.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD N° 01 DE LA ESTRATEGIA “LUDIMATEKIDS”



Estudiante identificando diferentes formas geométricas y sus características mediante un juego.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD N° 08 DE LA ESTRATEGIA “LUDIMATEKIDS”



Estudiantes realizando medidas no convencionales con manos y pies para llegar a un objetivo.

APLICACIÓN DEL POST-TEST



Estudiante realizando uno de los ejercicios de la ficha de aplicación del post test.

Yeny Anahua

ANAHUA_PILCO_TESIS_FINAL_PARA_TURNITIN_FINAL.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:::1:3346195902

Fecha de entrega

21 sep 2025, 7:39 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 sep 2025, 7:42 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

ANAHUA_PILCO_TESIS_FINAL_PARA_TURNITIN_FINAL.pdf

Tamaño del archivo

2.7 MB

126 páginas

20.329 palabras

115.415 caracteres






14% 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

- 12%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 9%  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

- 12% Fuentes de Internet
- 3% Publicaciones
- 9% 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.eespjjbtacna.edu.pe	5%
2	Trabajos del estudiante	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja	3%
3	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
4	Internet	hdl.handle.net	<1%
5	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad César Vallejo	<1%
7	Internet	www.donboscochacas.org	<1%
8	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
9	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
10	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Ingeniería	<1%

12	Internet	repositorio.unjbg.edu.pe	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
14	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
15	Publicación	Ana María Rodas Carbonell. "Dispositivos electrónicos impresos sobre sustratos t...	<1%
16	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
17	Trabajos del estudiante	Universidad San Ignacio de Loyola	<1%
18	Internet	repositorio.usil.edu.pe	<1%
19	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
20	Trabajos del estudiante	POSGRADO	<1%
21	Trabajos del estudiante	Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica	<1%
22	Publicación	Inga Cahuana, Erika Leonida. "Aportes y Limitaciones de la Multiplataforma Apre...	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Privada de Tacna	<1%
24	Trabajos del estudiante	monterrico	<1%
25	Publicación	Johanna Tobar, Joffre Delgado, Brandon Muñoz, Bladimir Bacca, Eduardo Caicedo....	<1%

26	Publicación	Cruz Martinez, Rudy Genaro. "Gestión educativa y compromisos de gestión escola...	<1%
27	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
28	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
29	Internet	repositorio.uigv.edu.pe	<1%
30	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
31	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
32	Trabajos del estudiante	uncedu	<1%