

**“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO  
“SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN PARA EL  
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA, RESUELVE PROBLEMAS DE  
FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 065 “CHANCAY” DE CHANCAY,  
CHANCAY, 2022**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**ALBARRÁN PAREDES, Nancy Elizabeth**

**PEREDA ESPINOZA, Geivy Liliana**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN  
INICIAL**

**ASESORA Prof. RAMOS QUIROZ, Rosmery**

**SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ**

**2023**

TÍTULO DE LA TESIS

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN PARA EL DESARROLLO  
DE LA COMPETENCIA, RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y  
LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 065  
“CHANCAY” DE CHANCAY, CHANCAY, 2022**

## DEDICATORIA

Dedicamos esta investigación a nuestros queridos y abnegados padres, que siempre estuvieron apoyándonos de diferentes formas; ahora vemos cristalizado nuestro objetivo gracias a su apoyo incondicional.

Nancy y Geivy

## AGRADECIMIENTO

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” única institución pública de formación inicial docente en esta provincia, brindando a la juventud sanmarquina la oportunidad de labrarse una profesión docente.

A las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 065 de Chancay que apoyaron con su experiencia en el manejo de aula, lo que facilitó el proceso investigativo a las responsables de este estudio.

A los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 de Chancay, quienes participaron siempre con motivación e iniciativa durante el desarrollo de la parte experimental de la investigación.

A todas las personas que siempre se preocuparon en todo momento por apoyarnos en el desarrollo en la ejecución de la presente tesis de titulación profesional.

Nancy y Geivy

## PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad se está presentando ante ustedes, la investigación titulada: **“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA, RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 065 “CHANCAY” DE CHANCAY, CHANCAY, 2022”**.

El presente trabajo está desarrollado de acuerdo a lo especificado por el protocolo oficial de esta casa superior de estudios, y a la vez concuerda con las últimas normatividades vigentes que aprueban la estructura y protocolo de trabajos de investigación con fines de titulación.

Por lo que se pone el presente trabajo de investigación a vuestra consideración para que con su justo criterio se hagan las observaciones y alcances pertinentes, las mismas que serán levantarlas por las responsables de la investigación, y a la vez permitirán dar una mayor consistencia a la presente investigación.

Nancy y Geivy

## ÍNDICE

TÍTULO DE LA TESIS .....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
PRESENTACIÓN .....	v
ÍNDICE .....	vi
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	x
1.1. Planteamiento y formulación del problema general .....	11
1.2. Formulación del problema.....	13
1.3. Limitaciones de la investigación .....	18
1.4. Delimitación de objetivos .....	19
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....	20
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.2. Bases teóricas .....	29
SUBCAPÍTULO I: Variable Independiente: Juegos de construcción .....	29
SUBCAPÍTULO II: Variable Dependiente: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	40
2.1. Definición de términos y conceptos básicos.....	54
2.1.1. Aprendizaje .....	54
2.1.2. Bloques lógicos .....	55
2.1.3. Capacidad.....	55
2.1.4. Competencia .....	55
2.1.5. Juego .....	55
2.1.6. Juego de construcción .....	55
2.1.7. Matemática.....	56
2.1.8. Noción de forma .....	56
2.1.9. Seriación .....	56
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	58
3.1. Tipo de investigación.....	59
3.2. Método de investigación.....	59
3.3. Diseño de investigación.....	59

3.4.	Población y muestra.....	60
3.5.	Variables de estudio.....	61
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	64
3.7.	Hipótesis de trabajo u operacionales .....	64
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	65
<b>CAPÍTULO IV EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y</b>		
	<b>RESULTADOS .....</b>	<b>66</b>
4.1.	Programación del trabajo teórico – práctico.....	67
4.2.	Prueba de hipótesis .....	127
4.3.	Discusión de resultados .....	127
	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>129</b>
	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>129</b>
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>131</b>
	<b>ANEXOS.....</b>	<b>135</b>
	Constancia de aplicación .....	135
	Instrumentos .....	136
	Ficha de observación, pre test sobre resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	136
	Pre test y post test .....	136
	Ficha de validación de instrumento .....	138
	Resolución de aprobación de reglamento de investigación.....	139
	Nómina de matrícula de integrantes de la muestra.....	140
	Bases de datos.....	141
	Base de datos de pre test.....	141
	Base de datos de post test .....	141
	Prueba de normalidad .....	141
	Prueba de confiabilidad .....	141
	Fotografías de evidencia.....	142

## RESUMEN

La presente investigación titulada **“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA, RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 065 “CHANCAY” DE CHANCAY, CHANCAY, 2022”** , tiene como objetivo: determinar la influencia de los juegos de construcción para el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022, es una investigación cuantitativa explicativa, el proceso de la investigación consistió en aplicar una ficha de observación (pre y pos test) relacionada a la competencia descrita en el objetivo antes mencionado , luego se ejecutó un programa consistente en diez sesiones de aprendizaje relacionado al tema a través de los juegos de construcción, posteriormente se aplicó el post test sobre la competencia respectiva; los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos procesaron estadísticamente recurriendo a estadística descriptiva e inferencial, permitiendo llegar a la siguiente conclusión que el desarrollo de sesiones de aprendizaje recurriendo a los juegos de construcción influye significativamente en la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022, puesto que se ha llegado a un coeficiente T de Student igual a 6.66 y un sig. bilateral de 0.000

**Palabras claves:** Influencia, juegos de construcción, forma movimiento y localización

## ABSTRACT

The present investigation entitled "INFLUENCE OF CONSTRUCTION GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF COMPETITION, SOLVES PROBLEMS OF FORM, MOVEMENT AND LOCATION IN 5-YEAR-OLD BOYS AND GIRLS OF IEI N° 065 "CHANCAY" DE CHANCAY, CHANCAY, 2022" , has as objective: to determine the influence of construction games for the development of competition, solve problems of form, movement and location in 5-year-old boys and girls of the IEI No. 065 "Chancay" of Chancay, Chancay, 2022, is an explanatory quantitative research, the research process consisted of applying an observation sheet (pre and post test) related to the competence described in the aforementioned objective, then a program consisting of ten learning sessions related to the topic through the construction games, later the post test on the respective competition was applied; The results obtained from the application of the instruments were statistically processed using descriptive and inferential statistics, allowing the following conclusion to be reached that the development of learning sessions using construction games significantly influences competence, solves problems of form, movement and location in the 5-year-old boys and girls of the IEI No. 065 "Chancay" of Chancay, Chancay, 2022, since a Student's T coefficient of 6.66 and one sig. bilateral of 0.000

**Keywords:** Influence, construction games, shape, movement and location

**CAPÍTULO I**  
**PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO**

## **1.1. Planteamiento y formulación del problema general**

La matemática es una ciencia formal con un lenguaje propio de alcance universal, por su carácter formal se ayuda de reglas y leyes que le permiten solucionar diversos problemas sean estos abstractos o de contexto; en la educación básica la matemática en los diferentes países se orienta la solución de problemas contextuales o de la realidad, vale decir entonces que esta disciplina científica tiene dos ramas muy importantes a tener en cuenta, por una parte se encuentra la matemática aplicada, la misma que responde al contexto, y por otra parte se encuentra la matemática pura, la misma que avanza y se desarrolla consigo misma sin tener en cuenta lo que pueda estar ocurriendo en la realidad. (Mora y otros, 2018)

No es de ayer acá que se haya mencionado a la matemática como una de las ciencias mas difíciles tanto en la educación básica como en la educación superior, de allí que siempre se diga que es difícil, pero de la matemática se pueden decir muchas afirmaciones como: utiliza su lenguaje formal, necesita de un razonamiento previo para empezar la solución de los problemas, necesita de concentración, etc. sin embargo es importante reconocer que forma parte de la vida cotidiana de las personas y que si se enfoca como una actividad que es inherente a su misma realización, entonces de lo “árida” que se haya podido conceptualizar cobra mayor importancia y significatividad su aprendizaje.

Por ello en cuanto a la dificultad del aprendizaje de las matemáticas esta resulta evidente, y se presenta en los diferentes países tanto desarrollados como en vías de desarrollo como es el caso de los países latinoamericanos, sin embargo es muy importante mencionar que esta problemática se evidencia a partir del nivel primario secundario y en la educación superior, pero no hay registros oficiales de la problemática de la matemática en educación inicial, pero se puede asegurar que todo problema tiene raíces que si bien se evidencia en la educación básica tanto en las mediciones de las evaluaciones censales educativa ECE como también educación secundaria tanto en ECE como en evaluaciones internacionales como la evaluación

internacional PISA, la misma que lo hace en varias áreas académicas como razonamiento lógico, ciencia, comprensión de textos entre otras; en el caso de estas evaluaciones de carácter internacional, donde participan 79 países, los países latinoamericanos forman parte del grupo de países que tienen el más bajo puntaje en razonamiento matemático (UMC, 2019), en el caso de Perú se puede decir que si bien ha mejorado en comparación a otras mediciones realizados por la misma organización llegando en matemática a 400 puntos, pero se encuentra por debajo del promedio así como todos los países latinoamericanos. (MINEDU, 2019)

Como se ha mencionado anteriormente, en el caso de educación inicial, si se recurre a la consulta de las evaluaciones en las diferentes áreas académicas, se puede llegar a una conclusión que todos los niños y todas las niñas no tienen mayores dificultades para el logro de los aprendizajes, pues, en su totalidad se encuentra en el nivel “logrado”, lo que da a entender que la problemática no es evidente, pero realizando una observación no estructurada en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 065 del distrito de Chancay se ha podido verificar que varios de ellos tienen dificultades para identificar los sentidos direccionales al desplazarse como izquierda, derecha, también respecto a la comparación de objetos con las figuras y sólidos geométricos, lo que se asocia a la competencia “resuelve problemas de forma movimiento y localización”; por lo que se constituye en una problemática que debería ser abordada con la perspectiva que más adelante vaya mejorándose de manera progresiva en todos los niños y niñas donde se ha evidenciado estas dificultades.

Y teniendo en cuenta, que los niños y niñas tienen como una alternativa principal de aprendizaje el juego, entonces resulta importante tomar esta actividad y seleccionar tipos de juegos que más se ajusten a la solución de esta problemática respecto a la competencia “Resuelve problemas de forma movimiento y localización”, por lo que dentro de la variedad de juegos, los juegos de construcción son donde los niños y niñas manipulan y comparan

formas para poder construir un juguete, entonces resulta el más pertinente ponerlo en práctica con los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Nivel Inicial N° 065 de Chancay.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo influye los juegos de construcción para el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- a. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de desarrollar el programa de juegos de construcción con los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?
- b. ¿Qué nivel de progreso se evidencia en el desarrollo del programa de juegos de construcción con los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?
- c. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de desarrollar el programa de juegos de construcción con los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?
- d. ¿Hay diferencia significativa entre el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes y después de haber aplicado los juegos de construcción como estrategia en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2021?

### **1.2.3. Justificación legal**

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

- a. Ley General de Educación N° 28044.**

## **Título III**

### **Estructura del sistema educativo**

#### **Capítulo V**

##### **La educación superior.**

**Artículo 49°.** La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

##### **b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.**

#### **Título II**

### **Conformación y competencia**

#### **Capítulo I**

##### **Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica**

**Artículo 5° inciso f.** Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

##### **c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.**

#### **Capítulo I**

##### **Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición**

**Artículo 3°.** Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

#### **Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.**

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

#### **d. Orientaciones para la implementación del servicio educativo no presencial en los Institutos de Educación Superior Pedagógico Públicos y Privados en el marco de la RVM 095 - 2020 - MINEDU.**

### **6. Orientación de la investigación en el marco de la educación no presencial y de la emergencia sanitaria**

La investigación se sustenta en el planteamiento de situaciones de aprendizaje que consideren problemas o situaciones desafiantes como punto de partida para que los estudiantes aprendan mediante la reflexión de su propia práctica, investigación y la propuesta de soluciones innovadoras. Con ello se busca que los estudiantes de FID desarrollen habilidades investigativas que les permitan indagar, recoger y analizar información necesaria para explicar, interpretar y transformar su práctica pedagógica (Piñero, Rondón & Piña, 2007) utilizando evidencias para sustentar sus argumentos y decisiones. (DCBN de la FID, 2019).

Los estudiantes, a partir del recojo, análisis e interpretación de información de su propia experiencia...

**e. Resolución Directoral Institucional N° 09 -2020- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “San Marcos” /DG.**

APROBAR el nuevo texto del Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2020 del IESP Público “San Marcos”, que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

**f. Resolución Directoral Institucional N° 89 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “SAN MARCOS” /DG.**

APROBAR los títulos de los proyectos de investigación que presenta el Profesor Pedro Julio Cotrina Rodríguez, en calidad de Docente del Área de Investigación Aplicada III, que mediante la coordinación y trabajo directo con cada grupo de Investigación de las estudiantes de Educación Inicial Octavo Ciclo Académico del IESP Público “San Marcos” y docentes asesores, se presenta para su aprobación, en el marco del nuevo Protocolo de Investigación Institucional para la Investigación Correlacional y Pre-experimental, a ser ejecutados en el presente año académico; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

***1.2.4. Justificación didáctica***

Se justifica la presente investigación porque se ha podido identificar que en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 061 de Chancay, se presentan dificultades en los niños en cuanto al sentido de orientación reconocimiento de los sentidos izquierda y derecha que más adelante se pueden asociar a los signos matemáticos negativo (-) y positivo (+), de igual manera también tienen dificultades en asociar objetos con las figuras planas y espaciales como círculo, triángulo, pirámides, etc., también se ha podido identificar cierta dificultad en para explicar intersecciones o puntos de encuentro, lo que se asocia

ubicación de puntos en el plano (que se verán más adelante en el nivel primario), esta problemática es importante tenerla en cuenta y tomar ciertas iniciativas que conlleven a mejorarla progresivamente, es por ello que se ha optado desarrollar un programa de juegos de construcción asociados a sesiones de aprendizaje en la competencia “resuelve problemas de forma movimiento y localización” con los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 061 de Chancay.

También es importante recordar que:

Desde el punto de vista pedagógico, es importante porque busca probar la importancia e influencia del juego de construcción en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 065 de Chancay, pretendiendo que los niños y niñas consoliden sus ideas, pensamientos, sentimientos, opiniones, debido a que el juego de construcción constituye un apoyo a la construcción y adquisición de conocimientos, y le permita un mejor desenvolvimiento con el entorno. Logrando niños y niñas críticos, creativos, innovadores y sobre todo que sean sociables.

La presente investigación permitió que los niños desarrollen y mejoren la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización; utilizando una estrategia didáctica como es el juego de construcción que como vemos al desarrollar esta competencia en mención en la etapa infantil es de vital importancia para poder descubrir formas de objetos, para localizar objetos y lograr que los niños logren un aprendizaje significativo en dicha competencia, ya que es muy importante despertar el interés desde la etapa del nivel inicial para que no tengan dificultades más adelante al desarrollar problemas matemáticos en el nivel primario y secundario, se advierte que la construcción del edificio matemático debe ser desde la educación inicial.

Por lo que, se espera que esta investigación pueda enriquecer la información referida sobre el juego de construcción en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en los niños y niñas de 5 años pudiendo aportar a otras investigaciones que tengan que ver con la misma problemática.

### **1.3. Limitaciones de la investigación**

Las limitaciones a las que estuvo expuesta la presente investigación fueron:

#### ***1.3.1. Manejo de normas APA***

Las normas APA que constituye un protocolo riguroso de manejo especialmente para las citas y referencias dificultó el manejo especialmente en el gestor, pues para que quede de alguna manera correcto se tenía que editar, esta dificultad se fue superando a medida del desarrollo y ejecución de la investigación.

#### ***1.3.2. Dificultad para ubicar antecedentes afines al problema de investigación***

Esta dificultad se dio especialmente para conseguir información en cuanto a investigaciones de nivel regional, por lo que las investigaciones que se encuentran en el proyecto son afines a la investigación, es decir que solamente guardan relación, pero no son coincidentes en variables.

#### ***1.3.3. Inasistencia de ciertos niños y niñas***

Durante la ejecución de la parte experimental de la investigación, hubo niños y niñas que no asistieron todos los días, lo que constituyó una dificultad que tuvo que ser superada con alcances personales a los niños y niñas que no asistieron a la institución educativa en dichos días.

#### ***1.3.4. Institución educativa distante para una integrante responsable de la investigación***

La institución educativa donde se desarrolló la investigación se encuentra un tanto distante del domicilio de una de las investigadoras, por lo que se tuvo que prever varios

aspectos, como movilidad y tiempo para llegar a la hora indicada para desarrollar la experiencia con los integrantes de la muestra.

#### **1.4. Delimitación de objetivos**

##### ***1.4.1. Objetivo general***

Determinar la influencia del desarrollo de un programa de juegos de construcción en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.

##### ***1.4.2. Objetivos específicos***

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de desarrollar el programa de juegos de construcción con los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.
- b. Precisar el nivel de progreso se evidencia en el desarrollo del programa de juegos de construcción con los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.
- c. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de desarrollar el programa de juegos de construcción con los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.
- d. Establecer la diferencia entre el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes y después de haber aplicado los juegos de construcción como estrategia en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## **2.1. Antecedentes de la investigación**

### **2.1.1. Internacionales**

Rodríguez (2016), investigación titulada *“Juegos de construcción en el desarrollo lógico-matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de la escuela “Pablo Muñoz Vega”, del Distrito Metropolitano Quito, periodo 2015-2016”*. Universidad central del Ecuador, facultad de filosofía, letras y ciencia de la educación, Quito, Ecuador; tuvo como objetivo general, determinar la importancia del juego de construcción en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela Pablo Muñoz Vega, del Distrito Metropolitano de Quito, Periodo 2015-2016, y llego a las siguientes conclusiones:

- Las maestras consideran que el juego de construcción es una parte importante y fundamental dentro de la formación lógico matemática de los niños y niñas del Inicial 2 de la Escuela “Pablo Muñoz Vega”, la planificación debe incluir actividades diarias que permitan la manipulación constante de los objetos con los que se va a trabajar sin dejar de lado las indicaciones sobre el debido cuidado y manejo de los materiales.
- Las funciones del juego de Construcción es desarrollar el área cognitiva, social, afectiva, lenguaje, motriz, mediante diferentes actividades recreativas donde los niños experimentan y vivencian el aprendizaje, mediante la constante utilización de material desarrollan una serie de habilidades y destrezas que a futuro le ayudaran a comprender con menor dificultad las Matemáticas y las asignaturas que con ellas se relacionan con es el lenguaje y entorno.

Aplicar los juegos de construcción en nuestros niños es una parte muy fundamental e importante para poder desarrollar la matemática con nuestros niños y niñas. Se debe aplicar constantemente, realizando diversas actividades diarias que permitan la manipulación constante de diversos materiales, objetos, bloques lógicos, figuras geométricas, ya que son objetos con los que podemos construir y lograr que nuestros niños logren un buen aprendizaje en las matemáticas y no tener dificultades al momento de iniciar un nuevo aprendizaje en el

nivel primario, por ello se debe buscar diversas estrategias para incrementar el aprendizaje en nuestros niños y niñas

Los juegos de construcción según esta investigación han permitido una mejora significativa en el aprendizaje matemático, lo que también se constituye en un soporte muy importante para la presente investigación, toda vez que hay resultados que ya han experimentado buenos resultados.

Gualoto & Tayupanta, 2017 (2017), investigación titulada “*Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático en niños y niñas de 5 y 6 años de la escuela particular Salesiana “Don Bosco”*”. Universidad central del Ecuador, Quito, Ecuador. Tuvo como objetivo general, determinar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela particular Salesiana don Bosco, y llegó a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo a la investigación realizada un alto porcentaje de docentes nunca aplican juegos que provoquen o despierten el interés de los infantes, las docentes solo están enfocada en utilizar las TIC's como herramienta pedagógica dejando en segundo plano los juegos como actividad lúdica y pedagógica, la falta de aplicación de juegos creativos e innovadores basados en los interés y necesidades de los infantes ha impedido que los niños y niñas desarrollen habilidades intelectuales de lógica y razonamiento.

