



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO**

INFORME DE INVESTIGACIÓN

**“JUEGOS MATEMÁTICOS PARA RESOLVER
PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y
LOCALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE
EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 131,
IHUAMACA, SAN IGNACIO, 2023”.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
GESTIÓN, EVALUACIÓN CURRICULAR Y METODOLOGÍAS DE
APRENDIZAJE**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR

**EN LA CARRERA PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
LLACSAHUANGA ACHA, DIANA CAROLINA**

**ASESOR:
Mg. TOCTO FLORES, PEDRO EFRÉN**

SAN IGNACIO- PERÚ 2023

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“JUEGOS MATEMÁTICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 131, IHUAMACA, SAN IGNACIO, 2023”.

- LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión, evaluación curricular y metodologías de aprendizaje.

- EJE TEMÁTICO

Estrategias y metodologías.

- SEDE DE LA INVESTIGACIÓN

- **Institución Educativa Inicial:** N° 131.
- **Lugar** : Ihuamaca.
- **Distrito** : San Ignacio.
- **Provincia** : San Ignacio.
- **Región** : Cajamarca.

- BENEFICIARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio 2023.

- DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN: 10 meses.

- **Inicio** : marzo del 2023.
- **Término** : diciembre del 2023.

- RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN

- Llacsahuanga Acha, Diana Carolina.

- ASESOR

Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén.

- JURADO

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DEDICATORIA

A mis queridos padres, por ser la motivación constante para el logro de mis objetivos de ser profesional.

DIANA CAROLINA

AGRADECIMIENTO

A mis padres por apoyarme en todo momento y engrandecer mi personalidad para ser una profesional de bien.

DIANA CAROLINA

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. <i>Enunciado diagnóstico</i>	17
1.2.2. <i>Pregunta de acción</i>	17
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.3.1. <i>Objetivo general</i>	17
1.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	17
1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN	18
1.4.1. <i>Hipótesis</i>	18
1.4.2. <i>Unidad de análisis</i>	18
1.4.3. <i>Términos clave</i>	18
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.5.1. <i>Justificación teórica</i>	18
1.5.2. <i>Justificación metodológica</i>	19
1.5.3. <i>Justificación práctica</i>	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES	20
2.1.1. <i>Antecedentes internacionales</i>	20
2.1.2. <i>Antecedentes nacionales</i>	22
2.1.3. <i>Antecedentes locales</i>	24
2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS	25
2.2.1. <i>Bases científicas</i>	25

2.2.1.1. TEORÍAS DE LOS JUEGOS MATEMÁTICOS	25
A. Zermelo y Von Neumann: Hacia la formalización de la Teoría de Juegos	25
B. John Nash y la teoría de juegos	26
2.2.1.2. TEORÍAS SOBRE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	27
A. Teoría del razonamiento: Van Hiele	27
B. Teoría de la Educación matemática realista	28
C. Teoría de la resolución de problemas: Polya	28
2.2.2. Bases teóricas	29
2.2.2.1. JUEGOS MATEMÁTICOS	29
A. Concepto	29
B. Características	29
C. El juego matemático en inicial	30
D. La importancia del juego en las matemáticas	31
E. Los juegos y las matemáticas	32
F. Juegos matemáticos a trabajar en la investigación	32
a. Construyendo con figuras geométricas	33
b. Caja Mackinder	33
c. Identifiquen formas en el hogar	34
d. Hablen sobre la disposición de imágenes en un libro	34
e. Ordenación	35
f. Numeración	35
g. La Pizzería	36
h. El palmo de la clase	36
i. Bingo	37
j. Construyendo triángulos	37
k. Construyendo cuadrados	37
m. Los Dados	38
n. Fracciones	38
l. Búsqueda del tesoro	39
o. Los espejos	39
p. Mi figura preferida	40
q. Construyendo con figuras geométricas	41
r. El cartón de la suma: descomponer y sumar	41

s. Los bolos	42
t. ¿Cuánto pesa...?	42
2.2.2.2. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	43
A. Resolución de problemas	43
B. Enfoque que sustenta el desarrollo de la matemática en educación inicial	44
C. Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización	45
2.2.3. <i>Definición de términos clave</i>	46
3.2.3.1. Juegos matemáticos	46
3.2.3.2. Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	46
CAPÍTULO III	
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	
3.1. PLAN DE ACCIÓN	47
3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES	51
3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación	51
3.2.1.1. <i>Acción N° 1</i>	51
3.2.1.2. <i>Acción N° 2</i>	53
3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:	59
3.2.2.1. <i>Acción N° 3</i>	59
3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS	61
CONCLUSIONES	63
SUGERENCIAS	64
BIBLIOGRAFÍA	65
ANEXOS	71
ANEXO N° 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS	
ANEXO N° 2: ÁRBOL DE OBJETIVOS	
ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN	
ANEZO N° 4: MATRIZ CURRICULAR	
ANEXO N° 5: PROYECTO DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 6: SESIONES DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 7: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	
ANEXO N° 8: SISTEMATIZACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
ANEXO N° 9: MATRIZ DE CONSISTENCIA	

ANEXO N° 10: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN: LINKS,
FOTOGRAFÍAS, VIDEOS, AUDIOS, DOCUMENTOS Y OTROS

RESUMEN

Los niños juegan de formas diferentes, dependiendo de sus capacidades, personalidad, necesidades personales, intereses; pero principalmente, el juego se presenta según la evolución o etapa del niño. En esta investigación los hemos utilizado para resolver problemas de forma, movimiento y localización, 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. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.

En esta investigación nos propusimos desarrollar el siguiente proyecto: “JUEGOS MATEMÁTICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 131, IHUAMACA, SAN IGNACIO, 2023”, planteando el objetivo general: Elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

Para evaluar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, utilizamos una Lista de Cotejo. Para la calificación de los estudiantes se tomó en cuenta la competencia del nivel inicial: resuelve problemas de forma, movimiento y localización; la Unidad de Análisis estuvo conformada por 11 niños y niñas de 5 años de edad.

Los resultados muestran que del 100% de estudiantes el 18% se encontraban en el nivel de inicio; es decir, no se expresaban oralmente; sin embargo, en el proceso se elevó el porcentaje a 55% y a la salida lograron avanzar al 100% en los niveles de expresión oral. Se concluye que un alto porcentaje de los niños y niñas han alcanzado un nivel alto de la competencia señalada.

PALABRAS CLAVE: juegos matemáticos y resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

ABSTRACT

Children play in different ways, depending on their abilities, personality, personal needs, interests; but mainly, the game is presented according to the evolution or stage of the child. In this research we have used them to solve problems of shape, movement and location. This competence is visualized when boys and girls establish relationships between their body and space, objects and people in their environment. All these actions allow them to build the first notions of space, shape and measurement.

In this research we set out to develop the following project: "MATHEMATICAL GAMES TO RESOLVE PROBLEMS OF FORM, MOVEMENT AND LOCATION IN 3 YEARS OLD BOYS AND GIRLS, INICIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N° 131, IHUAMACA, SAN IGNACIO, 2023", setting the objective general: Raise the levels of problem solving of shape, movement and location in boys and girls of 3 years of age, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

To evaluate the levels of solving problems of shape, movement and location, we use a Checklist. For the students' qualification, the initial level competence was taken into account: solve problems of shape, movement and location; The Analysis Unit was made up of 11 boys and girls of 5 years of age.

The results show that of 100% of students, 18% were at the beginning level; that is, they did not express themselves orally; However, in the process the percentage was raised to 55% and at the end they managed to advance to 100% in the levels of oral expression. It is concluded that a high percentage of boys and girls have reached a high level of the aforementioned competence.

KEYWORDS: mathematical games and problem solving of shape, movement and location.

INTRODUCCIÓN

Debemos tener presente que los niños siguen siendo niños, y por lo tanto tienen ganas de jugar, además hay que saber que es una necesidad para completar su desarrollo. Los niños de estas edades, muchas veces, no entienden que deben centrarse en hacer los deberes, es decir estar sentados todas las tardes realizando tareas para la escuela. Para ellos, el juego es una manera de aprender. Y hay que saber que no pierden el tiempo jugando y que se pueden aprender muchas cosas de manera lúdica. Alsina, (2008, p. 78).

El Ministerio de Educación del Perú menciona que el enfoque Centrado en la Resolución de problemas considera que: “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” MINEDU, (2016, p. 231). Por lo tanto, consideramos que trabajar este enfoque significa que los estudiantes, con el apoyo del docente, serán capaces de utilizar todas las herramientas posibles que le permitan asociar situaciones de su contexto a expresiones matemáticas. Es así que, el objetivo principal es que los estudiantes se desarrollen plenamente para que desempeñen un papel activo en nuestra sociedad y tengan las habilidades necesarias para enfrentarse exitosamente ante los diferentes retos de su vida diaria.

Esta realidad de la matemática, permitió determinar que el equipo de investigación se proponga desarrollar la presente investigación: “JUEGOS MATEMÁTICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 131, IHUAMACA, SAN IGNACIO, 2023”, y así revertir el problema detectado.

El presente informe de investigación, está estructurado de la siguiente manera:

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN: en este aspecto se especifica el título de la investigación, sede de la investigación, ubicación de la institución Educativa, beneficiarios, duración de la investigación, responsable de la investigación, asesor de la investigación y jurado.

CAPÍTULO I: detalla el planteamiento de la investigación: planteamiento del problema, análisis crítico de la situación problemática, definición del problema que contempla el enunciado diagnóstico y la pregunta de acción, los objetivos de la investigación, la hipótesis de acción y la justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: en este acápite se describe el marco teórico conceptual de la investigación, primero se detalla los antecedentes de la investigación: internacionales, nacionales y locales, luego las bases teórico científicas a través del desarrollo de las bases científicas, bases teóricas y la definición de los términos clave.

CAPÍTULO III: hace referencia a la intervención pedagógica: el plan de acción, la evaluación de las acciones, indicadores de proceso y resultado y las fuentes de verificación pertinentes, también se anota la forma cómo se difundieron los resultados de la investigación.

Este informe termina con el planteamiento de las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes que evidencian el trabajo realizado.

LA AUTORA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las matemáticas y el ejercicio del pensamiento numérico son esenciales para el desarrollo de una vida intelectual exitosa, cuando un niño aprende de manera eficaz y hace suyo el conocimiento que adquiere ya sea matemático u otro, se convierte en un ser más lógico, razona ordenadamente y mantiene sus capacidades activas para ser crítico o ver el mundo más allá de lo que la situación lo plantee, del mismo modo, crea en él actitudes y valores que le garantizan el libre desarrollo de la personalidad, creando en él base fundamental para mantener seguridad a la hora de realizar procedimientos y confianza de los resultados que obtiene.

Por su parte, desde el Ecuador; Guartatanga y Romero (2017) en su trabajo, “el juego como estrategia para fortalecer el aprendizaje de la suma y la resta en tercero de egb”, mediante el proceso de observación notaron que los estudiantes no realizan el cálculo mental, y por ende no tienen la capacidad de interiorizar las propiedades asociativas y comunicativas de la suma, y erráticamente realizan un procedimiento de redondeo y aproximación, mostrando la incapacidad de realizar operaciones matemáticas como la suma de diferentes formas, es decir, según los investigadores, los estudiantes no son capaces de realizar sumas de manera horizontal y sin ningún tipo de ayudas o estrategias como la del lápiz y el papel extra para realizar la suma de forma vertical.

En un estudio realizado en dos países tales como Colombia y Brasil, arrojó como resultado que, los juegos tanto como los países tomados de muestra como a nivel mundial son los mismos y que van direccionados al mismo objetivo que son los juegos como aprendizaje en los niños. Reconocidos integrantes de asociaciones que aportan en la educación como lo es Michel van Langendonck vicepresidente de ITLA (Asociación Internacional de Ludotecas) y Adriana Friedmann creadora de Nepsid destacan la importancia del juego en la infancia para el desarrollo del niño.

El juego es relevante para la primera infancia, como lo es para los años subsecuentes, por la posibilidad de expresión, socialización y aprendizajes diversos. Jóvenes y adultos también se benefician con el juego, desde que esté adaptado a cada edad y circunstancia”. (Jerez, 2016).

Al mencionar el término juego, es probable que se recuerden las actividades que hicimos en nuestra infancia, cuyo fin era divertir, entretener. Pero al pasar el tiempo ese objetivo que antes se tenía fue quedando atrás. A través de diferentes estudios aplicados en el ámbito educativo han indicado que si los juegos van de la mano con el aprendizaje este sería una estimulación favorable al desarrollo cognitivo en especial con las destrezas lógico matemáticas en los niños en esta etapa pueden mejorar la memoria y tomando en cuenta que también ayuda a desenvolver su capacidad de interacción social.

El nivel educativo de preescolar en México ha tenido cambios recientes y muy drásticos; a partir del año 2004 los planes y programas para este nivel fueron reformados y comenzó a trabajarse con base en competencias, las cuales en conjunto conforman un campo formativo; en el año 2011 se realizó una modificación a esta forma de trabajo y se incluyeron entonces Aprendizajes Esperados, los cuales integran a las competencias de cada uno de los seis diferentes campos formativos (Secretaría de Educación Pública, 2011).

Entre estos seis campos formativos existe uno que por el grado de su complejidad y su importancia para el éxito de la vida escolar futura en los alumnos y las alumnas, la autora de la presente investigación decidió estudiar más profundamente: Pensamiento Matemático, dentro de este campo, se pretende lograr que los alumnos de este nivel educativo adquieran todas las competencias que se sugieren, y que se haga de una manera divertida, atractiva y motivadora para los alumnos (Secretaría de Educación Pública, 2011).

De acuerdo con el Ministerio de Educación (Minedu, 2019) si hablamos de América latina encontramos que el 79 % de los estudiantes tienen un nivel inferior en el desarrollo de las competencias de lectura, matemáticas y ciencia, esto se ve

evidentemente declarados en los productos que se obtuvieron en la evaluación PISA del año 2018.

También según el documento redactado por la Unidad de Estadística de Educación sobre los resultados de la ECE en Lima Metropolitana, se tiene que el 29 % de los estudiantes logran los aprendizajes del segundo grado de primaria en matemática. (Unidad de estadística, 2016). Viendo este resultado nos damos cuenta que es más del 50 % de estudiantes que en nuestra región tiene dificultades en el área de matemática.

Gracias a los resultados obtenidos en pruebas realizadas en el año 2018 y los años anteriores, se sabe el grande problema que existe en nuestro país con respecto a la educación y específicamente en las competencias anteriormente señaladas, siendo la matemática una de ellas. Es así como surge en nosotras la idea de emprender esta investigación en el nivel de educación inicial que es donde los niños van teniendo contacto con las matemáticas. Para abordar esta investigación hemos incluido al juego ya que se conoce por estudios realizados que el desarrollo del juego tiene importancia fundamental en el progreso del aprendizaje de los niños que cursan la educación inicial.