- La escasa utilización de juegos didácticos por parte de las docentes ha provocado el insuficiente logro de destrezas lógico matemáticas esenciales para desarrollar su pensamiento, la utilización esporádica de juegos con dominós, tangram incide en que 122 los niños y las niñas no logren formar, crear o construir patrones por su limitada capacidad para identificar, asociar y ordenar las figuras o siluetas de acuerdo a su forma, tamaño o color como resultado de la carencia de aplicación de juegos afectando directamente el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

El juego de construcción es considerado un juego didáctico, ya que despierta en los niños y niñas un interés, entretenimiento de manipular dichos objetos, por ello es muy importante que el docente busque diversas estrategias que despierten el interés en los infantes, no solo brindarles teorías, sino haciendo que ellos mismos manipulen los objetos que se les brinda. De esta manera lograremos nuestro propósito de lograr que aprendan la matemática que es fundamental desarrollar esta área, para forjar en los niños un aprendizaje duradero y significativo.

También de acuerdo a las conclusiones de esta investigación se percibe cierto conformismo por parte de los docentes al no recurrir a toma de alternativas de solución que conlleven a mejorar la problemática, se debe advertir que el docente innovador creativo se genera las mismas oportunidades de mejora en beneficio de sus estudiantes.

Ávalos y otros (2016) *“Juegos de Construcción en el Ámbito Lógico Matemático en los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016”*. Universidad Nacional del Chimborazo, Quito Ecuador; tuvo como objetivo objetivo determinar de manera fehaciente la ayuda que brindan los juegos anteriormente mencionado con respecto al desarrollo del ámbito lógico matemático, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se concluye que los juegos de construcción como la elaboración de torres con legos, al explorar diversos rincones para inventar juegos, al resolver enigmas con consignas simples y sobre todo al crear juegos a partir de material concreto, desarrollan de mejor manera el ámbito lógico matemático del niño, porque puede con mayor facilidad ejecutar acciones de seriación, clasificación y agrupación elementos nocionales indispensables el aprendizaje matemático.
- Se establece que nivel de desarrollo lógico matemático que poseen los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” es el adecuado por cuanto emplea nociones básicas en su convivencia diaria e identifica elementos por su cantidad para diferenciar peso y ubica

objetos según el espacio correspondiente; lo que demuestra que al ejecutar actividades de construcción de manera continua y planificada facilita y potencia la habilidad lógico-matemática de los niños.

- Se determina que actividades con juegos construcción desarrolla habilidades de para recrear y comprender nociones, conoce diversas nociones de tiempo para relacionar con fechas reales y resuelve problemas sencillos para obtener la mejor respuesta posible lo que contribuye significativamente en el desarrollo lógico matemático inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea”.

De acuerdo a esta investigación se percibe que los juegos de construcción han servido para que se mejore el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de la muestra, da a entender que los juegos de construcción constituyen una alternativa viable para elevar el pensamiento lógico matemático, pues los estudiantes están construyendo sus juegos y a la vez están descubriendo nuevos aprendizajes propios del área de matemática.

### **2.1.2. Nacionales**

Rojas (2020), investigación titulada “*Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019*”. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Ayacucho; tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Al desarrollar los juegos de construcción con legos se logró mejorar la resolución de problemas de seriación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019.

- Mediante los juegos de construcción con la utilidad de los bloques lógicos se ha mejorado el desarrollo de los cuantificadores en la resolución de problemas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019.

El juego de construcción es un placer para los niños, porque a través de ello los niños manipulan objetos, aprenden las formas de las figuras geométricas, colores, generan producciones complejas, ordenamientos, recurren a equivalencias entre piezas y todo ello tiene relación con el pensamiento lógico-matemático. Por ello desarrollar este juego de construcción con los niños es muy importante, porque favorece el desarrollo de los niños y estimula la capacidad de manera adecuada. Considero que este juego se debe aplicar siempre para un óptimo aprendizaje.

Siendo una alternativa de entretenimiento, es muy importante que se apliquen para la mejora de los aprendizajes matemáticos en el nivel inicial, toda vez que permitirá una continua interacción, de igual manera habrá la oportunidad para que entre los mismos estudiantes hagan sus propias consultas para mejorar los objetos o juguetes que están construyendo.

Trinidad (2021), investigación titulada: *“Juegos organizados para desarrollarla competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco-2018.* Universidad de Huánuco. Huánuco, Perú; tuvo como objetivo general, desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de “Los juegos organizados” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización con la aplicación de “Los juegos organizados” en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018 con un porcentaje del 81%.

- Se logró diagnosticar en nivel de conocimiento de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco – 2018.

Desarrollar en nuestros niños la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática es muy importante e interesante, porque lograremos que nuestros niños aprendan todo lo relacionado a dicha competencia. Para ello aplicar los juegos es una estrategia muy buena, porque a través de ello estamos logrando que nuestros niños aprendan las formas, el movimiento y localización de los objetos a utilizar.

Este antecedente es muy importante tomarlo en cuenta porque hace ver que los juegos de construcción son pertinentes para mejorar el área de matemática porque al manipular las partes de los objetos que constituyen elementos para jugar, les permite identificar la forma de elementos o figuras geométricas, etc.

### **2.1.3. Regionales**

Malca (2018), investigación titulada: “*Juegos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años en la IE N°328 “Lamaspampa” San Migue, Cajamarca*”. Universidad San Pedro, San Miguel Cajamarca, Chimbote. Tuvo como objetivo general; determinar si la aplicación de un programa basado en juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años de IEI N° 328 Lamaspampa San Miguel-Cajamarca, 2018, y llegó a las siguientes conclusiones:

- El nivel de aprendizaje de matemática en los niños y niñas de la I.E.I N° 328 “Lamaspampa” San Miguel. Cajamarca 2018, después de la aplicación del programa basado en juegos didácticos es medio y alto, respectivamente.

- Existiendo una ganancia pedagógica de 11.9581 puntos con lo cual queda determinado que la aplicación del programa basado en juegos didácticos es efectiva e incrementa el aprendizaje en matemáticas.

Para desarrollar el aprendizaje de las matemáticas en nuestros niños y niñas es muy importante que el docente sea innovador, estratégico, principalmente si quiere desarrollar una competencia con sus niños, para ello se va aplicar el juego de construcción con los bloques, el niño va aprender las formas, colores, el movimiento y localización de objetos, y no solo va aprender lo mencionado sino también a través de la manipulación, exploración aprenderá cosas nuevas. De esta manera lograremos buenos aprendizajes en nuestros niños.

Mediante esta investigación se ha podido corroborar que los juegos didácticos tienen una aceptación por parte de los estudiantes, a la vez que de una manera espontánea han mejorado los niños sujetos del experimento en lo que se refiere el área de matemática, de allí que se puede asumir que los juegos recreativos y otros tipos de juegos pueden convertirse en un punto de apoyo para mejorar esta problemática.

Sánchez (2018), investigación titulada: "*Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I.E. N°.130-Celendín*". Universidad San Pedro, Celendín. Tuvo como objetivo general; determinar la influencia de los juegos didácticos en el rendimiento académico de matemáticas en estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E.N° 130 del Rosario-Celendín, durante el año 2018, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se logró determinar la influencia de los juegos didácticos en el rendimiento académico de las matemáticas en los estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. N°. 130 del Rosario-Celendín, durante el año 2018.

- Se logró identificar el nivel de rendimiento académico en matemáticas en los estudiantes de los cuatro años de la I.E. N°. 130 del Rosario-Celendín-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos didácticos.

Los juegos didácticos son muy importantes desarrollar en los niños y niñas, porque a través de ellos van despertando diversas habilidades y principalmente logran un aprendizaje significativo. Por ello hemos considerado dicha tesis porque dentro de los juegos didácticos encontramos los juegos de construcción, lo cual ayuda a que nuestros niños logren un aprendizaje en el área de matemática, esta estrategia es muy interesante porque lograremos que nuestros niños desarrollen habilidades para que obtengan un buen aprendizaje.

Este antecedente que se asocia a los juegos de construcción dan cuenta que investigadores como Piaget, Vygotsky, Freud, y otros respecto a la importancia del juego constructivo el mismo que permite que los niños y niñas aprenden primeramente por etapas, las mismas que no deben ser dejadas de lado porque se perdería ciertos buenos hábitos.

Vásquez (2018) investigación titulada *“Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la Institución Educativa N°82048 “Inmaculada Concepción” de la Encañada”*. Universidad Nacional de Cajamarca; tuvo como objetivo; determinar la influencia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de Quinto y Sexto Grado de la I. E. N°82048 “Inmaculada Concepción” del distrito de La Encañada, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Los resultados de la investigación demuestran que la aplicación del programa de juegos didácticos influye significativamente (84%) en la mejora del aprendizaje de la matemática de los estudiantes de Quinto y Sexto Grado de la Institución Educativa N°82048 “Inmaculada Concepción” de La Encañada.
- El nivel de logro de aprendizaje de la matemática de los estudiantes de Quinto y Sexto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°82048 “Inmaculada Concepción” de La Encañada es el siguiente: en el grupo de control en Quinto grado B un 22% están en un nivel de logro en inicio (C ) y en el sexto grado A el 37% de estudiantes están en un nivel de logro

en proceso (B), en cambio en el grupo experimental 84 % de estudiantes alcanzaron un nivel de logro previsto (A), es decir, lograron mejorar seis aprendizajes.

- Al aplicar un programa de juegos didácticos se logró el desarrollo de destrezas y habilidades para mejorar el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del grupo experimental del Quinto grado C con un 84% y Sexto Grado B, con un 89%, de Educación Primaria de la Institución Educativa N°82048 “I. C.” de La Encañada están en logro previsto.

- Los efectos de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de Quinto y Sexto Grado de Educación Primaria de la I. E. N°82048 “Inmaculada Concepción” (grupo control, grupo experimental), después de la Prueba de salida solo se percibe efectos muy positivos en el grupo experimental, puesto que en el grupo de control no se aplicaron juegos didácticos y la diferencia entre la prueba de entrada y de salida es mínima.

Las conclusiones en esta investigación demuestran que los juegos didácticos pueden ser una opción pertinente para desarrollar el pensamiento matemático en los estudiantes, pues como lo menciona Ramirezparis (2009) la lúdica ayuda favorablemente al aprendizaje matemático, pues cuando se interactúa, se intercambia opiniones, se propone alternativas permiten a los estudiantes tener mejores elementos de juicio para el desarrollo de los problemas que es una de las actividades fundamentales de la matemática en cualquier nivel educativo.

## **2.2. Bases teóricas**

### **SUBCAPÍTULO I: Variable Independiente: Juegos de construcción**

#### **2.2.1. Teorías relacionadas a la variable independiente: Juegos de construcción**

**Teoría del preejercicio de Groos (1898).** Ajuriaguerra (1977), como se citó en Gallardo (2018) respecto al juego menciona que:

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará

cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (p. 6)

Desde este punto de vista el niño o la niña va realizando diferentes actividades lúdicas como una forma de práctica continua y espontánea que le van a servir más adelante para la realización de su vida adulta, si bien esta teoría de asocia mucho más a una realización íntegra, es decir a las diferentes actividades que deberá realizar en su vida futura, pero también puede asociarse a las actividades de aprendizaje en el sentido que mientras tenga la oportunidad de jugar y estos juegos sean bien orientados por algún tutor o tutora le van a permitir al estudiante una mejora significativa en poder lograr con mayor facilidad las competencias académicas en este caso de matemática.

**Teoría de Sigmund Freud respecto al juego.** Freud creador del psicoanálisis y una de las mentes más notorias y polémicas del siglo XX, respecto a las actividades lúdicas que realizan los niños, de acuerdo a López (2004, como se citó en Gallardo, 2018) hace ver que:

Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con

experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas: (1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior (p. 8)

Como se mencionó anteriormente Freud siempre polémico con sus apreciaciones respecto al juego que realizan los niños, al inicio sustenta esta actividad tan solo como una actividad asociada a un impulso de placer pero alejada de la realidad, esta proposición luego el mismo se autocorrige y acepta que hay algo más en las actividades lúdicas que realizan los niños pero sigue asociándolo a situaciones de válvulas de salida que realizaría el niño o niña frente a diferentes fuerzas que han impedido un desarrollo secuencial, en otras palabras lo toma el juego como una alternativa de refugio del niño o niña pero no como un actividad propia de su edad y que se siente feliz hacerlo porque tiene invención y creatividad, sin embargo es importante esta teoría en la medida que supone que el niño al realizar una actividad lúdica, en palabras de Freud responden a la búsqueda de opciones de operatividad, pero justamente en esta búsqueda de opciones puede generar en los niños una opción de aprendizaje, lo que justamente se busca para la mejor académica en este caso del área de matemática y específicamente de la competencia “Resuelve problemas de forma movimiento y localización”.

### ***2.2.2. Literatura de la variable independiente: Juegos de construcción***

**Importancia del juego en los primeros años de vida de los niños y niñas.** El juego como actividad espontánea que realizan los niños y niñas de forma general resulta una actividad por demás importante, y si con esta actividad es posible generar en los niños y niñas

oportunidad de aprendizaje resulta siendo aún más importante, la canalización del juego es una reorientación del mismo pero sin perder la calidad y el fin de entretenimiento que justamente es una de las características principales de esta actividad; por ello a decir de UNICEF (2018, como se citó en Educrea, s.f.) respecto a esta actividad y el reto del docente menciona que:

Los educadores, en búsqueda constante para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, se han replanteado la forma de enseñar para aprovechar el enorme potencial de aprendizaje de los niños pequeños. En este proceso, el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En el presente documento se releva el objetivo de la Fundación LEGO que aspira a construir un futuro en el que el aprendizaje a través del juego permita a los niños, niñas y adolescentes convertirse en aprendices creativos, comprometidos y de por vida, contribuyendo así con UNICEF en explicar qué se entiende por juego y por aprendizaje basado en el juego, dando ejemplos de las numerosas formas en que los niños y niñas aprenden a través del juego (párr. 2)

Es muy importante tener en cuenta lo que realizan los niños y niñas e incluso en señoritas y jóvenes, de esta manera se habrá podido identificar cierto perfil de los niños y niñas, con el juego que realizan conlleva a generar en ellos un mejor panorama respecto a sus diferentes proyectos y actividades cercanas, la asociación de ideas resulta preponderante para que hilvanen mejor sus logros de aprendizaje en las diferentes áreas académicas.

También es importante recordar que el juego permite a los menores de edad un desarrollo interactivo con sus pares, toda vez que para ejecutar una actividad lúdica de manera correcta debe poner en práctica actividades que solamente la brinda la ejecución de un juego, así se tiene que:

***El juego es provechoso.*** “Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias” (UNICEF, 2018, p. 7).

***El juego es divertido.*** Cuando vemos jugar a los niños —o a los adultos—, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer. (UNICEF, 2018, p. 7)

***El juego es interactivo.*** “El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas” (UNICEF, 2018, p. 7).

***El juego invita a la participación activa.*** “Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal” (UNICEF, 2018, p. 7).

**El juego en los niños y niñas.** El juego en los niños y niñas es indispensable en la primera infancia, puesto que les ayuda a desarrollar diferentes habilidades. Según Meneses y Monge (2001):

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. (p. 121)

Los niños y niñas actúan de manera positiva en el momento del juego, desarrollando diferentes habilidades y destrezas. Interactuando en diferentes tipos de juego que es esencial en la niñez. Según Meneses y Monge (2001), “El juego de dos a cuatro años se le denomina simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas” (pp. 121-122)

**Juegos de construcción.** El objetivo es superponer, apilar o alinear objetos con una intención que guía la acción de los niños (anticipada o no). La preocupación está centrada en armar y desarmar y en obtener un producto específico a partir de la combinación de los objetos (cubos, cajas, bloques, etc.).

Las construcciones varían en función del tipo de objetos disponibles: objetos para apilar, yuxtaponer (cajas, bloques, tablas, tubos, etc.), objetos para encastrar (dakís, mini-ladrillos, etc.) u objetos con piezas de unión (tipo mecano; varillas con tuercas; etcétera). El tema de las construcciones puede variar: hacer un tren (un objeto); o, por ejemplo, armar una granja (un escenario sobre el cual jugó). (Sarlé y Rodríguez, 2014, p. 11, citado por MED, 2017, p. 8)

**El juego de construcción y los “modelos”.** El juego de construcción permite que los niños reorganicen sus ideas una y más veces para poder tener un buen producto.

Una de las características que tiene el juego de construcción es que permite desarrollar conductas flexibles y variables. Los niños cuentan con la posibilidad de explorar las diferentes propiedades combinatorias que tienen sus acciones sobre los objetos y resolver así los problemas que se le presentan de una manera más creativa y eficaz. (Sarlé y Rodríguez, 2014, citado por MED. 2017, p. 19)

En este sentido, los juegos de construcción ofrecen una posibilidad que no poseen los otros tipos de juegos, pues permiten a quien los uso grandes posibilidades de mejora en lo que

se refiere a invención o generación de otros juegos que pueden tener formas diferentes y también finalidades diferentes.

**Ofrecer objetos.** Algunos de los materiales y objetos más importantes del juego de construcción según Sarlé y Rodríguez (2014) les permite a los niños interactuar con ellos de diverso modo provocando un tipo de experiencia que es a la vez física (los objetos tiene ciertas propiedades y reaccionan en función de ellas) y cultural (son objetos artificiales -cajas, bloques, tubos, etc.) producidos por alguien con una finalidad específica con un significado asignado dentro de una cultura que puede, por medio del juego, alcanzar otros significados de tipo subjetivo, entre otras palabras son construidos de acuerdo al contexto y a las expectativas de las personas.

Al jugar con estos materiales, los niños los utilizan y producen nuevos objetos. Como se señala el juego de construcción crea un nuevo producto que según Sarlé y Rodríguez (2014) es:

...fruto de la imaginación de los niños”. Pero este producto no surge de la nada: la imaginación está respaldada por los objetos y por los modelos que guían u orientan la construcción (tanto en el sentido de ideas interesantes como de modelos reales como una casa, torre, edificio, puente, etc.). En otras palabras, actuando sobre ciertos objetos y combinándolos, los niños crean otros objetos. (p. 22)

**El lugar del maestro en los juegos de construcción.** El rol del maestro es determinante a la hora de enriquecer los modelos tanto para jugar y para construir. Esta doble dependencia permite de alguna manera, a los niños a conducirse de una manera racional y consciente en el marco del juego. Es así que, una actividad que en principio es espontánea y autorregulada, se transforma en consciente y voluntaria. Estos dos atributos son esenciales a la hora de considerar la construcción del conocimiento y marcan la diferencia entre el juego como actividad propia de los niños

y el juego con la finalidad de logros de aprendizaje (Sarlé y Rodríguez, 2014, citado por MED, 2017)

**Las construcciones en niños de 2-3 años.** El juego de construcción hace que los niños entren en una dinámica mental ponen toda su atención y por lo tanto mejora su concentración de esta manera pueden descubrir propiedades lógicas que van sumando para sus logros de aprendizaje no solamente en el área de lógico matemática sino para las demás áreas curriculares. Si se reconoce que el aprendizaje es complejo porque intervienen una serie de factores, entonces los juegos de construcción desde edades tempranas van a facultar a los niños mejorar significativamente estas condiciones para que desarrollen el pensamiento compelo en el área de matemática consiguiendo objetivos importantes. (García, 2019)

**Objetivos de los juegos de construcción.** García (2019) menciona que entre otros los juegos de construcción tienen los siguientes objetivos:

- Practicar el juego libre con las construcciones.
- Utilizar las construcciones de manera adecuada.
- Participar en las actividades propuestas.

**Beneficios del juego de construcción.** Espinoza (2016) hace ver que los beneficios de los juegos de construcción dentro del aprendizaje de los niños son diversos, acá se presentan unos de ellos:

- Potenciar la memoria visual
- Facilita la concentración
- Desarrolla la motricidad fina
- Mejora la imitación y la capacidad cognitiva
- Mejora el juego compartido
- Estimula el esfuerzo y la paciencia

**Características del material de construcción.** El tipo de material que se emplea en la construcción es fundamental, pues determina en gran medida las características de la construcción y la forma de trabajar de los niños. Por ejemplo, se han conseguido grandes resultados en las construcciones realizadas por niños de 2 años, gracias al diseño de un material compuesto básicamente por pilares y tablas cuadradas de gran tamaño y peso, que conferían a las construcciones una gran estabilidad ( Arnáiz, 1995, citado por Castro y Escorial, 2006), de allí que el tamaño del material resulta siendo una característica importante, pues cuando más pequeño es resulta siendo favorable para el juego de construcción personal, y a medida que las piezas van haciéndose más grandes, el juego de construcción se torna colectivo, otra de las características es la forma de material, lo que permite entrar en asociación a las figuras geométricas y establecer equivalencias, de igual manera otra característica es el tipo de material como lizo rugoso, granulado, etc. lo que permite mejorar las sensaciones y el tacto, las formas del material es otra características, esta característica ayuda de sobre manera al niño a descubrir propiedades, realizar mediciones tener patrones, comparaciones, etc.

**La clasificación y recogida del material como actividad matemática.** En educación inicial no se puede hablar sobre logros de aprendizaje en matemática Sin tener en cuenta material, en este caso los juegos de construcción constituyen una alternativa pertinente, por ello al utilizar este tipo de material, el o la docente luego de varios días que están en se los invita a clasificar el material. La actividad se puede desarrollar durante una mañana, sólo interrumpida por el recreo, durante la cual los niños trabajan con gran concentración por un periodo de dos horas y media. Al principio, se discute en la asamblea cómo es el material; después, la maestra propone a los niños que pongan "juntas las que van juntas". Esta instrucción, calculadamente ambigua, cede a los niños la responsabilidad de decidir qué criterio emplear en su clasificación del material. Los niños forman grupos sin ayuda de la maestra y se ponen a clasificar. Algunos niños se ponen a construir. Hay grupos que se deshacen, uniéndose

sus miembros a otros grupos. Algún niño cambia de grupo en grupo sin acabar de sentirse a gusto en ninguno. (Castro y Escorial, 2006)

**Juegos de construcción para niños de 3 a 6 años.** Los juegos de construcción son diversos y variados, y todos ellos cumplen primeramente la de entretenimiento pero además orientan el proceso de aprendizaje del niño en las diferentes disciplinas de allí su importancia y necesidad de uso especialmente cuándo se trata de educación inicial, de pos sí al inicio lo que atrae más al niño son los colores pues los impacta pero a medida que entran en contacto con los juegos genera en ellos retos, por lo que entra en un proceso de vencer y llegar a construir lo que se proponen o simplemente lo que se muestra en la figura, entrando a volar su ingenio y a tener que concentrarse para alcanzar sus objetivos, de allí que de acuerdo a Juegos de construcción (2023) sugiere los siguientes:

***Caja de ladrillos creativos Grande Lego.*** Es una caja que contiene todo tipo de bloques de construcción de la línea LEGO Classic. Son perfectos para que los niños exploren su lado creativo y construyan todo lo que imaginen. Incluye una variedad de 33 colores distintos, ruedas, puertas, ventanas y otros elementos especiales para que los niños se diviertan por varias horas.

La caja contiene más de 700 piezas de LEGO, con las que se tienen muchas opciones para construir. Vienen en una práctica caja amarilla de plástico resistente que sirve para que los niños ayudados por el adulto guarden las piezas.

Co este set de materiales se puede crear una serie de objetos que despierten el interés e imaginación por parte de los menores de edad, como casitas, ositos, barcos, ranas, etc.

Las ventajas de este material es que tiene una diversidad de piezas que permiten realizar diferentes y variados objetos despertando el interés por la innovación, pues tienen una libertad única por construir objetos novedosos.

***Cuerpo de bomberos LEGO.*** Es otro equipo de piezas de juego de construcción que despierta el trabajo en equipo y colaborativo generando un espíritu aventurero, es importante en la medida que simula de manera singular situaciones realistas, una de sus principales ventajas es que es educativo cien por ciento y permite elevar la capacidad resolutive de problemas y la propuesta de alternativas para lograrlo, en cambio, es importante en ciertos casos que sea orientado por el adulto.

***Maletín creativo con ladrillos.*** Está constituido por una gran variedad de de diferentes colores, es impactante hacia la vista de los niños, además permite que los niños estimulen su creatividad y desarrollen la imaginación. Además, les permite entretenerse durante horas en una actividad que no solo divierte, sino que también potencia las habilidades motoras y cognitivas. Otro aspecto a destacar es que es muy fácil enseñar a los niños a organizar las piezas por colores o formas gracias a las divisiones que encuentras dentro del maletín, es en otras palabras fácil de utilizar y también de guardar una vez que han concluido con su actividad.

En fin los juegos de construcción son diversos solamente acá se presentan ciertas alternativas, por otra parte la creatividad, la invención de los niños y niñas pueden ellos mismos recurrir a diferentes objetos que les permitan primeramente un entretenimiento y a la vez generen en ellos la imaginación y descubran de una manera significativa ciertas propiedades y relaciones, por ello los juegos de construcción pueden ser seleccionados y/o contruidos por los mismos niños, pero se debe tener en cuenta que no pongan en riesgo la integridad de los menores de edad.

## **SUBCAPÍTULO II: Variable Dependiente: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización**

### **2.2.3. *Teorías relacionadas a la variable dependiente: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización***

**Teorías del aprendizaje significativo de David Ausubel.** Esta teoría del aprendizaje que es importante en la medida que se asocia directamente al interés que tienen los niños por crear lo que les es significativo, vale decir de su gusto y preferencia, por ello es que los niños y niñas movidos/as por su imaginación se proponen retos que al lograrlos les ha permitido lograr aprendizajes significativos, de allí que:

El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente por David Ausubel (1963 a 1968). David P. Ausubel psicólogo estadounidense fue influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría de Piaget, y planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo por Recepción, en la que afirma que el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos. El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje. En este sentido, las nuevas tecnologías que han ido desarrollándose en los últimos tiempos y siendo aplicadas a la educación juegan un papel vital (Romero, 2009, p. 1)

Pero, ¿qué quiere decir, exactamente, que los alumnos construyen significados?

Construimos significados cada vez que somos capaces de establecer relaciones “sustantivas” y no arbitrarias entre lo que aprendemos y lo que ya conocemos. Podríamos decir que construimos significados integrando o asimilando el nuevo material de aprendizaje a los esquemas que ya poseemos de comprensión de la realidad. Lo que hace que un contenido sea más o menos significativo es, precisamente, su mayor o menor inserción en otros esquemas previos. El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: la actividad constructiva y la interacción con los otros. El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del alumno. Esta actividad consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento. Conviene distinguir lo que el alumno es capaz de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender y hacer en contacto con otras personas, observándolas, imitándolas, atendiendo a sus explicaciones, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas (Romero, 2009, p. 2)

Dado que no siempre el aprendizaje es significativo, cabe preguntarse por las exigencias que éste plantea para serlo. Para ello debe cumplir tres condiciones:

- Por un lado, el alumno debe poseer los conocimientos previos adecuados para poder acceder a los conocimientos nuevos y por otro, el contenido ha de poseer una significatividad psicológica, es decir, es necesario que el alumno pueda poner el contenido a aprender en relación con lo que ya conoce de forma no arbitraria para que pueda insertarlo en las redes de significados ya construidos con anterioridad. En este sentido, se precisa estrategias metodológicas que activen los conceptos previos, en especial los denominados Organizadores Previos, (bloques de conocimiento estructurados: proporcionan la base para que el contenido a aprender tenga un marco con el que poder relacionarse) (Romero, 2009, p. 2)

- El contenido ha de poseer una cierta estructura interna, una cierta lógica intrínseca, un significado en sí mismo. Difícilmente el alumno podrá construir significados si el contenido es vago, está poco estructurado o es arbitrario, es decir, si no es potencialmente significativo desde el punto de vista lógico. (Romero, 2009, p. 3)
- El alumno ha de tener una actitud favorable para aprender significativamente. Ha de tener intención de relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya conoce. Todo ello va a depender, en definitiva, de su motivación para aprender y de la habilidad del profesor para despertar e incrementar esta motivación (Romero, 2009, p. 3)

**Teoría del Constructivismo. Piaget.** Piaget un gran psicólogo que se centró sobre la forma y los pasos que siguen los niños para el logro de los aprendizajes hace mención justamente de estos pasos y los argumentos en los siguientes términos:

La formalización de la teoría del Constructivismo, que articuló los mecanismos por los cuales el conocimiento es interiorizado por el que aprende, se atribuye generalmente a Jean Piaget, aunque otros pedagogos como Lev Vygotsky destacan en este enfoque del aprendizaje. Piaget, psicólogo suizo de principios del siglo XX, sugirió que a través de procesos de acomodación y asimilación, los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de las experiencias. La asimilación ocurre cuando las experiencias de los individuos se alinean con su representación interna del mundo (Romero, 2009, p. 4)

Asimilan la nueva experiencia en un marco ya existente.

El constructivismo es un término usual en la literatura de uso común para el psicólogo y para los educadores. Este término se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes. Desde la concepción constructivista se asume que en la escuela los

alumnos aprenden y se desarrollan en la medida en que pueden construir significados adecuados en torno a los contenidos que configuran el currículum escolar.

Esta construcción incluye la aportación activa y global del alumno, su disponibilidad y los conocimientos previos en el marco de una situación interactiva, en la que el profesor actúa de guía y de mediador entre el niño y la cultura, y de esa mediación depende en gran parte el aprendizaje que se realiza. Este aprendizaje no limita su incidencia a las capacidades cognitivas, sino que afecta a todas las capacidades y repercute en el desarrollo global del alumno.

El constructivismo es un término que se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes activamente, creando nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados (Romero, 2009, p. 4)

A nivel educativo, el constructivismo constituye el marco de referencia psicopedagógico de la reforma del sistema educativo (...). Sin duda la razón es, que desde la concepción constructivista se asume que en la escuela los alumnos aprenden y se desarrollan en la medida en que pueden construir significados adecuados en torno a los contenidos que configuran el currículum escolar. Esta construcción incluye la aportación activa y global del alumno, su disponibilidad y los conocimientos previos en el marco de una situación interactiva, en la que el profesor actúa de guía y de mediador entre el niño y la cultura, y de esa mediación depende en gran parte el aprendizaje que se realiza. Este aprendizaje no limita su incidencia a las capacidades cognitivas, sino que afecta a todas las capacidades y repercute en el desarrollo global del alumno (Romero, 2009, p. 5)

El Constructivismo en sí mismo tiene muchas variaciones, tales como Aprendizaje Generativo, Aprendizaje Cognoscitivo, Aprendizaje basado en Problemas, Aprendizaje

por Descubrimiento, Aprendizaje Contextualizado y Construcción del Conocimiento. Independientemente de estas variaciones, el Constructivismo promueve la exploración libre de un estudiante dentro de un marco o de una estructura dada.

Para los constructivistas el aprendizaje surge cuando el alumno procesa la información y construye sus propios conocimientos. El constructivismo coincide con la base de todos los movimientos de renovación educativa de los últimos años, en tanto en cuanto se considera al alumno como centro de la enseñanza y como sujeto mentalmente activo en la adquisición del conocimiento, al tiempo que se toma como objetivo prioritario el potenciar sus capacidades de pensamiento y aprendizaje (Romero, 2009, pp 4-5)

#### ***2.2.4. Literatura de la variable dependiente: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización***

**Método de los cuatro pasos de Polya para la resolución de problemas.** Profesor de matemáticas húngaro, se preocupó desde por la enseñanza de la matemática y estableció pasos específicos para la resolución de problemas.

George Pólya presentó en su libro *Cómo plantear y resolver problemas* (en inglés, *How to solve it*) un método de 4 pasos para resolver problemas matemáticos. Dicho método fue adaptado para resolver problemas de programación, por Simon Thompson en *How to program it*. (Alonso, 2012)

Alonso (2012) muestra los pasos para resolver los problemas

Paso 1: Entender el problema

¿Cuál es la incógnita?, ¿Cuáles son los datos?

¿Cuál es la condición? ¿Es la condición suficiente para determinar la incógnita? ¿Es insuficiente? ¿Redundante? ¿Contradictoria?

Paso 2: Configurar un plan

- ¿Te has encontrado con un problema semejante? ¿O has visto el mismo problema planteado en forma ligeramente diferente?
- ¿Conoces algún problema relacionado con éste? ¿Conoces algún teorema que te pueda ser útil? Mira atentamente la incógnita y trata de recordar un problema que sea familiar y que tenga la misma incógnita o una incógnita similar.
- He aquí un problema relacionado al tuyo y que ya has resuelto ya. ¿Puedes utilizarlo? ¿Puedes utilizar su resultado? ¿Puedes emplear su método? ¿Te hace falta introducir algún elemento auxiliar a fin de poder utilizarlo?
- ¿Puedes enunciar al problema de otra forma? ¿Puedes plantearlo en forma diferente nuevamente? Recurre a las definiciones.
- Si no puedes resolver el problema propuesto, trata de resolver primero algún problema similar. ¿Puedes imaginarte un problema análogo un tanto más accesible? ¿Un problema más general? ¿Un problema más particular? ¿Un problema análogo? ¿Puede resolver una parte del problema? Considera sólo una parte de la condición; descarta la otra parte; ¿en qué medida la incógnita queda ahora determinada? ¿En qué forma puede variar? ¿Puedes deducir algún elemento útil de los datos? ¿Puedes pensar en algunos otros datos apropiados para determinar la incógnita? ¿Puedes cambiar la incógnita? ¿Puedes cambiar la incógnita o los datos, o ambos si es necesario, de tal forma que estén más cercanos entre sí?
- ¿Has empleado todos los datos? ¿Has empleado toda la condición? ¿Has considerado todas las nociones esenciales concernientes al problema?

Paso 3: Ejecutar el plan

Al ejecutar tu plan de la solución, comprueba cada uno de los pasos

¿Puedes ver claramente que el paso es correcto? ¿Puedes demostrarlo?

Paso 4: Examinar la solución obtenida

¿Puedes verificar el resultado? ¿Puedes el razonamiento?

¿Puedes obtener el resultado en forma diferente? ¿Puedes verlo de golpe? ¿Puedes emplear el resultado o el método en algún otro problema?

**El área de matemática.** El área de matemática como las demás áreas académicas es sumamente importante en la formación integral de los niños y niñas desde edades muy tempranas, por ello se puede asegurar que:

Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización. El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático. Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje deben desarrollarse a partir de actividades que despierten el interés por resolver problemas que requieran establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados. El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas

desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. (MINEDU, 2017, p. 169)

**Área Matemática: Competencias, Capacidades, Estándares de Aprendizaje y Sus Desempeños Por Grado.** En el área de matemática están presente cuatro competencias que implican el manejo de diferentes capacidades y habilidades que debe exhibir el estudiante para su óptimo manejo, y reconociendo que esta área académica contribuye aparte de la resolución de problemas a la mejora de otras capacidades que intervienen en la formación de las personas, entonces se puede asegurar:

La matemática es una actividad humana y ocupa un lugar relevante en el desarrollo del conocimiento y de la cultura de nuestras sociedades. Se encuentra en constante desarrollo y reajuste, y, por ello, sustenta una creciente variedad de investigaciones en las ciencias y en las tecnologías modernas, las cuales son fundamentales para el desarrollo integral del país (Guarniz, 2019)

El aprendizaje de la matemática contribuye a formar ciudadanos capaces de buscar, organizar, sistematizar y analizar información para entender e interpretar el mundo que los rodea, desenvolverse en él, tomar decisiones pertinentes, y resolver problemas en distintas situaciones usando, de manera flexible, estrategias y conocimientos matemáticos.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica requiere el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque Centrado en la Resolución de Problemas, el área de Matemática promueve y facilita que los estudiantes desarrollen las 4 competencias (Guarniz, 2019)

**Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Matemática.**

La matemática tiene una finalidad muy clara y meridiana que es la resolución de problemas

fuera de ella se podrán cumplir otras finalidades, pero si no se cumple la principal, entonces no se estaría haciendo o aprendiendo matemática, por lo que:

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde al enfoque Centrado en la Resolución de Problemas, el cual tiene las siguientes características:

La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.

- Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad, equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre (Guarniz, 2019)
- Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución. Esta situación les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, y reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad (Guarniz, 2019)
- Los problemas que resuelven los estudiantes pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente para promover, así, la creatividad y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.
- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras del aprendizaje.

- Los estudiantes aprenden por sí mismos cuando son capaces de autorregular su proceso de aprendizaje y de reflexionar sobre sus aciertos, errores, avances.

Por ello.

Consiste en que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Implica que realice mediciones directas o indirectas de la superficie, del perímetro, del volumen y de la capacidad de los objetos, y que logre construir representaciones de las formas geométricas para diseñar objetos, planos y maquetas, usando instrumentos, estrategias y procedimientos de construcción y medida. Además, describa trayectorias y rutas, usando sistemas de referencia y lenguaje geométrico.

Esta competencia comprende las siguientes capacidades (Guarniz, 2019)

***Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.*** Es construir un modelo que reproduzca las características de los objetos, su localización y movimiento, mediante formas geométricas, sus elementos y propiedades; la ubicación y transformaciones en el plano. Es también evaluar si el modelo cumple con las condiciones dadas en el problema. (Guarniz, 2019)

***Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.*** Es comunicar su comprensión de las propiedades de las formas geométricas, sus transformaciones y la ubicación en un sistema de referencia; es también establecer relaciones entre estas formas, usando lenguaje geométrico y representaciones gráficas o simbólicas (Guarniz, 2019).

***Usa estrategias y procedimientos para medir y orientarse en el espacio.*** es seleccionar, adaptar, combinar o crear, una variedad de estrategias, procedimientos

y recursos para construir formas geométricas, trazar rutas, medir o estimar distancias y superficies, y transformar las formas bidimensionales y tridimensionales (Guarniz, 2019)

***Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.*** Es elaborar afirmaciones sobre las posibles relaciones entre los elementos y las propiedades de las formas geométricas a partir de su exploración o visualización. Asimismo, justificarlas, validarlas o refutarlas, basado en su experiencia, ejemplos o contraejemplos, y conocimientos sobre propiedades geométricas; usando el razonamiento inductivo o deductivo (Guarniz, 2019)

**Estándares de aprendizaje de la competencia Resuelve Problemas de Forma, movimiento y localización.** En lo que respecta a los estándares de aprendizaje para el nivel inicial en el área de matemática se precisan a continuación:

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio (Guarniz, 2019)

**Propuesta de aprendizaje para la enseñanza de la matemática en educación**

**inicial.** La propuesta de aprendizaje propone innovaciones tanto en el enfoque de los logros de aprendizaje en matemática, así como la forma como se debe enseñar matemática, en síntesis:

La propuesta de aprendizaje propone innovaciones tanto en el enfoque de los logros de aprendizaje en matemática, así como la forma como se debe enseñar matemática, en síntesis:

La propuesta se orienta a superar las estrategias metodológicas convencionales en la enseñanza de la matemática, mediante al desarrollo de la comprensión y resolución de problemas con utilización de juegos, laboratorios y talleres. En el acompañamiento y monitoreo se observó, efectivamente, que la mayoría de los docentes empleaban metodologías de resolución mecánica con uso de la pizarra, lo que generaba el rechazo en la mayoría de los estudiantes.