Por tal razón, se hace necesario ver, conocer y profundizar sobre la manera en que se está enseñando matemáticas, y en especial en el nivel inicial, ya que estos son la base para los grados primarios, secundarios o superiores; y en ese sentido en la Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, encontramos que la enseñanza de la matemática sufre variada problemática, entre las que resalta: las planificaciones de largo y mediano carecen de capacidades y desempeños relacionados con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización; las Sesiones de Aprendizaje limitadas en el uso de estrategias por lo que se desarrollan los contenidos sin tener en cuenta las fases de la matemática y, del mismo modo hay escasos materiales didácticos en el desarrollo de Sesiones de Aprendizaje relacionados con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. (**Anexo N° 1**).

Esto configura el problema que se va a investigar y así dar solución asertiva al mismo, buscando en todo momento que los aprendizajes matemáticos sean los más asertivos.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Enunciado diagnóstico

1.2.2. Pregunta de acción

¿Cómo mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, ¿Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

mejorar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización utilizando los juegos matemáticos, en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.
- Aplicar los juegos matemáticos que permitan desarrollar en forma asertiva, la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.
- Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática para enseñar y aprender a resolver problemas de forma, movimiento y localización.
- Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan el desarrollo de aprendizajes relacionados con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

(Anexo N° 2).

1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

1.4.1. Hipótesis

El desarrollo asertivo los juegos matemáticos contribuirá a elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

1.4.2. Unidad de análisis

Los niños y las niñas de niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca.

1.4.3. Términos clave

Término Clave N° 1: Juegos matemáticos.

Término Clave N° 2: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Justificación teórica

Los docentes al planificar los aprendizajes con estrategias heurísticas, tendrán un mejor dominio tanto teórico y práctico de lo que significa la enseñanza de la matemática, usando la propuesta de algunos teóricos que plantean esta forma de uso de estrategias matemáticas, para el logro de competencias, involucrando en el docente el dominio teórico de actividades, procedimientos, métodos, técnicas y modalidades de enseñanza, seleccionados con el fin de facilitar el aprendizaje. Son, en su caso, las diversas formas de organizar las condiciones más adecuadas para la promoción del aprendizaje. Las mismas que están interconectados, trabajando juntos, que se ajustan para un único objetivo, la enseñanza-aprendizaje.

1.5.2. Justificación metodológica

Podemos decir entonces, que las estrategias heurísticas son actividades mentales, que propicia la creatividad del estudiante para descubrir o crear procedimientos que ayuden a encontrar la solución a un problema. El MINEDU define que las estrategias como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas; estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos como de estrategias heurísticas, de manera pertinente y adecuada al problema planteado.

La metodología, está configurada para identificar la dirección a tomar en el procedimiento didáctico, cuestionar y priorizar las experiencias antes de la enseñanza, con el fin de lograr el aprendizaje, y cómo se trabajará cada contenido programático. Porque la planificación de estrategias heurísticas pertinente nos ofrece todas las condiciones adecuadas para el logro de competencias matemáticas. En este caso nuestra propuesta estará centrada en que los estudiantes mejoren significativamente la competencia de forma movimiento y localización.

1.5.3. Justificación práctica

La justificación práctica de nuestra investigación está enfocada en desarrollar habilidades matemáticas de forma movimiento y localización en los niños y niñas del IV ciclo de educación primaria de la institución educativa del caserío Las Huaquillas, utilizando estrategias heurísticas, con ello contribuiremos a que los niños y niñas desarrollen aprendizajes desde la buena práctica de la matemática, lo que les servirá para las subsiguientes etapas de estudios, además podrán insertarse mejor en el contexto del desarrollo de las competencias del plan de estudios del área de matemática interactuando mejor en su entorno familia, la escuela y comunidad. Por otro lado, la investigación contribuirá en el mejoramiento de la formación integral de los niños y niñas de educación primaria del IV ciclo, los resultados que se alcancen serán motivaciones para que otros investigadores se interesen en esta temática de estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Navarro, A. & Pabón, Y. (2020), en su tesis: “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento numérico en una operación básica”. Presentada a la Universidad de la Costa (CUC) Colombia, arriban a las siguientes conclusiones:

- Debido al carácter innovador, de la implementación del juego como estrategia para el fortalecimiento del pensamiento numérico, se pudo evidenciar una participación activa de los estudiantes, lo que permite afirmar que la estrategia implementada motivó a los estudiantes a realizar las actividades propuestas y por consiguiente elaborar participar en los juegos propuesto, por ende, fueron mejorando a través de correcciones.
- El juego, es el aliado más valioso que tenemos las maestras, de hecho, no necesitamos hacer o tener los materiales más costosos y sofisticados, para llevar al niño a otra dimensión, a transportarse, a explotar su creatividad e imaginación. El niño, con sus capacidades lo que necesita es acompañamiento, porque el con una caja de cartón se puede trasportar a la luna o con un palo de escoba, podemos lograr que cabalgue en el caballo por las montañas de su país.
- El juego es importante porque ayudar a desarrollar la capacidad intelectual, física, emocional y motriz de los niños, de igual manera; crea en el niño y edifica valores humanos como son la efectividad, sociabilidad, el respeto, la competencia, la tolerancia y muchos otros valores del ser. El juego permite la manifestación y el desgaste de las energías, de su necesidad de moverse y explorar, desarrolla todas sus competencias a tal punto que lo hace vivir pleno y feliz.

Arce, K. & Cruz, H. (2020), en su tesis: “Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia La Cumbre” del Cantón Playas

durante el periodo lectivo 2019–2020”. Presentada a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Ecuador; arriban a las siguientes conclusiones:

- La investigación recopila varios referentes teóricos importantes para el desarrollo del proyecto entre ellos, el concepto de juegos didácticos incluso reúne criterios que se encuentran en el Currículo de educación inicial del Ecuador lo que hace validar dicha información.
- Esta investigación comprueba la influencia de los juegos didácticos, y la importancia del desarrollo de las destrezas para un mejor avance del ámbito lógico matemáticas en los niños de 4 años.
- Las docentes parvularias tendrán aportes teóricos y prácticos durante su jornada laboral a través de talleres educativos orientados a mejorar el desarrollo profesional a docentes parvularios de niños de 4 años.

González, Y. & Toro, L. (2020), en su tesis: “Manual de actividades lúdicas dirigido a docentes para contribuir con la mejora del desarrollo lógico matemático y facilitar el aprendizaje de las operaciones básicas en niños/as del último nivel de educación inicial”. Presentada a la Universidad de los Andes, Venezuela; arriban a las siguientes conclusiones:

- Las fases de esta investigación nos permitieron llevar a cabo los objetivos propuestos los cuales estaban orientados a recabar datos necesarios para realizar la propuesta dirigida a solventar la situación previamente diagnosticada relacionada con deficiencias en cuanto a las estrategias didácticas utilizadas por los/las docentes de educación inicial y así facilitar el aprendizaje de la matemática.
- En cuanto a la información bibliohemerográfica se logró lo referente al tema con el fin de que se entienda la importancia de continuar con el desarrollo lógico en educación inicial a su vez de aclarar que la actividad lúdica es uno de los mejores medios. De esta manera, se destacó que el aprendizaje se puede lograr utilizando otros medios efectivos y agradables para el niño(a) a su vez evitando crear temor, opiniones negativas y erróneas hacia la matemática.
- Las técnicas e instrumentos aplicados, fueron procesados y analizados proporcionando los datos necesarios para continuar con el trabajo de investigación. Por medio de ellos se pudo constatar que la mayoría de los/las

docentes de educación inicial desconocen y no manejan los conceptos necesarios para que el niño(a) continúe con el desarrollo lógico matemático lo que demostró que no hay la posibilidad que el niño(a) continúe adquiriendo las nociones y conceptos fundamentales para el desarrollo de esta área la cual es la base para que pueda adquirir conocimientos más complejos.