En las orientaciones de las Rutas del Aprendizaje VI de Matemática (MINEDU 2016 p. 66), se recomiendan los juegos, laboratorios y talleres matemáticos para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes del VI ciclo de EBR. El desarrollo de estas estrategias supone ventajas en el nivel intelectual, así como en el personal y social de los estudiantes. Los resultados muestran una mejora significativa en el rendimiento académico y el desarrollo del espíritu crítico y autocrítico, el respeto, la perseverancia, la cooperación, el compañerismo, la lealtad, la seguridad, la audacia, la puntualidad, entre otros valores y actitudes.

La influencia de la metodología aplicada por los docentes permitió a los estudiantes sentirse atraídos por el área de Matemática. Pólya señala que “solo es posible lograr que los estudiantes se entusiasmen a la práctica de los números si el docente busca alternativas con juegos didácticos” (Mendoza, 2006: 62). La aplicación del juego, la elaboración de materiales manipulables y la utilización de los entornos virtuales enriquece el aprendizaje de la matemática. (educared, s.f.)

**Estrategias metodológicas para el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización.** Las estrategias metodológicas para el

aprendizaje de las matemáticas le permiten al docente orientar y canalizar al estudiante para que desarrolle mejor su pensamiento matemático, así como actividades prácticas que consoliden el acervo matemático, por lo que:

Esta competencia se visualiza cuando las niñas y niños van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida (maestrasdeeducacioninicial, s.f., p. 6)

Esto involucra el despliegue de las capacidades de 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. Por lo tanto, las capacidades en esta competencia trabajan en torno de estas ideas claves y permiten a la y el estudiante estar en la capacidad de resolver diversos problemas usando este conocimiento (maestrasdeeducacioninicial, s.f.)

**Actividades lúdicas.** Las actividades lúdicas permiten a los niños y niñas entrar en un aprendizaje matemático de una manera espontánea, lo que permite el aprendizaje sea mejor y a la vez significativo:

De acuerdo a las Rutas del aprendizaje (2015) las actividades lúdicas son:

Son actividades naturales que desarrollan las niñas y niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.

Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.

Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.

Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.

Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.

Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.



*Figura 1. Niños utilizando bloques lógicos*

Y, Para el desarrollo de esta competencia se pueden realizar actividades lúdicas para explorar movimientos, desplazamientos de un lugar a otro y orientarse dentro de un espacio. De esta manera las niñas y niños pueden estimar ubicaciones y distancias entre las personas, objetos y el espacio. A través de estas actividades también pueden comunicar la ubicación de las personas en relación a objetos en el espacio (maestrasdeeducacioninicial, s.f. p. 7)

**Ideas fuerza.** A continuación, se propone las sigui (García, 2019)entes ideas fuerza que se deben tener en cuenta durante el proceso de aprendizaje de los niños y niñas:

- Para resolver problemas, las niñas y niños ponen en juego procesos mentales como observar, analizar, comprobar, explicar, relacionar, entre otros. No resuelven problemas siguiendo una receta sino de acuerdo a sus experiencias vividas y conocimientos adquiridos. Por tanto, es necesario que las y los docentes brinden las

oportunidades donde las niñas y niños puedan hacer y pensar por sí mismos. Para favorecer el desarrollo de las competencias matemáticas en las niñas y niños se puede hacer uso de diferentes estrategias como considerar las situaciones cotidianas como un medio para resolver problemas, la formulación de preguntas para establecer relaciones y reflexionar sobre los procesos que siguen y la manipulación de material concreto. (maestrasdeeducacioninicial, s.f. p. 9)

- Para el desarrollo de la competencia «Resuelve problemas de forma, movimiento y localización» es necesario que las niñas y niños establezcan relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Para ello, algunas estrategias que se pueden utilizar son las actividades lúdicas con las que se explora movimientos, desplazamientos de un lugar a otro dentro de un espacio. (maestrasdeeducacioninicial, s.f. p. 9)
- La integración de los nuevos conocimientos a los ya existentes es un proceso complejo que requiere de múltiples y variadas situaciones, tiempo y oportunidades para que las niñas y niños establezcan relaciones: al comparar, transformar, analizar, anticipar los resultados, ensayar una posible solución, razonar y comunicar el proceso a seguir y los resultados. (maestrasdeeducacioninicial, s.f. p. 9)

## **2.1. Definición de términos y conceptos básicos**

### **2.1.1. Aprendizaje**

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos de toda persona, a consecuencia de la experiencia y de su interacción consciente con el entorno en que vive o con otras personas. Desde la infancia hasta la madurez, tenemos la aptitud de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias, convirtiendo nuestras percepciones y deducciones en conocimiento. (MINEDU, 2020)

### **2.1.2. Bloques lógicos**

“Los bloques lógicos representan un recurso didáctico muy útil para favorecer en los niños/as el desarrollo de las competencias base del pensamiento matemáticos, como son la observación, la comparación, la clasificación y la seriación” (Capone y Moya, 2017)

### **2.1.3. Capacidad**

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas (MINEDU, 2020)

### **2.1.4. Competencia**

Ministerios de educación MINEDU (2020), “se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (P.21).

### **2.1.5. Juego**

Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales. (significados, 2010)

### **2.1.6. Juego de construcción**

Una de las cuestiones más importantes es brindar el concepto sobre los juegos de construcción, así se tiene que:

El juego de las construcciones es un placer para por que les permite mejorar su concentración de forma libre y entretenida, pues a través de la manipulación buscan formas de llegar lo más alto que se puede, lo que se consigue con emoción y lógica. Además, está seguro de que “los niños y niñas son capaces de generar producciones

complejas que implican simetrías, evidencian ejes de rotación, crean ordenamientos complejos, consiguen equilibrios desconcertantes, recurren a equivalencias entre piezas, definen perímetros regulares de grandes dimensiones y sin referencias inmediatas. García (2019)

#### **2.1.7. *Matemática***

No existe una definición de lo que es la matemática, sin embargo, se puede ensayar la siguiente:

Se dice que es una colección de ideas y técnicas para resolver problemas que provienen de cualquier disciplina incluyendo a la matemática misma. Que es vital para el progreso de esta ciencia. (Mendoza, 2017)

#### **2.1.8. *Noción de forma***

Un concepto más importante encontrado es para saber sobre la noción de forma. Es la siguiente:

La noción de objetos según la forma, de acuerdo con Camacho (2004), es el estudio de las propiedades y las relaciones formales de las figuras del plano y del espacio. Es la inducción al aprendizaje de las figuras geométricas, basada en el reconocimiento de distintas formas y cómo se relacionan estas formas con elementos u objetos comunes al entorno. (Sobalvarro & Camacho, 2018, p. 5)

#### **2.1.9. *Seriación***

Una de la cuestión más importante es saber el concepto de la seriación. Según Bautista (s.f):

Es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos según un determinado criterio común a todos, este proceso lo hace comparando un objeto con otro y encontrando al mismo tiempo su diferencia, para ejecutar esto el niño establece relaciones

asimétricas. Por ejemplo: criterio común palos a los cuales los ordena comparando uno con otro según su tamaño. (p.18)

**CAPÍTULO III**  
**MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Tipo de investigación**

Llamada también constructivista o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Podemos afirmar que es la investigación que realiza de ordinario el investigador educacional, el investigador social y el investigador en psicología aplicada. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 12)

### **3.2. Método de investigación**

Consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa-efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 30). Esta investigación utilizó el método científico, porque cumple los pasos que establece este método que va desde la descripción de la problemática, formular una interrogante, el planteamiento de hipótesis, la prueba de la misma, el análisis de resultados, la extracción de conclusiones y de alguna manera la puesta para sus comentario y críticas cuando se lo hace llega a la biblioteca de la institución (IESP San Marcos)

### **3.3. Diseño de investigación**

La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador o investigadoras, primeramente, se realiza una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre-test), intermedicamente se realiza el experimento o desarrollo de la variable independiente a los sujetos de la muestra y por último una segunda medición (post-test) (Sánchez y Reyes, 1984, p. 71). Puede ser diagramado de la siguiente manera:

$$GE = O_1 \quad X \quad O_2$$

En donde:

GE : Representa al grupo experimental.

O<sub>1</sub> : Representa al pre-test (ficha de observación de entrada)

X : Representa a la variable independiente o programa de actividades

O<sub>2</sub> : Representa al post-test (ficha de observación de salida)

### 3.4. Población y muestra

#### 3.4.1. Población

La población es el conjunto de personas animales, cosas u otros aspectos tangibles de los cuales el investigador necesita información para solucionar una problemática, también se puede decir que una población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados. (Arias, 2016). Para esta investigación la población fueron 13 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 065 de Chancay, 2022, como se evidencia en la siguiente tabla.

**Tabla 1**

*Estudiantes de 5 años de la IE N°065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022*

<b>Sexo</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Hombres	6	46.15
Mujeres	7	53.84
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota: Nomina de matrícula 2022

### **3.4.2. Muestra**

Una muestra estadística es un subconjunto de datos perteneciente a una población de datos. Estadísticamente hablando, debe estar constituido por un cierto número de observaciones que representen adecuadamente el total de los datos (López, 2021). Para esta investigación la muestra fue igual a la población, por lo que fue una muestra censal porque participaron la totalidad de las unidades poblacionales.

## **3.5. Variables de estudio**

### **3.5.1. Variable independiente**

Los juegos de construcción

### **3.5.2. Variable dependiente**

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

### **3.5.3. Variables intervinientes**

- Motivación
- Preparación de las investigadoras
- Uso de materiales
- El tiempo
- Fatiga

### 3.5.4. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores
<b>Independiente</b>  <b>Juegos de construcción</b>	<p>Musuns (como se citó en Manjon Cabeza, 2019): Las construcciones son juguetes poco sofisticados ideales para el aprendizaje, con una clara función educativa, que ayudan al niño o la niña a desarrollar sus capacidades motrices, cognitivas, afectivas, fantasmáticas, conativas, sociales y relacionales". (Musons, 2005, p. 23) Este material tiene muchas ventajas que favorecen el conocimiento de los alumnos. Por ello, los maestros deben conocerlo y saber cómo utilizarlo en un aula de Educación Infantil ya que es conveniente sacarle el máximo rendimiento posible. Si lo utilizamos como un juego más al que no le damos importancia, estaremos quitándoles posibilidades de construcción de su pensamiento matemático. (p. 61)</p>	<p>Los juegos de construcción constituyen un papel fundamental en su aprendizaje del niño, ya que a través de ello los niños desarrollan sus habilidades motrices, a través de estos materiales los niños desarrollan sus habilidades que son fundamentales para el aprendizaje.</p>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Psicomotricidad fina</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce las características de los bloques lógicos.</li> <li>- Construye según su forma con facilidad.</li> <li>- Logró construir con facilidad.</li> <li>- Juegan y desarrollan la psicomotricidad fina.</li> <li>- Logró sus habilidades motrices.</li> <li>- Reconoce las partes finas de su cuerpo.</li> </ul>

<b>Dependiente</b>  <b>Resuelve</b>  <b>problemas de</b>  <b>forma,</b>  <b>movimiento y</b>  <b>localización</b>	<p>(MINEDU 2016): Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. Por ello, en los servicios educativos, se busca promover situaciones que sean de su interés, que les permitan construir formas, reconocer la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno, comparar el tamaño y la forma de los objetos, o realizar desplazamientos en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje y con diversas representaciones. (p.177)</p>	<p>Esta competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización es sumamente importante en el proceso de aprendizaje en la educación inicial, ya que a través de ello los niños pueden desarrollar sus habilidades, conocer objetos, figuras por su forma, tamaño, movimiento y localización. A través de esta competencia los niños aprenden a desarrollar problemas matemáticos sobre de su entorno, con distintos objetos y materiales.</p> <p>Los juegos de construcción constituyen un papel fundamental en su aprendizaje del niño, ya que a través de ello los niños desarrollan sus habilidades motrices, a través de estos materiales los niños desarrollan sus habilidades que son fundamentales para el aprendizaje.</p>	Relación de los objetos bidimensionales y tridimensionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resuelve problemas al relacionar objetos del entorno con formas bidimensionales</li> <li>- Resuelve problemas al relacionar objetos del entorno con formas tridimensionales.</li> </ul>
			Ubicación y desplazamiento de los objetos bidimensionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resuelve problemas de ubicación</li> <li>- Resuelve problemas de desplazamiento</li> </ul>
			Comparación de los objetos bidimensionales y tridimensionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resuelve problemas de comparación de objetos bidimensionales</li> <li>- Resuelve problemas de objetos tridimensionales</li> </ul>

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnicas de investigación**

Las técnicas de investigación son un conjunto de procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la operatividad del proceso investigativo. Es decir, obtener mucha información y conocimiento para resolver nuestras preguntas (Universidadlaconcordia, 2020). Para la presente investigación se ha recurrido a la técnica de la observación de la variable dependiente vale decir de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización.

#### **3.6.2. Instrumentos**

Los instrumentos de investigación son los recursos físicos mecánicos o virtuales lícitos que el investigador puede utilizar para abordar problemas y fenómenos y extraer información de ellos (Lama y otros, 2022). Para la presente investigación se recurrió a la ficha de observación en físico con la cual se obtuvieron los datos tanto al inicio (pre-test) y al final (post-test), este instrumento consistió en tres dimensiones respecto a la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización, las cuales fueron: relación de objetos (9 ítems), ubicación y desplazamiento (7 ítems) y comparación (4 ítems), en total sumaron 20 ítems.

### **3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales**

#### **3.7.1. Hipótesis general**

Existe una influencia significativa de los juegos de construcción para desarrollar la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 de Chancay, 2022.

#### **3.7.2. Hipótesis específicas**

- a. Se presenta un bajo nivel en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “de Chancay,2022 antes de desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de construcción,

- b. Se presenta una evolución progresiva en el manejo y ejecución de los juegos de construcción para desarrollar la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 de Chancay, 2022.
- c. Se presenta un buen nivel en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 de Chancay, 2022 después de desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de construcción,

### **3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El procesamiento y análisis de datos se hizo mediante el programa Excel el que permitió la elaboración de tablas y figuras estadísticas para la estadística descriptiva, así mismo se recurrió a la estadística inferencial para probar la hipótesis, es decir la influencia de la variable independiente juegos de construcción sobre la variable dependiente resuelve problemas de forma movimiento y localización.

**CAPÍTULO IV**  
**EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y**  
**RESULTADOS**

#### 4.1. Programación del trabajo teórico – práctico

##### 4.1.1. Cronograma de actividades

#### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	Actividad	Fecha
01	Aplicación de Pre Test	22-07-2022
02	Construimos una torre con vasos de colores	12-08-2022
03	Construimos una granja con bloques magnéticos y nos ubicamos cerca, lejos, dentro, fuera, izquierda, derecha	19-08-2022
04	Construimos torres con bloques de madera según su forma	26-08-2022
05	Armamos un carro con bloques lógicos	02-09-2022
06	Nos divertimos construyendo un castillo con las figuras geométricas	09-09-2022
07	Jugamos a construir una casa con ladrillos de madera	30-09-2022
08	Armamos un bonito collar con bloques lógicos enhebrados	07-10-2022
09	Construimos un robot con los bloques de encaje	21-10-2022
10	Armamos una rica pizza con bloques magnéticos	28-10-2022
11	Construimos las formas geométricas con bolas magnéticas	14-11-2022
12	Aplicación de Pre Test	24-11-2022

#### 4.1.2. Relación de aplicaciones sobre juegos de construcción

### Actividad de aprendizaje N°01

## CONSTRUIMOS UNA TORRE CON VASOS DE COLORES

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 12 de agosto
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia



### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>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”–</p>	<p>Participa y ubica torres de acuerdo a las nociones espaciales según su criterio</p>	<p>Construye torre con vasos de colores</p>	<p>Ficha de observación</p>

problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. <b>MATEMÁTICA</b>		que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
--	--	--	--	--	--

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- Vasos, parlante, hojas bond, etc.	40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia didáctica	Estrategias con procesos didácticos	Recursos
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos(calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	Materiales Juegos

Inicio	<p><b>Motivación.</b> Bailamos la canción: “El elefante Dante”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c">https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c</a></p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes:  ¿Les gustó el baile? ¿De qué trató la canción? ¿Qué partes de su cuerpo movieron?</p> <p><b>Problematización:</b>  ¿Se podrá construir una torre con vasos descartables?</p> <p><b>Propósito:</b>  Niños y niñas el día de hoy construiremos una torre con vasos de colores</p>	parlante
Desarrollo	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran una caja con los materiales a utilizar.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una torre con los vasos de color rojo, verde, amarillo y azul.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una torre de vasos formando una ventana de forma triangular.</li> <li>• Las docentes indican que construyan un puente con los vasos.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una torre de color azul encima de la mesa y una torre roja debajo de la mesa.</li> <li>• Las docentes indican que construyan un círculo en el piso y se movilicen dentro y fuera del círculo.</li> <li>• Las docentes indican que armen una torre al lado izquierdo del aula y otra torre al lado derecho.</li> </ul> <p>¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron? ¿Lograron movilarlo con facilidad lo que construyeron?  Las docentes entregan una hoja de aplicación para que dibujen lo que realizaron.</p>	Vasos
Rutinas	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b>  Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.  Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	Papel Jabón líquido
Cierre	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	voz

RESPONSABLES

.....  
ALBARRÁN PAREDES. NANCY ELIZABETH      PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....  
ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

## ANEXOS

Baile

“el elefante Dante”

<https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c>

## ANEXO 2

### Material de construcción



## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Participa entusiasmadamente al momento de construir con los materiales.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N°02

### CONSTRUIMOS UNA GRANJA CON BLOQUES MAGNÉTICOS Y NOS UBICAMOS CERCA, LEJOS, DENTRO, FUERA, IZQUIERDA, DERECHA

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 19 de agosto
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia

#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>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</p>	<p>Se ubica con precisión dentro, fuera, al lado izquierdo, derecho, cerca lejos de la granja que construyeron.</p>	<p>Dibuja lo que realizó durante el desarrollo de la actividad</p>	<p>Ficha de observación</p>

con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. <b>MATEMÁTICA</b>		que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
--	--	--	--	--	--

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	De derecho
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- bloques magnéticos, imágenes, hojas bond, etc.	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia didáctica	Estrategias con procesos didácticos	Recursos
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos(calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	Jabón Papel calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p>	Materiales juegos

	<p>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</p> <p><b>Representación:</b></p> <p>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</p>	
Inicio	<p><b>Motivación.</b> Las docentes realizan el juego el “rey manda”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿Qué realizaron? ¿Cómo se ubicaron?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <p>- ¿Qué pasaría si solo nos inclinamos a la derecha? - ¿Qué pasaría si solo dormimos al lado izquierdo?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b></p> <p>- Niños y niñas el día de hoy vamos aprender a ubicarse dentro, fuera, cerca, lejos, al lado derecho e izquierdo.</p>	VOZ
Desarrollo	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran una caja con los materiales a utilizar (bloques magnéticos).</li> <li>• Las docentes indican que construiremos una granja.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una granja tridimensional con dos habitaciones.</li> <li>• Las docentes indican que construyan la granja tridimensional de cuatro niveles.</li> <li>• Las docentes indican a los niños que armen la granja cerca a la puerta y lejos de la puerta.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una granja al lado izquierdo de su mochila.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una granja al lado derecho de su mochila.</li> <li>• Las docentes indican que se ubiquen dentro de la granja y fuera de la granja.</li> <li>• ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron?</li> <li>• Las docentes entregan una hoja bond a cada niño para que dibujen lo que realizaron durante la clase.</li> </ul>	Bloques magnéticos Hojas bond
Rutinas	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b></p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	Jabón Papel toalla
Cierre	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	VOZ

RESPONSABLES

ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH      PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

ANEXOS

**Material de construcción**

## Bloques magnéticos



## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Participa entusiasmadamente al momento de construir con los materiales.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

### Actividad de aprendizaje N°03

## CONSTRUIMOS TORRES CON BLOQUES DE MADERA SEGÚN SU FORMA

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : Viernes 26 de agosto
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia

### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b> Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p><b>MATEMÁTICA</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto</p>	<p>Relaciona las figuras con las formas de los bloques de madera al construir una torre.</p>	<p>Expone lo realizado frente a sus compañeros.</p>	<p>Ficha de observación</p>

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

#### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- Bloques de madera - Voz	- 40min

#### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos (calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	Calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	Materiales juegos
Inicio	<p><b>Motivación.</b> las docentes realizan un circuito con las ulas ulas</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Les gustó la dinámica realizada? ¿De qué trató? ¿Qué realizamos en la dinámica?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Será importante saber diferenciar las formas de los bloques de madera para construir una torre?</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO:</b> Niños y niñas el día de hoy construiremos torres con bloques de madera de diferentes formas.</p>	imágenes

<p>Desarrollo</p> 	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran los materiales a utilizar.</li> <li>• Las docentes indican que construiremos torres con los bloques presentados.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una torre grande y una pequeña</li> <li>• Las docentes indican que lo movilicen las torres sin que se caigan los bloques.</li> <li>• Las docentes indican que armen una torre al lado izquierdo de su compañero.</li> <li>• Las docentes indican que armen una torre al lado derecho de su compañero.</li> <li>• Las docentes indican que lo desplacen la torre a diferentes lugares</li> </ul> <p>¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes entregan una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen lo que realizaron.</li> <li>• Las docentes piden a los niños y niñas que expongan lo realizado en la clase.</li> </ul>	<p>Bloques de madera</p>
<p>Rutinas</p>	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b>          Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.          Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	

RESPONSABLES

ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH

PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

## ANEXOS

Material de construcción

Bloques de madera



### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Relaciona las figuras con las formas de los bloques de madera al construir una torre			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N°04

### ARMAMOS UN CARRO CON BLOQUES LÓGICOS

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 02 de septiembre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia

#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos</p>	<p>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>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.</p>	<p>Ubican con precisión al carro armado con los bloques lógicos hacia el lado derecho e izquierdo, adelante, atrás, encima, debajo, lejos, cerca.</p>	<p>Dibujan lo que realizó durante el desarrollo de la clase.</p>	<p>Ficha de observación</p>

con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.					
<b>MATEMÁTICA</b>					

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	De derecho
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- Bloques lógicos, hojas bond, imágenes - Voz	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes De Entrada:</b> Actividades Permanentes De Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción De Niños, Niñas (Bienvenida)</li> <li>• Saludo (A Dios, Maestra Y Niños)</li> <li>• Recordamos El Tiempo Y El Día En El Que Estamos(Calendario)</li> <li>• Se Registra La Asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos Los Acuerdos De Convivencia Y De Bioseguridad.</p> <p><b>Utilización Libre De Los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los Niños Y Niñas Deciden A Qué Jugar.</li> <li>- Les Preguntamos: ¿Dónde Quieren Jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los Niños Y Niñas Pueden Agruparse De 4 O 5 Integrantes, Organizan Sus Juegos, Deciden ¿Dónde Jugar? ¿Con Quién Jugar? ¿A Qué Jugar?</li> </ul>	Calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado</li> </ul>	Materiales juegos

<p>Inicio</p>	<p><b>Motivación.</b> Bailamos una canción titulada: “Alabando a Dios”  <b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes:  ¿Les gustó el baile que realizamos? ¿De qué trató la canción? ¿Dónde se ubicaron?  <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b>  - ¿Será importante saber diferenciar las formas de los bloques lógicos para armar un carro?  <b>PROPÓSITO:</b>  Niños y niñas el día de hoy armaremos un carro con bloques lógicos y lo ubicaremos al lado derecho e izquierdo, delante, atrás, encima, debajo, lejos, cerca.</p>	<p>Parlante</p>
<p>Desarrollo</p> 	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran los materiales a utilizar.</li> <li>• Las docentes indican que construiremos un carro con los bloques lógicos.</li> <li>• Arman el carro de uno por uno y lo desplazan hacia el lado derecho e izquierdo, adelante, atrás, encima, debajo, lejos, cerca de su silla.</li> <li>• Las docentes piden a los niños que desarmen el carro, y cada uno coje un bloque lógico.</li> <li>• Las docentes piden a los niños y niñas que coloquen su bloque lógico hacia delante de la docente y hacia atrás de la docente.</li> <li>• ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron?</li> <li>• Las docentes entregan una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen lo que realizaron.</li> <li>• Las docentes entregan a cada niño y niña una ficha meta cognición.</li> </ul>	<p>Bloques lógicos  Hojas bond  Fichas de metacognición</p>
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:  Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.  Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	<p>Jabón papel</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron?  ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	<p>voz</p>

RESPONSABLES

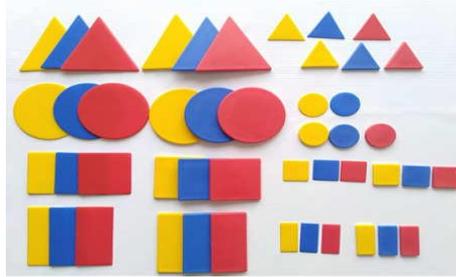
ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH

PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

# ANEXOS

## Bloques lógicos

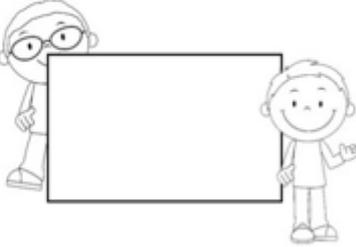


## ANEXO 2

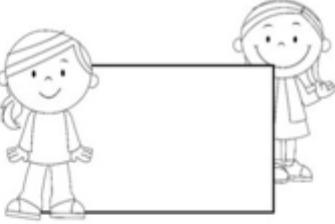
Accesos  
de  
Escuela Primaria

Lee las instrucciones

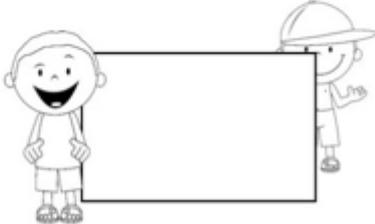
- Colorea el niño que está detrás



- Colorea la niña que está detrás



- Colorea el niño que está delante



Accesos  
de  
Escuela Primaria

## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Ubican con precisión al carro armado con los bloques lógicos hacia el lado derecho e izquierdo, adelante, atrás, encima, debajo, lejos, cerca.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N°05

### “NOS DIVERTIMOS CONSTRUYENDO UN CASTILLO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 09 de septiembre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia



#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Criterios de Evaluación	Evidencia de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p><b>MATEMÁTICA</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>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.</p>	<p>Participa entusiasmado al momento de construir un castillo con figuras geométricas, diferenciando su color, su forma y ubicándolos en diferentes lugares.</p>	<p>Rellena con plastilina su ficha de trabajo con colores de las figuras geométricas que se utilizó para construir el castillo.</p>	<p>Ficha de observación</p>

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
VALOR	Consciencia de derechos
ACTITUD	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- figuras geométricas, ficha de trabajo, siluetas, voz, etc.	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b>            Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos(calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b>            Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	Materiales juegos
Inicio	<p><b>Motivación.</b> La docente narra un cuento “rapunzel”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes:            ¿Les gustó el baile? ¿De qué trató el cuento? ¿Dónde encerraron a la princesa? ¿Qué forma tendrá un castillo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p>	parlante

	<p>- ¿Cómo podemos construir un castillo?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b></p> <p>- Niños y niñas el día de hoy construiremos un castillo con diferentes figuras geométricas.</p> <p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran una caja con los materiales a utilizar.</li> <li>• Las docentes indican que construyan un castillo grande con figuras geométricas</li> <li>• Las docentes indican que construyan un castillo pequeño con las figuras geométricas</li> </ul>	
<p>Desarrollo</p> 	<p>Las docentes indican que construyan un castillo cerca al escritorio de la profesora</p> <p>¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron? ¿Lograron movilizarlo con facilidad lo que construyeron?</p> <p>Las docentes entregan una hoja de aplicación para que rellenen con plastilina un castillo</p>	<p>Figuras geométricas</p>
<p>Rutinas</p>	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b></p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p> <p>Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	<p>Jabón papel</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	<p>Zvoz</p>

RESPONSABLES

.....

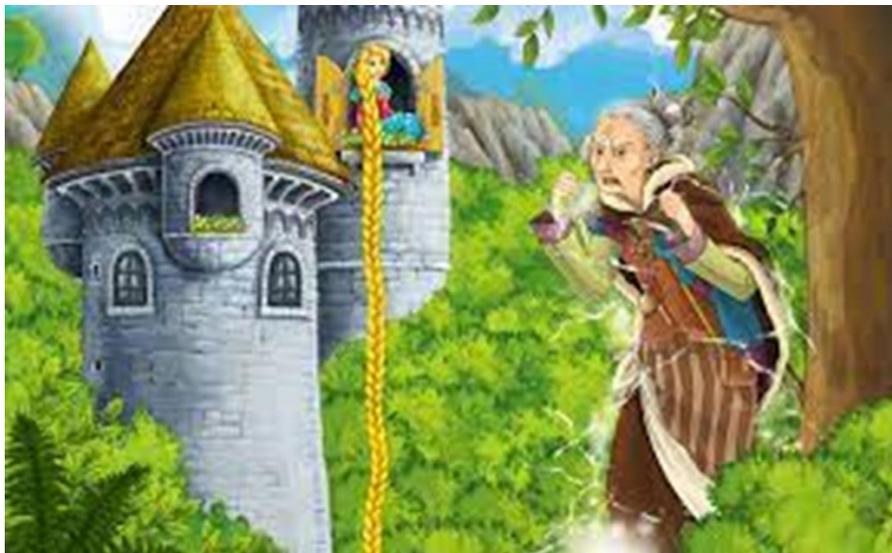
ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH      PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....

ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

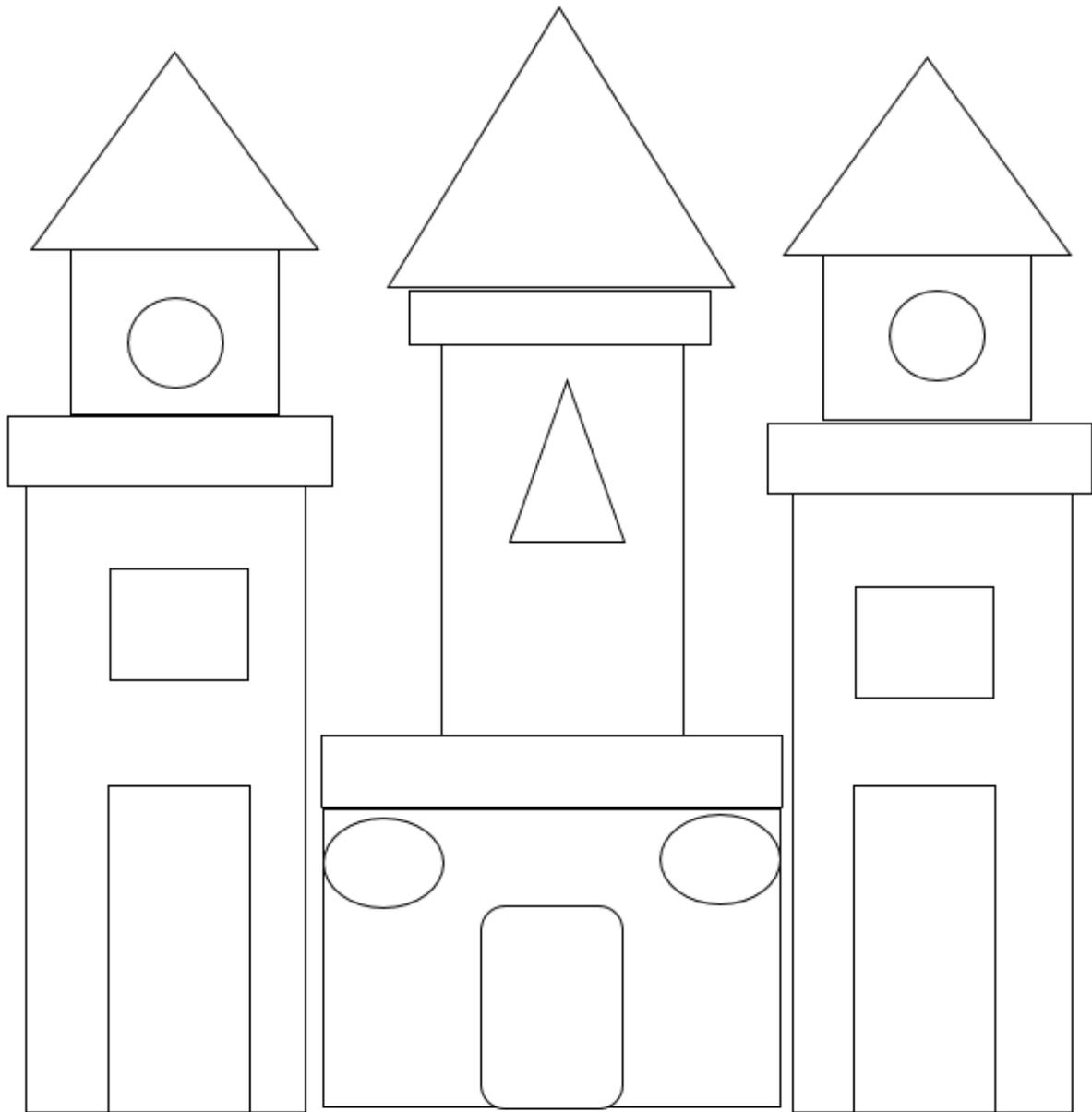
Cuento Rapunzel

<https://www.youtube.com/watch?v=vQ3ceuS-Jsc>



Colorear la figura

NOMBRE: .....



## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Participa entusiasmadamente al momento de construir un castillo con figuras geométricas, diferenciando su color, su forma y ubicándolos en diferentes lugares.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N°06

### JUGAMOS A CONSTRUIR UNA CASA CON LADRILLOS DE MADERA

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 30 de septiembre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia



#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>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</p>	<p>Participa al momento de construir una casa con ladrillos de madera y los ubica al lado derecho, izquierdo, cerca, lejos.</p>	<p>Sale al frente a pegar la imagen en la casita que está en la pizarra, y lo pega según la indicación de las docentes.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p>

problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.		establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
<b>MATEMÁTICA</b>					

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- ladrillos de madera, imágenes, libros, objetos, etc.	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b>            Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos(calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>-</p>	calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b>            Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	Materiales Juegos

Inicio	<p><b>Motivación.</b> La docente cuenta un cuento: “El conejo y la tortuga”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Les gustó el cuento? ¿De qué trató el cuento? ¿Qué le pasó al conejo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> - ¿Qué pasaría si no existieran los ladrillos? ¿Creen que existirá otro tipo de material para construir una casa?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> - Niños y niñas el día de hoy construiremos una casa con ladrillos de madera</p>	Imágenes
Desarrollo	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran los ladrillos de construcción de madera a los niños y niñas.</li> <li>• Las docentes indican que cada uno construirá su casa cerca de su silla y lejos de su silla.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una casa de uno por uno y lo movilicen hacia su compañero o compañera que ellos deseen.</li> <li>• Las docentes indican que construyan una casa cerca al sector música y otra casa lejos del sector música.</li> <li>• implementamos la casa que van a construir entre todos, y los niños y niñas dirán si lo colocaron los objetos, cerca, lejos, al lado derecho, al lado izquierdo, dentro, fuera, etc.</li> </ul> <p>¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron? ¿Lograron movilizarlo con facilidad lo que construyeron?</p> <p>Las docentes indican que realizaremos un juego: La docente pega en la pizarra una imagen de una casa, y les raparte a cada niño una imagen de algún objeto, para que lo coloquen cerca, lejos, izquierda, derecha, encima, debajo, etc.</p> <p>Las docentes indican que trabajaran con los libros que tienen cada uno.</p>	Ladrillos de madera Imágenes Objetos
Rutinas	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b> Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	Jabón papel
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?	voz

RESPONSABLES

.....  
ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH      PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....  
ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

## ANEXOS

### Cuento “el conejo y la tortuga”

<https://www.youtube.com/watch?v=x49pARkuKKw>



### ANEXO 02 La casa de ladrillo



## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Participa al momento de construir una casa con ladrillos de madera y los ubica al lado derecho, izquierdo, cerca, lejos anticipa entusiasmadamente al momento de construir con los materiales.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N°07

### ARMAMOS UN BONITO COLLAR CON BLOQUES LÓGICOS ENHEBRADOS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 07 de octubre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia



#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”</p>	<p>Arma un collar con los bloques y compara con sus compañeros sus tamaños.</p>	<p>Dibuja y colorea lo que se realizó en clase.</p>	<p>Ficha de observación</p>

construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.					
<b>MATEMÁTICA</b>					

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- bloques lógicos enhebrados, hojas bond, colores, etc.	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b>            Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos (calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	calendario
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b>            Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	materiales

<p>Inicio</p>	<p><b>Motivación.</b> la docente junto a los niños y niñas participan de un circuito al son de la música.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Qué tamaño tubo el circuito que realizamos? ¿Qué colores tenían las ulas ulas que utilizamos? ¿Han visto alguna vez un circuito así? ¿Qué forma tubo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> - ¿Cómo podemos saber cuándo las cosas son grandes y pequeños?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Niños y niñas el día de hoy armaremos un collar con bloques de diferentes tamaños.</p>	<p>parlante</p>
<p>Desarrollo</p> 	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran siluetas de collares y los niños diferencian los tamaños.</li> <li>• Las docentes indican que van a construir un bonito collar y entrega los materiales.</li> <li>• Pedimos que construyan collares de diferentes tamaños y comparen con sus compañeros.</li> <li>• Las docentes indican que construyan un collar de color azul y lo coloquen cerca a la puerta</li> <li>• Las docentes indican que construyan un collar de color rojo y lo coloquen dentro de una bolsa</li> </ul> <p>¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron? ¿A qué lado construyeron? ¿Lograron movilizarlo con facilidad lo que construyeron?</p> <p>Las docentes entregan una hoja para que dibujen y pinten lo que aprendieron en clases</p>	<p>Bloques</p>
<p>Rutinas</p>	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b> Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	<p>Jabón Papel toalla</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	<p>voz</p>

RESPONSABLES

.....  
 ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH      PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....  
 ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

### FICHA DE OBSERVACION

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Arma un collar con los bloques y compara con sus compañeros sus tamaños			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N°08

### CONSTRUIMOS UN ROBOT CON LOS BLOQUES DE ENCAJE

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 21 de octubre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia



#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>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.</p>	<p>Arma un robot con los bloques de encaje y lo ubica cerca de, lejos de, al lado derecho, al lado izquierdo, encima, debajo.</p>	<p>Arman dos robots de diferentes tamaños y color.</p>	<p>Ficha de observación</p>

con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. <b>MATEMÁTICA</b>					
--	--	--	--	--	--