- Se destacó que el niño(a) de 5 años de edad aún se encuentra en la etapa pre lógica, por lo tanto, aún requiere de la presencia de material concreto para continuar con este desarrollo y si no se utilizan las estrategias adecuadas esto afecta al niño(a) en sus estudios posteriores en relación al área de matemática.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Trinidad, C. (2021), en su tesis: “Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco”. Presentada a la Universidad de Huánuco; arriban 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, con un porcentaje del 81% Ver cuadro N° 04.
- 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.
- Se seleccionó los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco.
- Se aplicó los juegos organizados para desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco, con un resultado en el pre test en un 36.5% y el pos test en un 81%. Ver gráfico N° 03
- Se evaluó el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización las en los niños de 5 años en un 81% de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco.

García, H. (2022), en su tesis: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021”. Presentada a la Universidad Nacional De Piura; arriban a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo con lo planteado en el Programa curricular de educación inicial, los niños y niñas de 3 y 4 años deben estar en el nivel de “proceso” en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”; sin embargo, aún hay niños y niñas de ambas edades en el nivel de “inicio”.
- De acuerdo con lo planteado en el Programa curricular de educación inicial, los niños y niñas de 5 años deben estar en el nivel de “esperado” en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”; sin embargo, menos de la mitad de los niños y niñas de 5 años del Colegio Particular Stella Maris se encuentran en este nivel.
- Las profesoras no suelen emplear estrategias lúdicas como el juego para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de educación inicial en el Colegio Particular Stella Maris.
- Se elaboraron estrategias lúdicas adecuadas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” que fueron diseñadas por grupo de edad: una cartilla de estrategias para los niños y niñas de 3 años, otra para los niños y niñas de 4 años y una tercera para los de 5 años. Y aunque estas estrategias se elaboraron para los niños y niñas del Colegio Particular Stella Maris, se podrían utilizar con los niños y niñas del nivel inicial de cualquier institución educativa de la región y del país.

Sánchez, G. (2020), en su tesis: “Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la Institución Educativa N° 455 del distrito de Raimondi, 2020”. Presentada a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote; arriban a las siguientes conclusiones:

- La prueba estadística de Wilcoxon dio un P-valor de 0.000, y siendo este inferior a la significancia alfa. Los rangos el sentido de la influencia, observándose nula influencia negativa, 14 estudiantes presentaron influencia positiva y 10 no presentaron ninguna influencia. Los resultados llevaron a

poder concluir que existe un beneficio significativo positivo de los materiales didácticos estructurados en resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes que el afecto del aprendizaje según el objetivo planteado logró alcanzar un 58.33% de ellos.

- La prueba estadística de Wilcoxon dio un P-valor de 0.000, y siendo este inferior a la significancia alfa. Los rangos el sentido de la influencia, observándose nula influencia negativa, 13 estudiantes presentaron influencia positiva y 11 no presentaron ninguna influencia. Los resultados llevaron a poder concluir que existe un beneficio significativo positivo de los materiales didácticos estructurados en modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones en estudiantes que el afecto del aprendizaje según el objetivo planteado logró alcanzar que afecto alcanzó en un 54.16% de ellos.
- La prueba estadística de Wilcoxon dio un P-valor de 0.000, y siendo este inferior a la significancia alfa. Los rangos el sentido de la influencia, observándose nula influencia negativa, 15 estudiantes presentaron influencia positiva y 9 no presentaron ninguna influencia. Los resultados llevaron a poder concluir que existe un beneficio significativo positivo de los materiales didácticos estructurados en comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas en estudiantes que el afecto del aprendizaje según el objetivo planteado logró alcanzar que afecto alcanzó en un 62.5%.

2.1.3. Antecedentes locales

Huamán & Huamán (2018) en su tesis; “programa de psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos matemáticos cuantitativos en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del “Aula Roja” de la Institución Educativa Inicial “Gotitas del Saber”, caserío Campana, distrito y provincia de San Ignacio en el año 2018”, presentada al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio, Cajamarca, arribaron a las siguientes conclusiones:

- La planificación y ejecución de Sesiones de Aprendizaje utilizando las estrategias, permitió elevar los niveles de aprendizaje de conceptos matemáticos cuantitativos aplicando el programa de psicomotricidad global en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del “Aula Roja”, de la Institución Educativa Inicial “Gotitas del Saber”, distrito y provincia de San Ignacio en el año 2018.

- Se identificó los niveles de conceptos matemáticos cuantitativos en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del “Aula Roja”, de la Institución Educativa Inicial “Gotitas del Saber”, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues un 95% mostraba un bajo nivel, tal como lo demuestra la sistematización de la Lista de Cotejo en su aplicación como Prueba de Entrada.
- Se diseñó y aplicó el programa “Psicomotricidad Global”, cuyos resultados fueron totalmente positivos pues un 95% de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del “Aula Roja” han logrado elevar significativamente los niveles de conceptos básicos matemáticos, tal como se aprecia en la sistematización de la Lista de Cotejo aplicada como Prueba de Salida de la investigación.
- La ejecución del programa “Psicomotricidad Global” en las Sesiones de Aprendizaje, permitió que los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del “Aula Roja”, de la Institución Educativa Inicial “Gotitas del Saber”, caserío Campana, desarrollen las capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

2.2.1. Bases científicas

2.2.2.1. TEORÍAS DE LOS JUEGOS MATEMÁTICOS

A. Zermelo y Von Neumann: Hacia la formalización de la Teoría de Juegos

En el libro Teoría de los Juegos y Comportamiento Económico publicado en 1944 por Von Neumann se da primer tratamiento riguroso y exhaustivo del concepto de juego, estrategia y resolución del mismo, así como sobre la forma de representar las preferencias de los jugadores. Además, no solo estudiaron los juegos en los que los intereses de los jugadores son completamente contrapuestos (los denominados juegos no cooperativos de suma cero), sino que consideraron también aquellos juegos en los que la ganancia de un jugador no necesariamente significa pérdidas para el otro (y que se

corresponden con los juegos cooperativos de suma nula con recompensa transferible). Todo ello desde una perspectiva puramente económica y con el objetivo de modelizar el comportamiento económico mediante la Teoría de Juegos. De hecho, en esta obra se usó la Teoría de Juegos para desarrollar una teoría axiomática de la utilidad.

B. John Nash y la teoría de juegos

La teoría de juegos (o teoría de las decisiones interactivas es el estudio del comportamiento estratégico cuando dos o más individuos interactúan y cada decisión individual resulta de lo que él (o ella) espera que los otros hagan. Es decir, qué debemos esperar que suceda a partir de las interacciones entre individuos.

Existen, fundamentalmente, dos formas distintas de aproximarnos al análisis de una situación de interacciones entre individuos I) La primera (que es quizás la dominante dentro del ambiente de los economistas) es la teoría de juegos no cooperativos, en la que, básicamente, tenemos un conjunto de jugadores, cada uno con estrategias a su disposición, y unas asignaciones de pagos que reciben por llevar a cabo tales estrategias. La característica “no cooperativa” está en la manera de cómo eligen y en lo que saben de los otros jugadores cuando eligen: en general, se supone que los individuos toman sus decisiones independientemente unos de otros, aunque conociendo sus oponentes y las posibles estrategias que estos tienen a su disposición.