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- Imágenes, parlante, bloques de encaje, etc.	40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos(calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	
Inicio	<p><b>Motivación.</b> Canción: “Congelados”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué movimientos realizamos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo realizamos los movimientos? ¿Un robot realizará movimientos?</p>	parlante

	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> - ¿Creen que un robot podrá hablar y caminar?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> - Niños y niñas el día de hoy construiremos un robot con los bloques de encaje</p> <p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran imágenes de un robot.</li> <li>• Las docentes indican que van a construir un bonito robot.</li> <li>• Las docentes muestran los materiales con los que se va a construir.</li> <li>• Pedimos que armen su robot de diferentes tamaños.</li> <li>• Las docentes indican que armen su robot del color que deseen y que lo movilizan cerca a la puerta, lejos de la puerta, al lado derecho de su aula y al lado izquierdo de su aula, encima de la mesa, debajo de la mesa, etc.</li> </ul>	
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes indican que armen dos robots de tamaños diferentes y de diferentes colores.</li> </ul> <p>¿Qué fue lo que hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cuántos robots hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿A dónde lo movilizaron? ¿Lograron moverlo con facilidad su robot?</p> <p>Las docentes entregan una hoja con una imagen de un robot para que lo pinten de diferentes colores</p>	<p>Bloques de encaje</p>
<p>Rutinas</p>	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b> Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	<p>Jabón papel</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	<p>voz</p>

RESPONSABLES

.....  
ALBARRÁN PAREDES. NANCY ELIZABETH

.....  
PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....  
ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

## FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	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.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Arma un robot con los bloques de encaje y lo ubica cerca de, lejos de, al lado derecho, al lado izquierdo, encima, debajo.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N° 09

### ARMAMOS UNA RICA PIZZA CON BLOQUES MAGNÉTICOS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : viernes 28 de octubre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavia



#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	<p>Reconoce y menciona las formas que se usan para hacer una pizza usando material concreto.</p>	<p>Arma la pizza con el material brindado y sale al frente a exponer.</p>	<p>Ficha de observación</p>

con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. <b>MATEMÁTICA</b>					
--	--	--	--	--	--

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
VALOR	Consciencia de derechos
ACTITUD	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- bloques magnéticos, hojas bond, colores, etc.	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos (calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voz</li> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Practicantes</li> <li>• Calendario de la asistencia</li> <li>• Parlante</li> </ul>
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Materiales de los sectores</li> <li>• Voz</li> </ul>
Inicio	<p><b>Motivación.</b> La docente junto a los niños y niñas participan de la dinámica “EL REY MANDA” pidiendo a los niños que traigan objetos con las diferentes formas.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Qué forma tiene una pizza?</p>	<p>parlante niños y niñas docentes voz</p>

	<p>¿De qué materiales podemos armarla? ¿Por qué será importante saber reconocer las formas geométricas?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> - ¿Cómo saber qué forma tienen los objetos que están a nuestro alrededor?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Niños y niñas el día de hoy armaremos una pizza reconociendo las formas geométricas</p>	
Desarrollo	<p><b>Valoración del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las docentes muestran siluetas de algunas formas geométricas y piden a los niños y niñas que comparen con lo que hay en su alrededor.</li> <li>• Las docentes muestran una silueta de una pizza y pregunta a los niños y niñas con que materiales podemos usar para armar una pizza</li> <li>• Mostramos los bloques magnéticos y pedimos a los niños y niñas que armen una pizza de diferente color por grupos.</li> <li>• Las docentes dialogan con los niños sobre la actividad realizada y pide que dibujen y pinten lo que han realizado.</li> <li>• Las docentes indican a los niños y niñas que expongan su trabajo realizado en clases</li> <li>• Las docentes realizan las siguientes preguntas. ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó? ¿Cómo lo ubicaron?</li> </ul>	<p>Bloques Hojas bond Siluetas de las formas geométricas</p>
Rutinas	<p><b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b> Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos.</p>	<p>Alcohol Agua Cubiertos Loncheras</p>
Cierre	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?</p>	<p>Voz Niños y niñas Docentes</p>

RESPONSABLES:

.....  
ALBARRÁN PAREDES. NANCY ELIZABETH

.....  
PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....  
ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

Fly AC



### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Reconoce y menciona las formas que se usan para hacer una pizza usando material concreto			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELLENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

## Actividad de aprendizaje N° 10

### CONSTRUIMOS LAS FORMAS GEOMÉTRICAS CON BOLAS MAGNÉTICAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 065 “Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : lunes 14 de noviembre
7. DIRECTOR/A : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavila
8. DOCENTE : VELEZMORO PALACIOS, Rosa Octavila

#### II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Competencias estándar área	Capacidad	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ol>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	<p>Relaciona las figuras geométricas construidas con las bolas magnéticas.</p>	<p>Arman las figuras geométricas con las bolas magnéticas.</p>	<p>Ficha de observación</p>

concreto o realizar desplazamientos en el espacio. <b>MATEMÁTICA</b>					
---	--	--	--	--	--

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	DE DERECHO
<b>VALOR</b>	Consciencia de derechos
<b>ACTITUD</b>	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público

### IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Preparar los diversos materiales didácticos	- Bolas magnéticas, hojas bond, colores, etc.	- 40min

### V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de niños, niñas (bienvenida)</li> <li>• Saludo (a Dios, maestra y niños)</li> <li>• Recordamos el tiempo y el día en el que estamos (calendario)</li> <li>• Se registra la asistencia.</li> </ul> <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voz</li> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Practicantes</li> <li>• Calendario de la asistencia</li> <li>• Parlante</li> </ul>
Juegos libres en sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden a qué jugar.</li> <li>- Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas pueden agruparse de 4 o 5 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar?</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado.</p> <p><b>Orden:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen un integrante de cada grupo a representar lo que han jugado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Materiales de los sectores</li> <li>• Voz</li> </ul>
Inicio	<p><b>Motivación.</b> La docente realiza un juego: “somos las figuras geométricas”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Qué material utilizaríamos para formar las figuras geométricas? ¿Por qué será importante saber reconocer las formas geométricas?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p>	niños y niñas docentes voz

	- ¿Creen que encontraremos objetos iguales a las figuras geométricas? <b>PROPÓSITO:</b> Niños y niñas el día de hoy construiremos las formas geométricas con las bolas magnéticas	
Desarrollo	<b>Valoración del aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las docentes muestran siluetas de algunas formas geométricas construidas con las bolas magnéticas.</li> <li>La docente muestra las bolas magnéticas a los niños y niñas e indica que trabajaremos con este material.</li> <li>La docente hace entrega a cada niño las bolas magnéticas y pide que empiecen a construir las figuras geométricas que conocen.</li> <li>La docente pide a cada niño y niña que salgan al frente a exponer y que mencionen las diferencias de cada figura geométrica.</li> <li>Las docentes dialogan con los niños sobre la actividad realizada y pide que dibujen y pinten lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>Las docentes realizan las siguientes preguntas. ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué diferencias hubo en las figuras geométricas? ¿Serán iguales? ¿Tendrán el mismo tamaño? ¿Tendrán el mismo color?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bolas magnéticas</li> <li>Hojas bond</li> <li>Siluetas de las formas geométricas</li> </ul>
Rutinas	<b>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</b> Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos.	Alcohol Agua Cubiertos Loncheras
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Que han aprendido? ¿Qué fue lo que construyeron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En que tuvieron dificultades?	Voz Niños y niñas Docentes

RESPONSABLES:

.....

ALBARRÁN PAREDES, NANCY ELIZABETH      PEREDA ESPINOZA, GEYVI LILIANA

.....

ASESORA: ROSMERY RAMOS QUIROZ

ANEXOS



### FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemática	COMPETENCIA Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.		
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>			
DESEMPEÑOS	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Relaciona las figuras geométricas construidas con las bolas magnéticas.			
N°	NOMBRE DEL NIÑO	1	2	3
01	LEZMA MENDOZA, Anthony Jampiero			
02	CHOMBA ABANTO, Sandra Edith			
03	ALCANTARA ROJAS, Luciana Isabela			
04	ANGELES HUARIPATA, Dumedia Rosaura			
05	LEIVA ACOSTA, Ronald Jeanpaul			
06	LEIVA REYES, Heydan Samir			
07	LEZMA ROJAS, Hernán Gabriel			
08	MELENDEZ SOTO, Yaiza Zoe			
09	PAREDES QUIROZ, Jhony			
10	RIVERA MARTINEZ, Ilse María Jesús			
11	ROJAS CUENCA, Kiara Anjhely			
12	SANCHEZ CORDOVA, Pamela Nayara			
13	SALAZAR ROJAS, Smith Jham			

1	Nunca
2	Casi siempre
3	Siempre

### 4.1.3. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

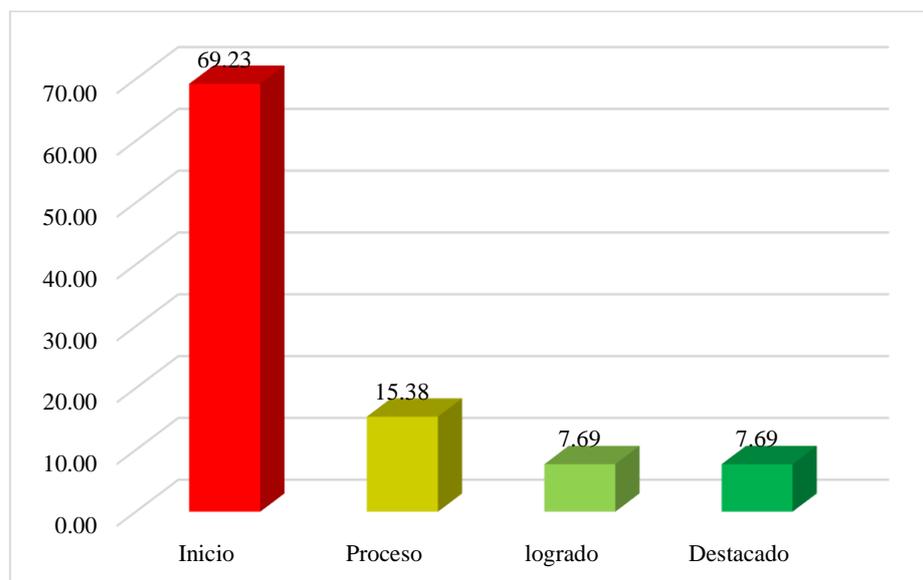
#### a. Nivel de logro de aprendizaje de la variable resuelve problemas de forma movimiento y localización, antes de desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de construcción

**Tabla 2**

*Logro de aprendizaje respecto a relación de objetos – pre test*

Nivel de logro	fi	fi%
Inicio	9	69.23
Proceso	2	15.38
Logrado	1	7.69
Destacado	1	7.69
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 1**

*Logro de aprendizaje respecto a relación de objetos – pre test*

#### **Análisis e interpretación**

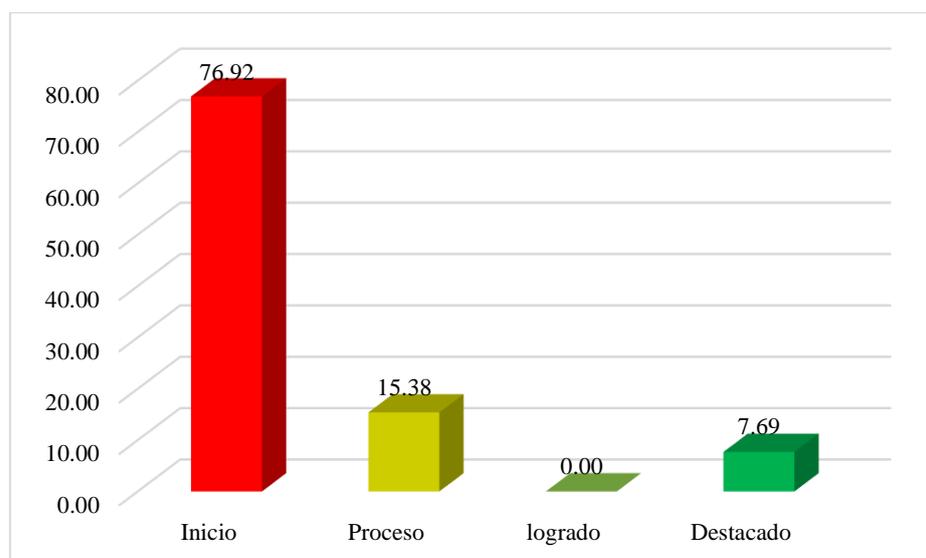
Se percibe que los niños y niñas de 5 años antes de desarrollar sesiones de aprendizaje con los juegos de construcción, el nivel de logro de aprendizaje en la dimensión relación de objetos es preocupante toda vez que un 69.23% se encuentra en “inicio”, un 15.38% en “proceso” y solamente un 7.69% está en el logro de aprendizaje “logrado” y “destacado”

**Tabla 3**

*Logro de aprendizaje respecto a ubicación y desplazamiento – pre test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	10	76.92
Proceso	2	15.38
Logrado	0	0.00
Destacado	1	7.69
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 2**

*Logro de aprendizaje respecto a ubicación y desplazamiento – pre test*

### **Análisis e interpretación**

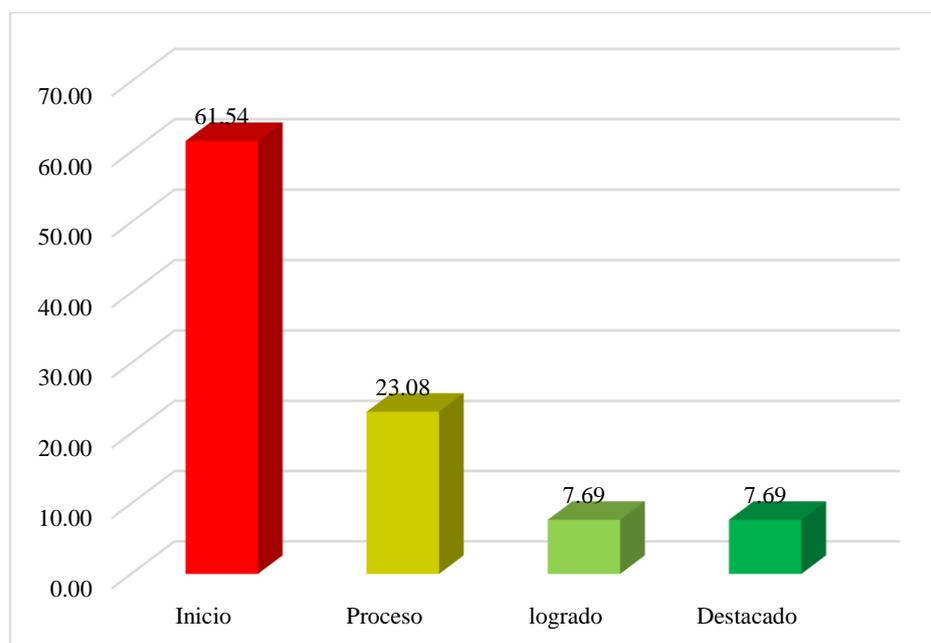
Se percibe que los niños y niñas de 5 años antes de desarrollar sesiones de aprendizaje con los juegos de construcción, el nivel de logro de aprendizaje en la dimensión ubicación y desplazamiento no es la mejor, toda vez que el 76.92% se encuentra en “inicio”, un 15.38% en “proceso” y solamente un 7.69% en “destacado”, por lo que se debe tomar iniciativas que permitan una mejora progresiva.

**Tabla 4**

*Logro de aprendizaje respecto a comparación – pre test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	8	61.54
Proceso	3	23.08
Logrado	1	7.69
Destacado	1	7.69
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 3**

*Logro de aprendizaje respecto a comparación – pre test*

### **Análisis e interpretación**

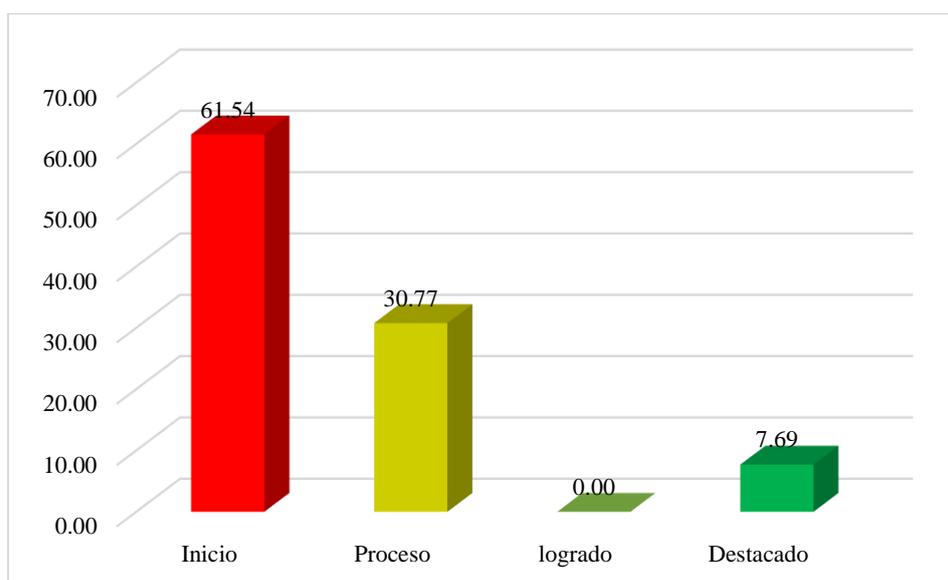
Se percibe que los niños y niñas de 5 años antes de desarrollar sesiones de aprendizaje con los juegos de construcción, el nivel de logro de aprendizaje en la dimensión comparación tiene similar comportamiento que las anteriores dimensiones, toda vez que el 61.54% se encuentra en “inicio”, un 23.08% en “proceso” y solamente un 7.69% en “logrado” y “destacado”, por lo que es pertinente que se tomen iniciativas para revertir estos resultados.

**Tabla 5**

*Logro de aprendizaje de la variable consolidada resuelve problemas de forma movimiento y localización – pre test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	8	61.54
Proceso	4	30.77
Logrado	0	0.00
Destacado	1	7.69
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 4**

*Logro de aprendizaje de la variable consolidada resuelve problemas de forma movimiento y localización – pre test*

### **Análisis e interpretación**

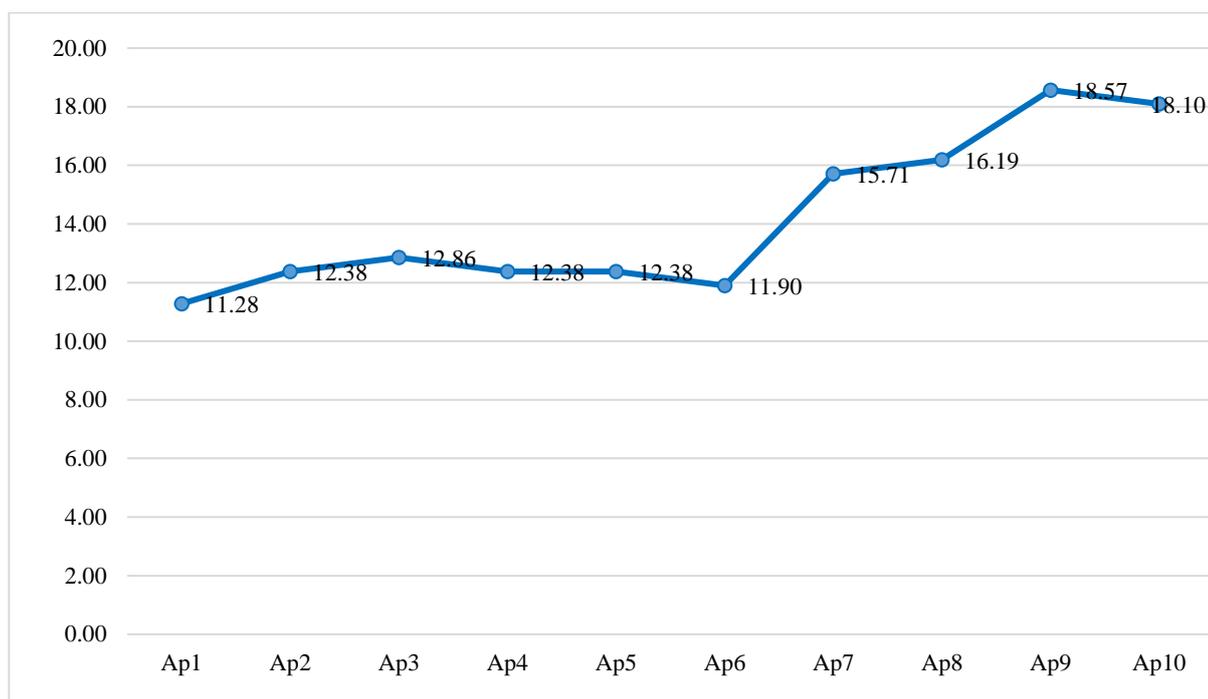
En cuanto a los niveles de logro de la variable resuelve problemas de forma movimiento y localización, se puede observar que los niños y niñas de 5 años tienen dificultades evidentes, toda vez que el 61.54% de ellos no muestran indicadores positivos por lo que se encuentran en “inicio” seguido del 30.77% de la muestra que sí tiene cierto manejo de esta competencia pero que le falta perfeccionarlo y solamente un 7.69% evidencia un manejo importante de esta variable, todos estos resultados hacen ver que se deben tomar iniciativas pertinentes para mejorar el comportamiento de esta variable.