Es decir, son individuos egoístas pero que tratan de predecir lo que los otros agentes harán para obrar entonces en conveniencia propia. En esta estructura de análisis los agentes no alcanzan ningún nivel de cooperación. Nada mejor que un ejemplo bien ilustrativo del modus operandi de este tipo de modelos. Y quizás el más elocuente de los juegos no-cooperativos elementales es el dilema del prisionero. La historia de este juego va como sigue: dos individuos son detenidos debido a que cometieron cierto delito. Ambos son separados en celdas diferentes y son interrogados individualmente. Ambos tienen dos alternativas: cooperar uno con otro (no-confesar) o no cooperar (confesar el delito). Ellos saben que si ninguno confiesa, cada uno irá a prisión por dos años. Pero si uno de los dos confiesa y el

otro no, entonces al que confiesa lo dejarán libre y al que no confiesa lo condenarán a 10 años. Si ambos confiesan, los dos irán a prisión por 6 años.

2.2.1.2. TEORÍAS SOBRE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

A. Teoría del razonamiento: Van Hiele

Esta teoría propuesta por Pierre Van Hiele en su tesis doctoral (1956, p. 19.) y de igual manera por Dina Van Hiele (1957) profesores de matemática del nivel secundario, en la Universidad de Utrecht, quienes propusieron un modelo de enseñanza y aprendizaje de la geometría aplicada en dicha área.

Este Modelo de razonamiento, según los esposos Dina van Hiele- Geldof y Pierre Van Hiele (1956, p. 19.), intenta explicar las razones del por qué los estudiantes tienen dificultades para aprender matemática y tiene como característica más importante el nivel de pensamiento de los educandos; ya que este modelo no toma en cuenta el grado académico del estudiante, sino que está relacionado a las destrezas y aptitudes de razonamiento que este posee. Teniendo como principal objetivo establecer una ruta práctica para mejorar el nivel de razonamiento en los estudiantes.

Wirszup (1976, p. 19) plantea que los niveles de Van Hiele son: visualización, análisis, clasificación, deducción formal y rigor; los cuales se repiten con cada aprendizaje nuevo. Estos niveles son secuenciados y ordenados, y ninguno es independiente de otro, es decir, no se puede saltar de un nivel a otro. Cada uno propone una serie de fases que se deben cumplir para pasar al siguiente, éstas permiten que el estudiante cumpla con ciertos procesos de logro y aprendizaje que le permiten acceder a un nivel superior.

Los niveles de Van Hiele son: visualización, análisis, clasificación, deducción formal y rigor; los cuales se repiten con cada aprendizaje nuevo. Estos niveles son secuenciados y ordenados, y ninguno es independiente de otro, es decir, no se puede saltar de un nivel a otro. Cada uno propone una serie de fases que se deben cumplir para pasar al siguiente, éstas permiten que el estudiante cumpla con ciertos procesos de logro y aprendizaje que le permiten acceder a un nivel superior.

B. Teoría de la Educación matemática realista

Henao & Vanegas (2012, p. 30). Favorece a los estudiantes en el desarrollo de herramientas matemáticas y comprensión de conceptos para resolver problemas. De esta manera, el actual enfoque de la EMR no se limita únicamente a enseñar conceptos matemáticos, sino también a resolver problemas enseñando a construir modelos por medio de la matematización progresiva.

Gallego & Pérez (2013, p. 2) desde el punto de vista del diseño curricular, esta actividad de matematización bajo la forma de reinención guiada, necesita de la fenomenología didáctica. Esta metodología de investigación consiste en la búsqueda de aquellos fenómenos, usos o manifestaciones de la vida real (contextos y situaciones) en los que un tema u objeto matemático aparece o se aplica naturalmente. Este análisis fenomenológico-didáctico permite poner de manifiesto las aplicaciones matemáticas a enseñar e identificar puntos de anclaje que den lugar al proceso de matematización, posibilitando además la búsqueda y el diseño de situaciones organizadas en trayectorias o secuencias, y la construcción de una teoría local para la enseñanza de ese tema.

C. Teoría de la resolución de problemas: Polya

El 13 de diciembre de 1887 en Hungría, nació un científico matemático llamado George Polya. Estudió en la Universidad de Budapest; donde abordó temas de probabilidad. Luego en 1940 llegó a la Universidad de Brown en E.U.A. y pasó a la Universidad de Stanford en 1942 como maestro.

Para Polya, el núcleo fundamental de la actividad matemática es sin duda la resolución de problemas y cuáles son los mecanismos adecuados para conseguir que los estudiantes logren convertirse en expertos resolviendo problemas.

Llanos (2011) anota: para Polya, un verdadero problema es cuando estando en una situación inicial bien conocida, es necesario llegar a otra situación algunas veces conocida o someramente conocida y no se conoce el camino. Un verdadero problema debe suscitar interés entre las personas que quieran resolverlo, las cuales a su vez deben tener algún conocimiento sobre el tema que los ocupa. (p. 1).

2.2.2. *Bases teóricas*

2.2.2.1. JUEGOS MATEMÁTICOS

A. Concepto

Se puede definir "juegos matemáticos" o "matemáticas recreativas" diciendo que son cualquier tipo de matemáticas con un fuerte componente lúdico, pero esto es decir poco porque "juego", "recreación" y "lúdico" son casi sinónimos. (Alsina, 2008, p. 46).

B. Características

Según Lumbreras (2020), los juegos matemáticos son un elemento de motivación para el aprendizaje significativo de la matemática, entre sus características tenemos las siguientes:

- Favorece la comprensión y uso de contenidos matemáticos, en general, y al desarrollo del pensamiento lógico, en particular.
- Ayuda al desarrollo de la autoestima en los estudiantes en cada etapa o nivel en que se encuentre.
- Relaciona la matemática con una situación generadora de diversión.
- Desarrolla el aspecto de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción entre pares.
- Permite realizar cálculos mentales.
- Permite que genere en el estudiante su autopreparación.
- Los practicantes adquieren jugando flexibilidad y agilidad mental.
- Promueve el ingenio, la creatividad y la imaginación.
- Estimula el razonamiento inductivo-deductivo.
- Adquieren un sentido de autodominio necesario a lo largo de toda la vida.

C. El juego matemático en inicial

Alsina, (2008, p. 78), anota: los niños juegan de formas diferentes, dependiendo de sus capacidades, personalidad, necesidades personales, intereses; pero principalmente, el juego se presenta según la evolución o etapa del niño. Así se pueden distinguir las siguientes:

- 0 a 2 años: En esta etapa el juego se centra en su cuerpo, es decir en sí mismo, explorando los objetos que le rodean, este tipo de juego es “solitario”.
- 2 a 3 años: Esta edad se desarrolla el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar con los demás, pero aun no interactúan completamente entre ellos.
- 3 a 4 años: En esta etapa se tiende al “juego asociativo”, en el que el niño juega con otros compañeros, pero no hay roles específicos, cada uno le da un uso distinto al mismo.
- 4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa por completo y de forma organizada con los demás, asumiendo roles para conseguir un propósito o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.

Debemos tener presente que los niños siguen siendo niños, y por lo tanto tienen ganas de jugar, además hay que saber que es una necesidad para completar su desarrollo. Los niños de estas edades, muchas veces, no entienden que deben centrarse en hacer los deberes, es decir estar sentados todas las tardes realizando tareas para la escuela. Para ellos, el juego es una manera de aprender. Y hay que saber que no pierden el tiempo jugando y que se pueden aprender muchas cosas de manera lúdica.

En esta edad les encanta participar en actividades individuales y, sobre todo, grupales. Haciendo que las relaciones sociales cobren mucha importancia ya que son también una necesidad vital, sabiendo que en esta etapa se empezarán a apoyar en los amigos para desarrollar una cierta independencia.