**b. Evolución del desarrollo de las sesiones de aprendizaje con juegos de construcción.**

**Tabla 6**

*Progreso de las sesiones de aprendizaje con juegos de construcción*

Evaluación de las aplicaciones										
Ap1	Ap2	Ap3	Ap4	Ap5	Ap6	Ap7	Ap8	Ap9	Ap10	Total
11.28	12.38	12.86	12.38	12.38	11.90	15.71	16.19	18.57	18.10	15.33
Nota. Elaboración propia										



Nota. Elaboración propia

**Figura 5**

*Progreso de las sesiones de aprendizaje con juegos de construcción*

**Análisis e interpretación**

En cuanto al desarrollo de las sesiones de aprendizaje sobre juegos de construcción, se percibe que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 de Chancay, de una manera progresiva han ido internalizando este tipo de juegos con ciertos declives en el proceso, pero que finalmente han llegado a un buen nivel de manejo pasando de 11.28 en el sistema vigesimal a 18.10.

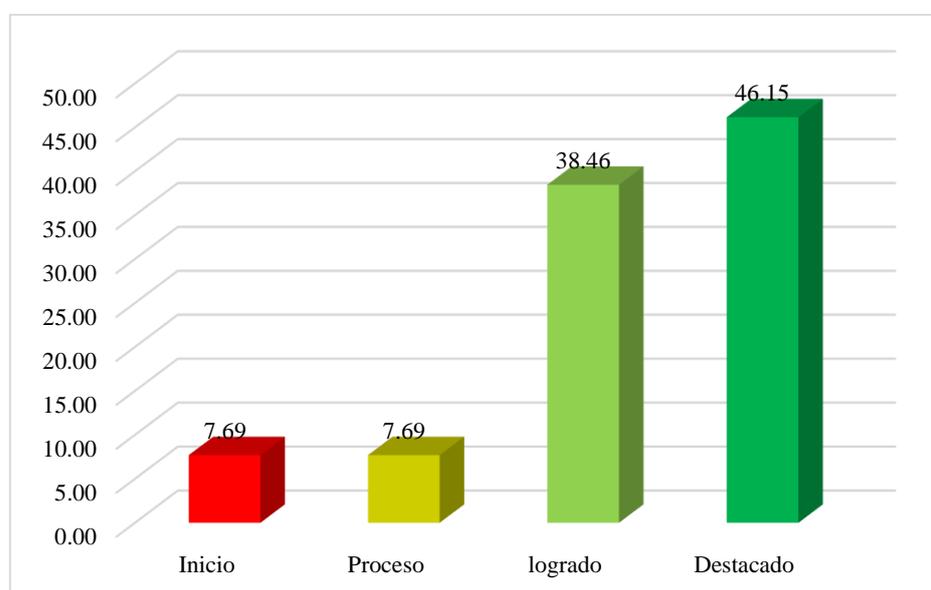
**c. Nivel de logro de aprendizaje de la variable resuelve problemas de forma movimiento y localización, después de desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de construcción**

**Tabla 7**

*Logro de aprendizaje respecto a relación de objetos – pos test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	1	7.69
Proceso	1	7.69
Logrado	5	38.46
Destacado	6	46.15
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 6**

*Logro de aprendizaje respecto a relación de objetos – pos test*

**Análisis e interpretación**

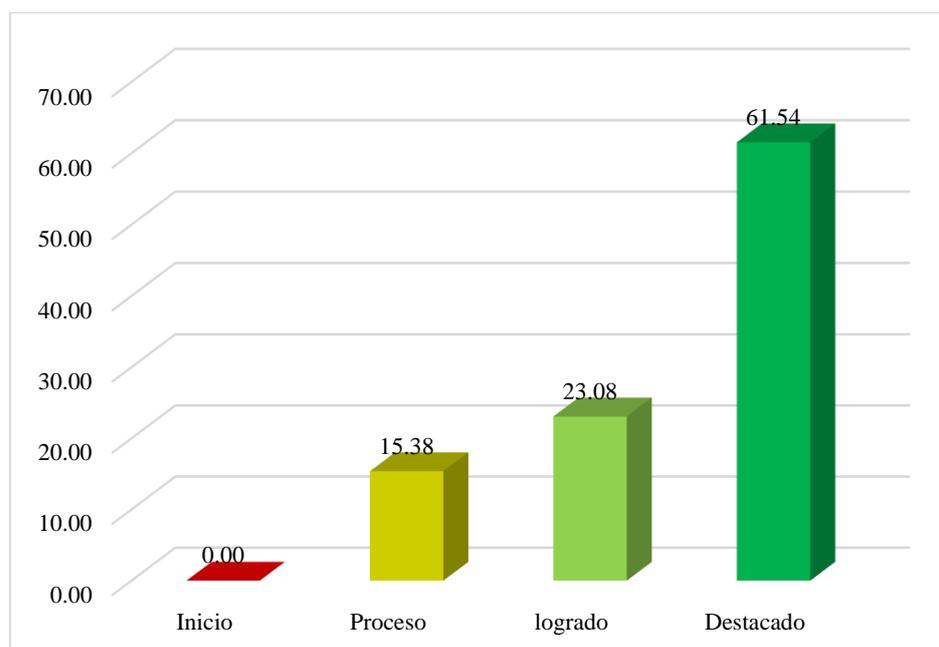
Luego de la realización de sesiones de aprendizaje sobre juegos de construcción, en la dimensión relación de objetos tiene un nivel de logros de aprendizaje importante, toda vez que el 46.15% de integrantes de la muestra se ubican en “destacado” seguido de un 38.46% en “logrado” y solamente un 7.69% de integrantes de la muestra comparten los niveles de “proceso” e “inicio”

**Tabla 8**

*Logro de aprendizaje respecto a ubicación y desplazamiento – pos test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	0	0.00
Proceso	2	15.38
Logrado	3	23.08
Destacado	8	61.54
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 7**

*Logro de aprendizaje respecto a ubicación y desplazamiento – pos test*

### **Análisis e interpretación**

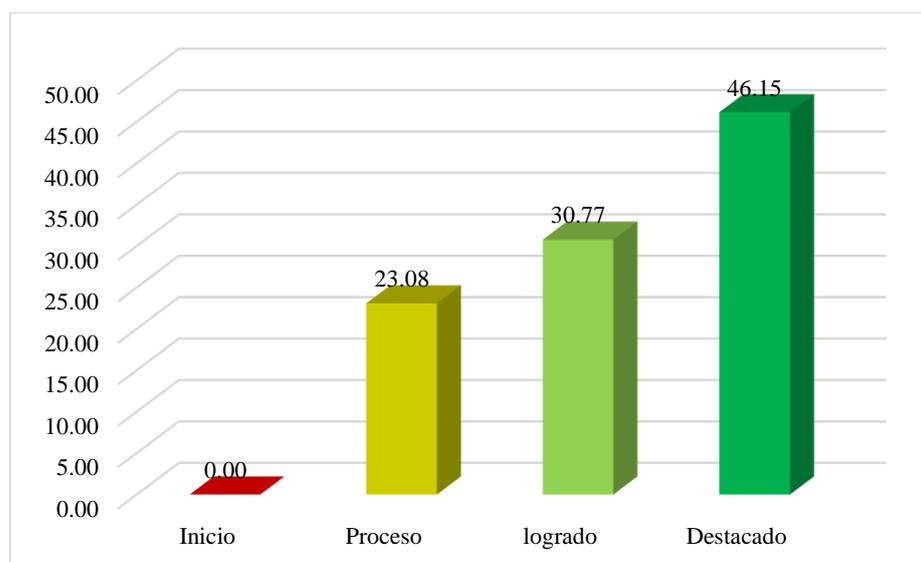
Luego del desarrollo de sesiones de aprendizaje sobre juegos de construcción, en la dimensión ubicación y desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la muestra de estudio tienen niveles muy importantes de aprendizaje llegando a 61.54% en “destacado” seguido de un 23.08% en “logrado” y un 15.38% de integrantes de la muestra en “proceso”, no habiendo ningún estudiante en “inicio”

**Tabla 9**

*Logro de aprendizaje respecto a comparación – pos test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	0	0.00
Proceso	3	23.08
Logrado	4	30.77
Destacado	6	46.15
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



**Figura 8**

*Logro de aprendizaje respecto a comparación – pos test*

### **Análisis e interpretación**

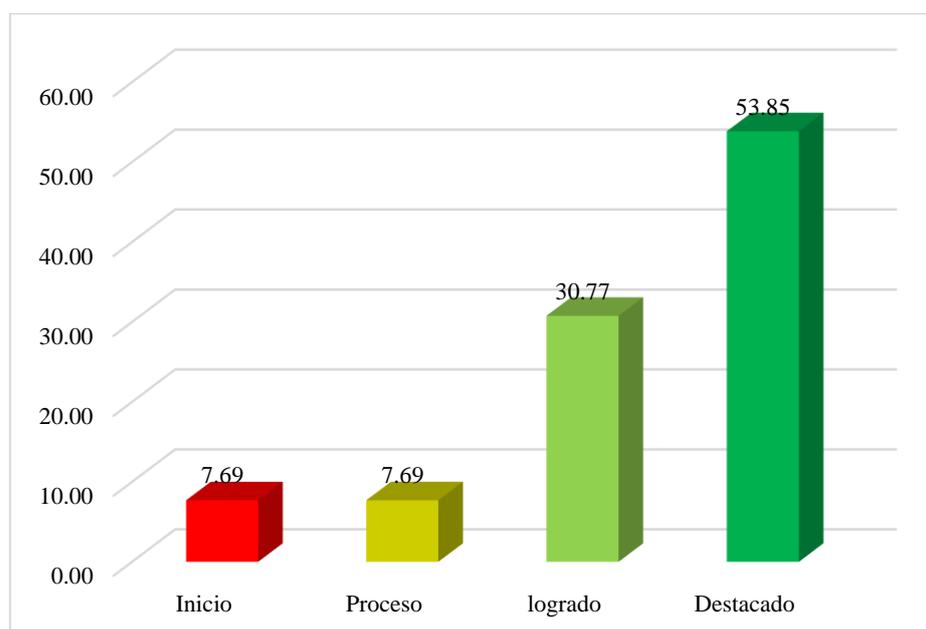
Luego del desarrollo de sesiones de aprendizaje sobre juegos de construcción, en la dimensión comparación, los niños y niñas de 5 años de la muestra de estudio tienen niveles muy importantes de aprendizaje, siguiendo la tendencia de las anteriores dimensiones, llegando a 46.15% en “destacado” seguido de un 30.77% en “logrado” y un 23.08% de integrantes de la muestra en “proceso”, no habiendo ningún estudiante en “inicio”

**Tabla 10**

*Logro de aprendizaje de la variable consolidada resuelve problemas de forma movimiento y localización – pos test*

<b>Nivel de logro</b>	<b>fi</b>	<b>fi%</b>
Inicio	1	7.69
Proceso	1	7.69
Logrado	4	30.77
Destacado	7	53.85
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 9**

*Logro de aprendizaje de la variable consolidada resuelve problemas de forma movimiento y localización – pos test*

### **Análisis e interpretación**

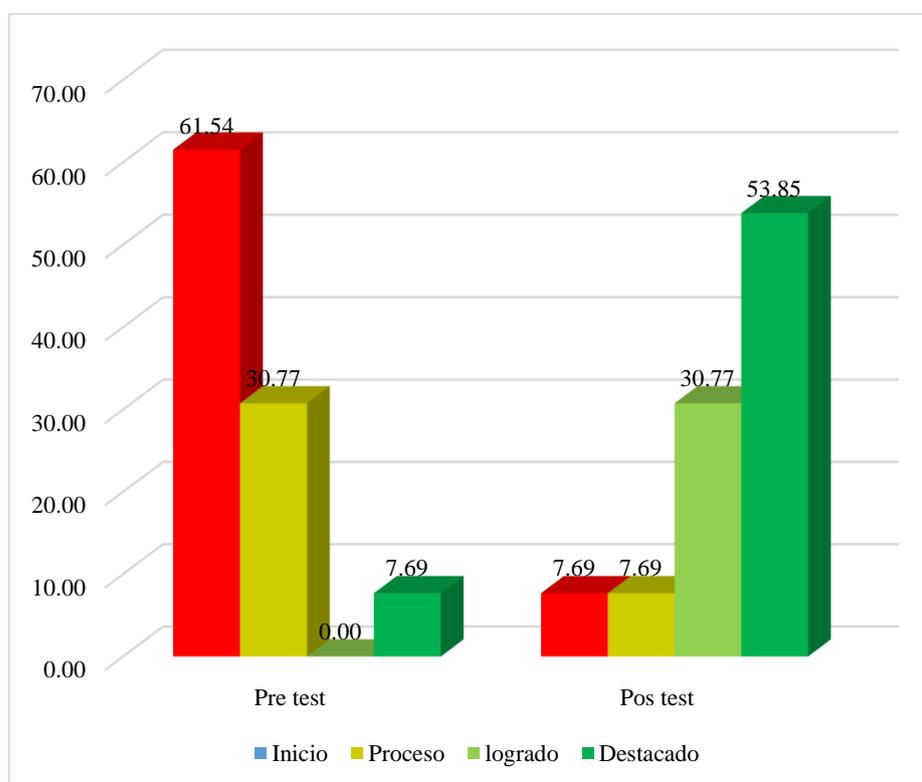
Luego del desarrollo de sesiones de aprendizaje sobre juegos de construcción, y analizando la variable consolidada sobre resuelve problemas de forma movimiento y localización, se percibe que los integrantes de la muestra tienen buenos niveles de logro de aprendizaje llegando a 53.85% en el nivel “destacado” seguido de un 30.77% en “logrado” y con 7.69% de integrantes de la muestra en “proceso” e “inicio”

**Tabla 11**

*Comparación de pre test y post test respecto a resuelve problemas de forma movimiento y localización*

Nivel de logro	Pre test	Pos test
Inicio	61.54	7.69
Proceso	30.77	7.69
Logrado	0.00	30.77
Destacado	7.69	53.85
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100.00</b>

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

**Figura 10**

*Comparación de pre test y post test respecto a resuelve problemas de forma movimiento y localización*

### **Análisis e interpretación**

Al efectuar la comparación de resultados del pre test con el pos test se percibe una mejora sustancial en los resultados toda vez que el porcentaje de estudiantes en inicio ha disminuido significativamente pasando de 61.54% a 7.69% y a la vez los niveles de logro que no tenía valores importantes en el pre test como los niveles “destacado” y “logrado”, ahora en el pos test han llegado a 53.85% y 30.77% respectivamente lo que hace suponer que los estudiantes ahora tienen un mejor nivel de logros de aprendizaje en esta competencia

## 4.2. Prueba de hipótesis

**Tabla 12**

*Nivel de significancia de la variable independiente juegos de construcción sobre la variable dependiente resuelve problemas de forma movimiento y localización*

Prueba de muestras relacionadas									
		Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	gl	Sig. (bilateral)
Par			Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
	Postest - Pretest	23.07	12.49	3.46	15.53	30.63	6.66	12	0,000

Nota. Elaboración propia

La hipótesis fue planteada en los siguientes términos: Existe una influencia significativa de los juegos de construcción para desarrollar la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 de Chancay, 2022 luego de haber desarrollado el experimento respecto a los juegos de construcción y haber calculado el coeficiente T de Student, el mismo que mide el nivel de significancia de una variable independiente sobre una dependiente, se puede asegurar que la hipótesis ha sido probada de manera afirmativa, toda vez que se ha obtenido un valor T de 6.66 superior al valor crítico de 1.78 y además una probabilidad de no ocurrencia de la hipótesis nula de 0.000.

## 4.3. Discusión de resultados

La información obtenida de las bases de datos tanto del pre test como del pos test y luego de la respectiva sistematización se puede asumir que la presente investigación respecto a las variables de estudio juegos de construcción como variable independiente y resuelve problemas de forma movimiento y localización como variable dependiente, se ha llegado a establecer que tanto a nivel de dimensiones como de la variable consolidada mismas ha sufrido cambios importantes, pues, del pre test donde en cada una de las dimensiones los niños y niñas

se encontraban en niveles de logros de aprendizaje en “inicio” como el más relevante y que implicaba una preocupación, luego de la aplicación de sesiones de aprendizaje con juegos de construcción los niños y niñas han tenido un comportamiento en sus niveles de logro muy importantes, donde se puede evidenciar una disminución en cuanto al logro de aprendizaje en “inicio” de 53.85% y a la vez un avance muy importante en los logros de aprendizaje en los niveles de “logrado” y “destacado” con porcentajes de incremento de 30.77% y 46.15% respectivamente, esta información constituye una piedra angular para tener en cuenta a los juegos de construcción mínimamente como una estrategia pertinente, pues los resultados así lo confirman, y a la vez se ha establecido que estas sesiones de aprendizaje con juegos de construcción no solamente han permitido elevar el nivel de logro de los aprendizajes, sino que es altamente significativa porque se ha logrado obtener un coeficiente T de Student de 6.66 que es superior al valor crítico de 1.78 y a la vez una probabilidad remota que los juegos de construcción no tengan un efecto positivo en la variable dependiente resuelve problemas de forma movimiento y localización, toda vez que el sig. bilateral es de 0.000.

Toda esta información a la que se ha llegado en la presente investigación guarda estrecha relación con las investigaciones consultadas en los antecedentes, pues tanto a nivel internacional como las de Rodríguez (2016), Gualoto (2017) y las investigaciones nacionales de Rojas (2020), Trinidad (2021) y la investigación regional de Malca (2018); dan cuenta que los juegos de construcción tienen una influencia significativa en el desarrollo del pensamiento matemático y específicamente en lo que se refiere a la resolución de problemas que es la parte importante de esta área académica.