El juego que realizan los niños cambia a lo largo del tiempo. Cuando los niños alcanzan estas edades comienzan a desarrollar los juegos de reglas. El juego de reglas es un juego social, en el que las reglas suponen una regularidad impuesta por el grupo y cuya infracción merece una sanción, llegando en ocasiones a discutir

cuando la manera de entender las reglas no coincide con la de sus compañeros. Se pueden distinguir dos tipos de reglas: las primeras son reglas transmitidas y las segundas son espontáneas. El primer tipo de reglas son aquellas que los niños adquieren a través de juegos establecidos y que han sido jugados durante generaciones.

D. La importancia del juego en las matemáticas

La importancia del juego en el área de matemáticas a través de los diez puntos que se desarrollan en el Decálogo del Juego (Alsina, 2008, p. 78):

- Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.
- Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio.
- Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.
- Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
- Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.
- Respetar la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
- Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.
- Facilita el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.
- El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico de las matemáticas y el necesario acercamiento a la realidad de los niños.
- Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo.

E. Los juegos y las matemáticas

Alsina y Planas (2008, p. 48) hacen un análisis comparativo de los procedimientos implicados en el juego y en las matemáticas:

- El juego se inicia con la introducción de normas, que definen la función de los objetos y de las piezas que se usan. Y en las matemáticas comienzan con el establecimiento de definiciones y la concreción de objetos determinados por definiciones.
- Jugar requiere adquirir familiaridad con las normas, relacionando unas piezas con otras. En las matemáticas requieren comparar y hacer interactuar elementos de una teoría.
- Avanzar en el dominio de un juego supone adoptar progresivamente técnicas sencillas que puedan dar buenos resultados. En la práctica matemática supone trabajar en torno a conceptos básicos dados por la teoría matemática con la que estamos trabajando.
- Explorar un juego muestra procedimientos usados por otros jugadores avanzados, jugadas difíciles surgidas de una inspiración especial. En matemáticas se dan a conocer métodos y teoremas que se han ido gestando a lo largo de los siglos.
- Examinar un juego lleva a descubrir problemas interesantes y a resolver situaciones inéditas. En la práctica matemática se investigan problemas abiertos vinculados a complicaciones inesperadas.
- Y por último crear juegos nuevos, fértiles en ideas y situaciones complejas, da lugar a estrategias originales y a procedimientos innovadores. Crear prácticas matemáticas nuevas da lugar a nuevas situaciones potencialmente motivadoras de nuevos modelos y teorías.

F. Juegos matemáticos a trabajar en la investigación

Teniendo como referencia a Lumbreras (2020, p. 41), proponemos los siguientes juegos matemáticos:

a. Construyendo con figuras geométricas

Consigue cartones de colores variados. También puedes forrarlos con papeles estampados de tu preferencia y plastificarlos. Haz al menos 5 figuras geométricas de cada una de las formas básicas: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo.

Lo ideal es que haya cierta proporción entre las figuras: el rectángulo deberá ser el doble del cuadrado y cada lado del triángulo debe medir lo mismo que la base del cuadrado; los círculos deben guardar proporción con las demás formas.

La idea es construir castillos, autos, trenes o lo que al niño se le ocurra. Se estará familiarizando con las figuras geométricas, estableciendo relaciones de equivalencia y desarrollando su imaginación.

Puede hacer sus creaciones en una pizarra magnética, o en la puerta del refrigerador mientras te acompaña a preparar la cena. Además, es también un juego fácilmente transportable.

En este juego se desarrolla las capacidades de, modelar los objetos en formas geométricas y sus transformaciones, así mismo usa estrategias y procedimientos para poder orientarse en el espacio.

b. Caja Mackinder

Este es uno de los juegos matemáticos que más les gustan a los más chicos y además tiene un coste muy asequible para los padres. La caja Mackinder ayuda a desarrollar la comprensión matemática de niños en etapa preescolar. Con este método, tu pequeño aprenderá fácilmente las operaciones básicas como suma, resta, división y multiplicación.

El juego Mackinder consiste en una lámina rectangular grande que contiene una caja rectangular más pequeña en el centro con un mínimo de 20 fichas y otras 5 o 10 cajitas alrededor. Su sencilla estructura puede ser armada con materiales que comúnmente se tienen en casa (cajas de zapatos, cajas de fósforos, periódico y cartulinas, por ejemplo), asimismo puedes adquirir el juego en tiendas físicas u online.

Una vez que tengas todo preparado, puedes asignar operaciones matemáticas al niño en forma de historias o desafíos en los que tenga que agregar o sustraer fichas a los receptáculos más pequeños. Puedes preguntar, por ejemplo, cuántas manzanas se necesita en total si en un grupo de 10 niños cada uno recibe 3 manzanas. En este sentido, el jugador debe asignar las fichas correspondientes (las manzanas) a los niños (receptáculos).

Para reforzar el proceso de aprendizaje, puedes consultar con los maestros del niño por otros divertidos ejemplos para aplicarlos en la caja Mac kínder.

En este juego se desarrolla las capacidades de, modelar los objetos en formas geométricas y sus transformaciones, así mismo usa estrategias y procedimientos para poder orientarse en el espacio.

c. Identifiquen formas en el hogar

Jueguen un juego sencillo de encontrar formas básicas en el hogar, como rectángulos en interruptores de luz, cuadrados en cristales, círculos en relojes, etc. Pídele a tu hijo que explique cómo diferencia cada forma por sus características definitorias (por ejemplo, un triángulo tiene tres lados conectados) y no definitorias (como la posición o el tamaño del triángulo).

En este juego se desarrollará las capacidades de usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

d. Hablen sobre la disposición de imágenes en un libro

Cuando lean un libro de cuentos, usa un lenguaje espacial para hablar sobre la ubicación de las imágenes. Haz preguntas relacionadas como "¿Dónde está la luna? ¿Encima del árbol? ¿Debajo del árbol?" O haz referencia a los tamaños preguntando: "¿El hipopótamo es más grande que el mono? ¿Qué animal es más grande? ¿Cuál es más pequeño?"

En este juego el niño desarrollara las capacidades de comunicar su comprensión acerca de lo lee.

e. Ordenación

Bolas de plastilina

Material:

Plastilina.

Desarrollo:

- ◆ Hacer por equipos bolas de plastilina de diferentes tamaños y que las ordenen de más pequeñas a más grandes y viceversa.

f. Círculos**Material:**

Tapas de botes de diferentes tamaños.

Gomets.

Desarrollo:

- ◆ Ordenar las tapas de mayor a menor y poner gomets en cada una, 1 en la primera, 2 en la segunda, y así hasta el mayor

En este juego los niños desarrollaran las capacidades de modelar objetos con diferentes formas y sus transformaciones, y así mismo usara estrategias y procedimientos para poder orientarse en el espacio

g. Numeración**Capacidades:**

- Comprender el concepto de cantidad del 1 al 5.
- Reconocer un número y su grafía.
- Sumar uniando conjuntos.
- Restar descomponiendo conjuntos.
- Tiro al plato.

Material:

- Platos de papel o plástico.
- Fichas.

Desarrollo

- ◆ Trazar una línea en el centro del plato. Cada niño o niña debe tirar su ficha dentro del plato. Preguntas que podemos hacer: 1) ¿Cuántas fichas hay en el plato? 2) ¿Cuántas fichas hay en este lado del plato? ¿Y en el otro? 3) Si quito una ficha, ¿Cuántas quedan ahora?, etc.