Por lo que es muy importante tener en cuenta los juegos de construcción para el desarrollo de los niveles de logro en la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

Existe una influencia significativa de los juegos de construcción para desarrollar la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 de Chancay, 2022, así se evidencia en la tabla 13 donde se ha obtenido una T de Student de 6.66 que es superior al valor crítico de 1.78. y además el valor sig. bilateral es de 0.000

Se presenta un bajo nivel en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 “de Chancay, 2022 antes de desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de construcción, así se evidencia en la tabla 5 donde el nivel más relevante es el de “inicio” con 61.54%

Se presenta una evolución progresiva en el manejo y ejecución de los juegos de construcción para desarrollar la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°065 de Chancay, 2022, así se evidencia en la tabla 6 donde se ha pasado de la primera aplicación de 11.28 a 18.10 en el sistema vigesimal y teniendo además una media de 15.33, lo que indica que finalmente los niños y niñas llegaron a un nivel de logro de aprendizaje “logrado” en cuanto a los juegos de construcción

Se presenta un buen nivel de logros de aprendizaje en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 065 de Chancay, 2022 después de desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de construcción, así se evidencia en la tabla 11 donde se ha llegado a un 53.85% de integrantes de la muestra en el nivel “destacado”

## **RECOMENDACIONES**

A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 065 de Chancay coordinar con sus docentes y los padres de familia para que los niños y niñas recurran a este tipo de juegos porque va a permitirles mejorar significativamente sus logros de aprendizaje en matemática.

A los padres y madres de familia de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 de Chancay apoyar a sus menores hijos en el desarrollo de estos tipos de juegos ya que en algunos de ellos se necesita de la ayuda o apoyo de las personas adultas.

A la docente de la sección de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 de Chancay recurrir a los juegos de construcción como una alternativa pertinente de mejora del pensamiento matemático en sus estudiantes, pues mientras más contacto tengan los niños y niñas tendrán mejores oportunidades de mejorar sus logros de aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, J. (29 de marzo de 2012). <https://www.glc.us.es/~jalonso/vestigium/el-metodo-de-polya-para-resolver-problemas/>
- Arias, J. (2016). *Metodología de la investigación III. La población de estudio*. Alergia. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Ávalos, M., Miranda, C., & Sinaluisa, M. (2016). *Juegos de Construcción en el Ambito Lógico Matemático en los niños de inicial 2 de la escuela "Dr. Cristóbal Cevallos Larrea" del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016*. Universidad Nacional del Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3234>
- Bautista, J. (s.f). *core.ac.uk*. <https://core.ac.uk/download/pdf/267888313.pdf>
- Bustamante, C. (2022). *Implementación del programa 'libre de juguetes' para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por Convenio. Arequipa, 2018*. Universidad Católica San Pablo. [https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15714/1/BUSTAMANTE\\_KOTHE\\_CAT\\_IMP.pdf](https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15714/1/BUSTAMANTE_KOTHE_CAT_IMP.pdf)
- Capone, R., & Moya, Y. (2017). *funes.uniandes.edu.co*. <http://funes.uniandes.edu.co/20127/1/Capone2017Los.pdf>
- Castro, C., & Escorial, B. (15 de marzo de 2006). *eprints.ucm.es*. [https://eprints.ucm.es/id/eprint/12635/1/De\\_Castro\\_-\\_Escorial\\_INDIVISA\\_2006.pdf](https://eprints.ucm.es/id/eprint/12635/1/De_Castro_-_Escorial_INDIVISA_2006.pdf)
- educared. (s.f.). *educared.fundaciontelefonica.com.pe*. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/buena-practica-tic/estrategias-didacticas-para-desarrollar-competencias-matematicas/>
- Educrea. (s.f.). *educrea.c*. <https://educrea.cl/aprendizaje-a-traves-del-juego/>
- Espinoza, P. (15 de marzo de 2016). *www.redcenit.com*. <https://www.redcenit.com/9-beneficios-de-jugar-a-las-construcciones/>
- Gallardo, J. (marzo de 2018). *rio.upo.es*. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%201898%2C%20Groos%20propon%20la,que%20realizar%20cuando%20sea%20adulto.>
- García, A. (19 de julio de 2019). *dialnet.unirioja.es* . <https://dialnet.unirioja.es>

- Gualoto, S., & Tayupanta, I. (2017). *Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático en niños y niñas de 5 y 6 años de la escuela particular Salesiana "Don Bosco"*. Universidad Central de Quito.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11594>
- Guarniz, C. (agosto de 2019). *www.carlosguarnizteaches.com*.  
[www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/area-matematica-competencias.html](http://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/area-matematica-competencias.html)
- juegosdeconstruccion. (2023). *juegosdeconstruccion.net/para-nino*:  
<https://juegosdeconstruccion.net/para-ninos/de-3-a-6-anos/>
- Lama, P. d., Lama, M. d., & Lama, A. d. (2022). Los instrumentos de la investigación científica. Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 189-202.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- López, J. (01 de septiembre de 2021). *economipedia.com*.  
<https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>
- maestrasdeeducacioninicial. (s.f.). *maestrasdeeducacioninicial.com*.  
<https://maestrasdeeducacioninicial.com/estrategias-para-trabajar-el-area-de-matematica-educacion-inicial/>
- Malca, K. (2018). *Juegos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años en la IE N°328 "Lamaspampa" San Migue, Cajamarca*. Universidad San Pedro.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USPE\\_7d8128e6c8fef3d25407edc61fdd9e6b](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USPE_7d8128e6c8fef3d25407edc61fdd9e6b)
- Malca, K. (2018). *Juegos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años en la I.E. N° 328 "Lamaspampa" San Miguel Cajamarca*. Universidad San Pablo.
- MED. (2017). *El juego en la educación inicial*. Ministerio de Educación y Deportes.  
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005717.pdf>
- Mendoza. (abril de 2017). *Didáctica de la matemática, consideraciones*. 21.  
<https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2017/04/TEMAS-DE-DID%3%81CTICA-Did%3%A1ctica-de-la-Matem%3%A1tica.pdf>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 121-122. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (3 de diciembre de 2019). *www.dreilm.gob.pe*.  
<https://www.dreilm.gob.pe/dreilm/noticias/pisa-2018-peru-es-el-pais-de-america-latina-que-muestra-mayor-crecimiento-en-matematica-ciencia-y->

- lectura/#:~:text=Per%C3%BA%20y%20pa%C3%ADses%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20en%20PISA%202018&text=Estad%C3%ADsticamen  
 MINEDU. (6 de noviembre de 2020). *sites.minedu.gob.pe*.  
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-son-las-capacidades/>
- Mora, K., Cedillo, J., Jonnathan, & Saltos, M. (05 de abril de 2018). La Matemática en el Contexto de las Ciencias. *Recimundo*, 2(2).  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(2\).2018.599-613](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(2).2018.599-613)
- Ramirezparis, X. (2009). La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas. *Zona Próxima*(10), 138-145. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85312281009.pdf>
- Rodríguez, G. (2016). *Juegos de construcción en el desarrollo lógico-matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de la escuela "Pablo Muños Vega", del Distrito Metropolitano Quito, periodo 2015-2016*. Universidad Central del Ecuador.
- Rojas, A. (2020). *Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17114#:~:text=Por%20lo%20tanto%2C%20se%20concluye,Mart%C3%ADn%20de%20Porres%2C%20Ayacucho%202019.>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (1984). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Sánchez, N. (2018). *Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I.E. N°.130-Celendín*. Universidad San Pedro.  
[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11130/Tesis\\_60965.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11130/Tesis_60965.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- significados. (2010). *www.significados.com*. <https://www.significados.com/juego/>
- Sobalvarro, L., & Camacho, M. (26 de abril de 2018). *www.redalyc.org*.  
<https://www.redalyc.org/journal/440/44055139034/html/>
- Trinidad, C. (2021). *Juegos organizados para desarrollarla competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 108 "Maria Montessori", Huánuco-2018*. Universidad de Huánuco.  
<http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2757/Trinidad%20Duran%2c%20Cyntia%20Mitze.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UMC. (2019).

<https://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/#:~:text=Informaci%C3%B3n%20sobre%20nuestra%20participaci%C3%B3n,15%20a%C3%B1os%20de%2079%20pa%C3%ADses.&text=La%20prueba%20PISA%20se%20aplic%C3%B3,septiembre%20de%202018%2C%20utilizando%20computadoras.>

UNICEF. (2018). *www.unicef.org*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Universidadlaconcordia. (20 de julio de 2020). *universidadlaconcordia.edu.m*.

<https://universidadlaconcordia.edu.mx/blog/index.php/tecnicas-de-investigacion/#:~:text=Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20investigaci%C3%B3n%20son,conocimiento%20para%20resolver%20nuestras%20preguntas.>

Vásquez, C. (2018). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la Institución Educativa N°82048 “Inmaculada Concepción” de la Encañada*. Universidad Nacional de Cajamarca.

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/3513/INFLUENCIA%20DE%20LOS%20JUEGOS%20DID%C3%81CTICOS%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20LA%20I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### Constancia de aplicación



Gobierno Regional Cajamarca  
Dirección Regional de Educación – Cajamarca  
Unidad de Gestión Educativa Local – San Marcos  
Institución Educativa N° 065- Chancay



## CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa Inicial N° 065 del distrito de Chancay

### HACE CONSTAR:

Que las estudiantes **PEREDA ESPINOZA Geivy Liliana** y **ALBARRAN PAREDES Nancy Elizabeth**, del X ciclo de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos han aplicado el proyecto de tesis titulado:

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022; utilizando material educativo para cada actividad.**

FECHA DE INICIO: 22 de julio del 2022

FECHA DE TÉRMINO: 28 de noviembre del 2022

Realizando un total de 12 actividades

Para constancia, se expide la presente a solicitud de las interesadas.

Chancay, 29 de noviembre del 2022

  
Mónica Q. Velezmoro Palacios  
DIRECTORA I.E. N° 065

DOCENTE DE AULA

  
Mónica Q. Velezmoro Palacios  
DIRECTORA I.E. N° 065

DIRECTORA

## Instrumentos

### Ficha de observación, pre test sobre resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

#### Pre test y post test

Ficha de observación acerca de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.

#### ➤ **Objetivo:**

Nivel de desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.

#### ➤ **Instrucciones:**

Queridos niños y niñas vamos a realizar la ejecución de nuestro proyecto de investigación con fines de titulación con tal sentido, deseamos que todos trabajen y se comporten bien para llevar adecuadamente este instrumento.

#### ➤ **Escala de medición**

<b>Bajo</b>	<b>Regular</b>	<b>Bueno</b>
1	2	3

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Tiempo	ESCALA		
				1	2	3
<b>Relación de objetos bidimensionales y tridimensionales</b>	Resuelve problemas al relacionar objetos del entorno con formas bidimensionales	1. Construye una casita en dos dimensiones con una ventana de forma cuadrada.				
		2. Construye una casita en dos dimensiones con una ventana de forma triangular				
		3. Construye la figura de una persona en dos dimensiones con material pertinente.				
		4. Arma un pequeño puente para que se desplace un carrito.				
	Resuelve problemas al relacionar objetos del entorno con formas tridimensionales	5. Construye una pirámide de base triangular				
		6. Construye una casita tridimensional de dos habitaciones				
		7. Arma una casa tridimensional de cuatro niveles ayudado de material pertinente				
		8. Arma una persona tridimensional con material pertinente.				
		9. Arma una pirámide de base pentagonal.				
<b>Ubicación y desplazamiento</b>	Resuelve problemas de ubicación	10. Construye una casita cerca de una torre y otra casita lejos de la misma torre				

		11. Arma un muñeco al lado izquierdo de su mochila				
		12. Arma un muñeco al lado derecho de su mochila				
	Resuelve problemas de desplazamiento,	13. Arma un cubo y lo desplaza hacia delante de su compañero.				
		14. Arma un aro y lo desplaza hacia atrás de su compañero(a)				
		15. Arma un cubo y lo desplaza lado derecho de su compañero.				
		16. Arma un aro y lo desplaza al izquierdo de su compañero.				
<b>Comparación de longitudes</b>	Compara objetos de longitudes iguales	17. Arma dos barras iguales con material multibase				
		18. Arma dos muñecos del mismo tamaño de manera pertinente				
	Compara objetos de longitudes diferentes	19. Arma dos barras de longitudes diferente longitud con material base				
		20. Arma dos muñecos de tamaños diferentes de manera pertinente				

# Ficha de validación de instrumento

**GRC**  
GOBIERNO REGIONAL CUSCO

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO  
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA "SAN MARCO" - BARRANCO  
Cusco - Perú - 2007 - 21. 001 - 04 01 101 1000

**FORMA DE VALIDACIÓN DE JUNIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

1.1. Apellidos y nombres del experto: Cabrera Rodríguez, Julia Paola

1.2. Institución donde labora: F. E. P. P. S. Cusco

1.3. Título de la investigación: El rol de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de la escuela primaria "San Marcos" de la ciudad de Cusco, Perú, 2022.

1.4. Nombre del instrumento técnico de validación: Ficha de validación de instrumentos

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen contenido y sentido adecuados.					
COMPRENSIÓN	Los ítems en sus enunciados completan evita relaciones con la dirección que está buscando.					
CONCRETUD DE ENUNCIACIÓN	Los ítems están expresados en conductas observables.					
COHERENCIA	Los ítems están organizados de manera lógica.					
RELEVANCIA	Los ítems corresponden al aspecto de contenido a validar.					
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.					
ACTUALIDAD	Los ítems que se aplican en el momento actual.					
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con los contenidos y la tabla de estudio.					
PUNTAJE PARCIAL:						
PUNTAJE OBTENIDO DEL CBT		31				
PORCENTAJE OBTENIDO NOET		$\%NOET = \frac{PUNTAJE\ OBTENIDO \times 100}{81}$ $\%NOET = \frac{31 \times 100}{81} = 38.27\%$				
<b>III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN = % NOET.</b> Coloque X en el recuadro blanco que corresponda						
A. DEBILITANTE	B. BUO	C. REGULAR	D. BUENO	E. MUY BUENO		
[20 - 24]	[25 - 32]	[33 - 40]	[41 - 48]	[49 - 56]	[57 - 64]	
					[65 - 80]	

## Resolución de aprobación de reglamento de investigación



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

### **RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 84 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG**

*San Marcos, 06 de setiembre de 2021*

#### **VISTO,**

El acta de reunión de trabajo de Interaprendizaje de docentes del IESP Público "San Marcos", de fecha 31 de agosto de 2021.

El expediente N° 251-21-IESPP "SM", que presenta el Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez, adjuntando el Reglamento de Investigación y anexos correspondientes, en calidad de docente designado para la reestructuración y socialización de dicho Reglamento, y;

#### **CONSIDERANDO:**

Que, el IESP Público "San Marcos", tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Artículo 3°, literal d) y el Artículo 6°, literal a) de la Ley N° 30512 y su Reglamento "Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes".

Que, RDI N° 01 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG, se aprueba el Proyecto Educativo Institucional del IESP Público "San Marcos"

Que, la RVM N° 177-2021-MINEDU, aprueba el Documento Normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior"

Que, es de obligatoriedad que el IESPP "San Marcos" cuente con un Reglamento de Investigación actualizado que rija los procesos investigativos al interior de nuestra Institución;

Que, estando a lo actuado por el órgano de Dirección y otras normas conexas.

#### **SE RESUELVE:**

- 1°. APROBAR** el Reglamento de Investigación del IESPP "San Marcos" que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.
- 2°. DISPONER** su aplicación para la ejecución y revisión de todos los trabajos de investigación del IESPP "San Marcos" que inician el año 2021.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

Prolongación Lozano Prado s/n – San Marcos. Cel. 976789314  
E-mail: ipsanmarcos@hotmail.com Web: www.ipsanmarcos.edu.pe





## Bases de datos

### Base de datos de pre test

N°	Apellidos y nombres	Relacion de objetos									Ubicación y desplazamiento						Comparación					Total			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Parc	10	11	12	13	14	15	16	Parc	17	18		19	20	Parc
1	Lezma Mendoza, Anthony Jampier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	20
2	Chomba Abanto, Sandra Edith	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	5	21
3	Alcantara rojas, Lusiana Isabela	3	2	1	3	2	3	2	1	3	20	2	2	2	1	1	3	1	12	1	2	2	2	7	39
4	Angeles Huaripata, Dumedia Rosaura	2	2	3	1	3	2	1	2	1	17	1	2	2	1	1	1	2	10	2	1	2	2	7	34
5	Leiva Acosta, Ronald Jeanpaul	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	21
6	Leiva Reyes, Heydan Samir	3	3	3	2	3	3	3	2	2	24	3	2	3	3	3	2	3	19	3	2	3	3	11	54
7	Lezma Rojas, Hernan Grabiél	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	21
8	Melendez Soto, Yaiza Zoe	2	1	2	1	2	1	2	2	1	14	1	2	1	2	2	1	2	11	2	3	2	2	9	34
9	Paredéz Quiroz, Jhony Alexandra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	20
10	Rivera Martínez, Ilse Marla Jesús	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	20
11	Rojas Cuenca, Kiara Anjhely	3	2	1	2	1	1	2	1	3	16	1	2	3	2	2	2	1	13	2	1	1	3	8	37
12	Sanchez Cordova, Pamela Nayara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	20
13	Salazar rojas, Smith Jham	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	20

### Base de datos de post test

N°	Apellidos y nombres	Relacion de objetos									Ubicación y desplazamiento						Comparación					Total			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Parc	10	11	12	13	14	15	16	Parc	17	18		19	20	Parc
1	Lezma Mendoza, Anthony Jampier	3	2	2	3	2	2	2	3	3	22	3	2	3	2	3	2	2	17	2	2	2	3	9	48
2	Chomba Abanto, Sandra Edith	2	2	2	3	2	2	3	3	2	21	3	3	2	3	2	3	3	19	3	2	3	3	11	51
3	Alcantara rojas, Lusiana Isabela	3	2	2	3	3	2	3	2	3	23	2	3	2	3	2	2	3	17	2	3	2	3	10	50
4	Angeles Huaripata, Dumedia Rosaura	3	2	2	2	3	2	3	2	3	22	2	2	3	3	3	3	3	19	3	3	2	3	11	52
5	Leiva Acosta, Ronald Jeanpaul	3	3	3	3	3	2	2	3	2	24	2	2	2	3	2	2	3	16	3	2	2	2	9	49
6	Leiva Reyes, Heydan Samir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	12	60
7	Lezma Rojas, Hernan Grabiél	3	2	3	2	3	2	3	2	2	22	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	12	55
8	Melendez Soto, Yaiza Zoe	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	12	60
9	Paredéz Quiroz, Jhony Alexandra	2	3	3	3	3	2	3	3	2	24	3	3	3	2	3	2	3	19	3	2	3	2	10	53
10	Rivera Martínez, Ilse Marla Jesús	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	2	1	8	55
11	Rojas Cuenca, Kiara Anjhely	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	1	2	2	1	2	2	3	13	2	2	1	2	7	38
12	Sanchez Cordova, Pamela Nayara	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	12	60
13	Salazar rojas, Smith Jham	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	2	1	2	2	2	1	2	12	2	2	2	2	8	30

## Prueba de normalidad

### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Pretest	0.218	13	0.093*	0.865	13	0.046
Postest	0.349	13	.0000	0.7493	13	0.002

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Prueba de confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nivel
Ficha de observación	0.97	Muy bueno

## Fotografías de evidencia



Integrantes de la muestra de estudio armando un polígono mediante piezas



Integrantes de la muestra de estudio construyendo un robot



Integrantes de la muestra de estudio construyendo una casa usando bloques magnéticos de diferentes formas.



Integrantes de la muestra de estudio construyendo una casa con bloques de madera ubicándolo encima, debajo, izquierda y derecha



Integrantes de la muestra de estudio construyendo un collar de acuerdo a su forma y color



Integrantes de la muestra de estudio construyendo las figuras geométricas