En este juego los niños desarrollaran las capacidades de comunicar su comprensión sobre lo que el niño realiza y sobre la relación que ha, también utiliza estrategias para poder orientarse en el espacio.

h. La Pizzería

Material:

- Plastilina.
- Cuchillo de plástico.
- Tapaderas o monedas de diferentes tamaños.

Desarrollo:

♦ Animar a los niños y niñas a que formen cuadrados con los palillos, usando la plastilina para unir sus extremos. Pídeles que describan cuántos palillos han utilizado, cuántos han hecho, cuál es el más grande, el más pequeño, etc.

Los niños desarrollaran las capacidades de modelar objetos con las formas que pide, y comunica su comprensión y relación que hay en las formas.

i. El palmo de la clase

Material:

Cubos de ensamblar, bloques lógicos, monedas, palillos o algún objeto que puedan servir de medida.

Desarrollo:

El objetivo es que mida cada uno su palmo. Pueden dibujar el contorno de la mano extendida o impresionarla con pintura de dedo. Ahora podremos averiguar la medida del palmo de cada uno o de la mano utilizando palillos, bloques, etc... Realizaremos preguntas del estilo: ¿Quién tiene la mano más grande?, ¿Cuántos cubos has utilizado para medir tu palmo?, Ordena de mayor a menor el palmo de todo tu equipo, etc.

Los niños desarrollasen las capacidades de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, así mismo comunicaran su comprensión y la relación entre sí.

j. Bingo

Material:

- Un bingo.
- Cartones con los números que conocen.

Desarrollo:

Se introducen en el bombo los números que conocen y se reparte un cartón para cada uno. Podemos introducir también números de dos cifras si fraccionamos los números al nombrarlos (por ejemplo, el 23 lo nombramos como dos, tres).

Este juego los niños desarrollaran la capacidad de comunicar su comprensión y relación que hay entre si

k. Construyendo triángulos

Material:

- Palillos de diferente longitud.
- Plastilina.

Desarrollo

Animar a los niños y niñas a que formen triángulos con los palillos usando, la plastilina para unir sus extremos. Pídeles que describan cuántos palillos han utilizado, cuántos han hecho, cuál es el más grande, el más pequeño, etc.

Los niños desarrollaran la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, así mismo comunica su comprensión y la relación que hay entre sí.

l. Construyendo cuadrados

Material:

- Palillos de diferente longitud.
- Plastilina.

Desarrollo:

Animar a los niños y niñas a que formen cuadrados con los palillos, usando la plastilina para unir sus extremos. Pídeles que describan cuántos

palillos han utilizado, cuántos han hecho, cuál es el más grande, el más pequeño, etc.

Los niños desarrollarán la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, así mismo comunica su comprensión y la relación que hay entre sí.

m. Los Dados

Material:

- Dos cubos numerados con los lados del 0 al 5 o dos dados.
- Una hoja de papel con cuadrícula grande.
- Ceras, lápices o rotuladores.

Desarrollo:

Se lanzan los cubos y se fijan en el número obtenido. Deben pintar tantos cuadrados como indica el número de cada cubo, unos de un color y los que indican el otro cubo de otro color. Después podemos realizar la suma

Los niños desarrollaran la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, así mismo comunica su comprensión y la relación que hay entre sí.

n. Fracciones

Material:

Folios.

Desarrollo:

Doblar y cortar un folio por la mitad y decir cuántos trozos hay. Doblar y cortar otra vez cada mitad y volver a contar los trozos y así sucesivamente con todos los trozos hasta que quieran. También podemos realizar preguntas del tipo: Si cortas una hoja por la mitad, ¿cuantos trozos te quedan? ¿Cuántos trozos has conseguido en total? etc.

Los niños desarrollaran la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, así mismo comunica su comprensión y la relación que hay entre sí.

o. Búsqueda del tesoro

La búsqueda del tesoro es un juego que se puede realizar y con la participación de todos los integrantes del aula. Se trata de ocultar en algún lugar del salón un objeto que será el tesoro a encontrar.

Uno de los integrantes del aula será quien organice las pistas y las vaya escondiendo por todo el salón sin que los demás sepan dónde están. Estas pistas pueden ser a través de escritos o dibujos para que los lea la niña o niño.

- El reto consiste en ir descubriendo cada una de las pistas que en cada una contendrá un mensaje secreto que llevará a encontrar el tesoro escondido.
- Mientras se va buscando el tesoro las niñas y niños tienen la oportunidad de realizar desplazamientos, ubicar los objetos por toda la casa y comunicar sus hallazgos.
- Finalmente, después de realizar varios recorridos pueden dibujar con ayuda del adulto los desplazamientos que realizaron para encontrar el Tesoro.
- Esta actividad lúdica es un medio para el desarrollo del pensamiento matemático y la socialización en el aula.

Los niños desarrollarán la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunican su comprensión y la relación que hay entre sí. También desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

p. Los espejos

Objetivo:

Caminar, correr, saltar y reptar.

Organización:

Estarán disperso en el área y se selecciona un niño que realizará la función de espejo y se colocará en lugar visible para el resto de los demás niños.

Desarrollo:

Los niños caminarán por el área, dispersos y a la voz de la maestra (espejo) el niño seleccionado realizará diferentes habilidades y el resto del grupo lo imitará.

Regla

Gana el niño que logre realizar todos los movimientos que realice el espejo

Los niños desarrollaran la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión y la relación que hay entre sí. También desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

q. *Mi figura preferida***Objetivo:**

Realizar cuadrupedia de diferentes formas y correr.

Materiales:

Banderitas de diferentes formas y cestas con objetos de diferentes formas.

Organización:

Se formarán dos hileras y a una distancia de 6m se colocarán las banderitas con diferentes figuras geométricas, y a una distancia de 3m estarán las cestas con objetos de diferentes formas.

Desarrollo:

A la voz de la educadora saldrán corriendo los dos primeros niños, al llegar a la cesta cogen un objeto y continúan en cuadrupedia invertida poniéndose el objeto en la barriga al llegar a la banderita miran a que forma corresponde el objeto y lo colocan en la banderita correspondiente, después regresarán en cuadrupedia, al llegar a la meta se incorpora al final de la hilera y sale el próximo niño.

Reglas:

- Si el objeto se le cae debe recogerlo para continuar.
- Gana el equipo que identifique correctamente las figuras y termine primero.

Los niños desarrollaran la capacidad de comunicar su comprensión y la relación que hay entre sí. También desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

r. Construyendo con figuras geométricas

Consigue cartones de colores variados. También puedes forrarlos con papeles estampados de tu preferencia y plastificarlos. Haz al menos 5 figuras geométricas de cada una de las formas básicas: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo.

Lo ideal es que haya cierta proporción entre las figuras: el rectángulo deberá ser el doble del cuadrado y cada lado del triángulo debe medir lo mismo que la base del cuadrado; los círculos deben guardar proporción con las demás formas.

La idea es construir castillos, autos, trenes o lo que al niño se le ocurra. Se estará familiarizando con las figuras geométricas, estableciendo relaciones de equivalencia y desarrollando su imaginación.

Puede hacer sus creaciones en una pizarra magnética, o en la puerta del refrigerador mientras te acompaña a preparar la cena. Además, es también un juego fácilmente transportable

Los niños desarrollarán la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión y la relación que hay entre sí. También desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

s. El cartón de la suma: descomponer y sumar

Se trata de un juego muy sencillo de elaborar, pero que ayuda a los más pequeños a construirse un universo matemático. Además, es de esos juegos matemáticos para llevar en el bolso a cualquier parte.

Reutiliza un trozo de cartón y traza una línea vertical justo a la mitad. También puedes pegar un trozo de lana o una tira de tela; lo importante es que la división quede claramente marcada.

Toma un número de piezas iguales, preferiblemente entre 5 y 9: botones grandes, círculos de cartones de colores, o hasta tapas de botellas que ya no

utilices. Distribuye las piezas a ambos lados de la división, y pide a tu hijo que escriba la operación y haga el cálculo.

Por ejemplo, le pides poner 2 piezas a un lado de la línea y 3 al otro. En ese caso, además de realizar la suma, estaría trabajando la descomposición del número 5 mientras juega. En el bolso de tu hijo puedes llevar papelitos de colores o si lo prefieres, que haga el cálculo mentalmente.

Los niños desarrollarán la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión y la relación que hay entre sí. Así mismo desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

t. Los bolos

Material:

Un juego de bolos o botellas de plástico y pelotas.

Desarrollo:

Se colocan los bolos y lanza un niño o niña la pelota, entonces realizaremos preguntas del tipo: ¿Cuántos bolos hemos puesto?, ¿Cuántos han caído?, ¿Cuántos quedan de pie?

Los niños desarrollarán la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión y la relación que hay entre sí. También desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

u. ¿Cuánto pesa...?

Para este juego vas a necesitar una balanza y alimentos variados: naranjas, plátanos, fresas, pepinos, papas, tomates... Lo más recomendable es que elijas entre los preferidos del niño.

Pídele que los ordene del más liviano al más pesado. Pesa cada uno de ellos y pide al niño que anote el peso en una etiqueta adhesiva que se colocará a cada alimento; luego, deberá reordenarlos de acuerdo a su peso real.

Para este juego, es recomendable que previamente hayas pesado todo y evites los que tienen pesos con decimales, para evitar confusiones.

Los niños desarrollarán la capacidad de modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión y la relación que hay entre sí. También desarrolla la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2.2.2. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

A. Resolución de problemas

En el perfil de egreso de los estudiantes se refleja la visión global de los aprendizajes que deben lograr los estudiantes al término de la Educación Básica. En este sentido se ha considerado que “el estudiante interpreta la realidad y toma decisiones a partir de conocimientos matemáticos que aporten a su contexto” Ministerio de Educación (2016, p. 9). Esto quiere decir que serán capaces de analizar, resolver problemas y tomar decisiones relacionadas con el contexto en el que se desenvuelven.

En el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), para el área de Matemática se asume el enfoque centrado en la resolución de problemas, que tiene como fundamentos teóricos la Teoría de las situaciones didácticas, la Educación Matemática Realista y la Teoría sobre la Resolución de Problemas, teorías que dan sustento al presente trabajo de investigación y que desarrollaremos en este apartado científico.

En este sentido, MINEDU, (2016, p. 169) señala que los estudiantes desarrollen cuatro competencias: Resuelve problemas de cantidad; de gestión de datos e incertidumbre; de regularidad, equivalencia y cambio; de forma, movimiento y localización.

El Ministerio de Educación del Perú menciona que el enfoque Centrado en la Resolución de problemas considera que: “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” MINEDU, (2016, p. 231).

Por lo tanto, consideramos que trabajar este enfoque significa que los estudiantes, con el apoyo del docente, serán capaces de utilizar todas las herramientas posibles que le permitan asociar situaciones de su contexto a expresiones matemáticas. Es así que, el objetivo principal es que los estudiantes se desarrollen plenamente para que desempeñen un papel activo en nuestra sociedad y tengan las habilidades necesarias para enfrentarse exitosamente ante los diferentes retos de su vida diaria.

B. Enfoque que sustenta el desarrollo de la matemática en educación inicial

El Ministerio de Educación en el Programa de Educación Inicial (2016, p. 170) el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de 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.

Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto 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, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad.

Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.

Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras del aprendizaje.

C. Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

El Ministerio de Educación en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016, p. 163), 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.

En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su amigo, si su lonchera está “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”.

Del mismo modo, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño. De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas. Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones como “esta soga es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”.

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de movimiento, forma y localización”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: 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.

2.2.3. *Definición de términos clave*

3.2.3.1. Juegos matemáticos

Se puede definir "juegos matemáticos" o "matemáticas recreativas" diciendo que son cualquier tipo de matemáticas con un fuerte componente lúdico, pero esto es decir poco porque "juego", "recreación" y "lúdico" son casi sinónimos. (Alsina, 2008, p. 46).

3.2.3.2. Resolución de problemas de forma, movimiento y localización

El Ministerio de Educación en el Programa curricular de educación inicial, (2016, p. 99) señala que:

Esta competencia se visualiza cuando los niños(as), van estableciendo relaciones entre su cuerpo, el espacio, los objetos, 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 permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro, al ubicar objetos en un determinado lugar.

CAPÍTULO III
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS	ACTIVIDADES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
El desarrollo asertivo los juegos matemáticos contribuirá a elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.	PLANIFICACIÓN Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación con la directora y profesora de aula de la institución educativa asociada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina con la directora y profesora de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oficio emitido por la Dirección General. • Convenio interinstitucional. • Convenio personal. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Revisión del programa curricular de educación inicial para la adecuación del PCA y la elaboración de proyectos de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar la matriz de curricular y la elaboración de Proyectos de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz curricular • Proyectos de Aprendizaje. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda, selección y adaptación de los juegos matemáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona y adapta los juegos matemáticos que se van a trabajar en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programa de intervención 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los objetivos de la investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los juegos matemáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de Aprendizaje. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de los instrumentos de recolección 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora los instrumentos de recolección de información 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo. 		

		de información de: inicio, proceso y salida.	de: inicio, proceso y salida.			
	<p>EJECUCIÓN</p> <p>Ejecución de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización. • Aplicación de la Lista de Cotejo como pruebas de inicio, proceso y salida, para verificar el estado actual, el progreso de avance y la situación final de los niños y niñas en los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización. • Aplica Lista de Cotejo, como pruebas de inicio, proceso y salida, para verificar el estado actual, el progreso de avance y la situación final de los niños y niñas en los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de Aprendizaje. • Sistematización de la prueba de inicio, proceso y salida. 		
	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Evaluación de los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de los instrumentos de recolección de datos en sus fases de inicio, proceso y de salida para verificar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización. 			<p>RESULTADO ESPERADO</p> <p>Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, elevan los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de la prueba de inicio, proceso y salida.

					<p>localización, utilizando los juegos matemáticos.</p> <p>INDICADORES DE RESULTADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. • Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. • Utiliza expresiones como “arriba”, 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de Aprendizaje. • Fotos.
--	--	--	--	--	---	--

					<p>“abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. 	
--	--	--	--	--	--	--

3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación

3.2.1.1. Acción N° 1.

Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

Indicadores de proceso

- **Coordinación con la directora y profesora de aula.**

Las investigadoras realizaron las coordinaciones pertinentes con la profesora Quinde García Odalis y la profesora Mery Sarelita Martínez Lizana directora de la Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca quienes aceptaron nuestra propuesta para realizar la investigación de manera asertiva. El Director General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio” emitió el oficio correspondiente. Producto de esta coordinación se firmaron los convenios interinstitucional y personal que autorizó dichas acciones.

Fuentes de verificación

- Oficio emitido por la Dirección General. (Ver anexo 4).
- Convenio interinstitucional. (Ver anexo 5).
- Convenio personal. (Ver anexo 6).

- **Revisa el programa curricular de educación inicial para la elaboración de la matriz curricular y la elaboración de Proyectos de Aprendizaje.**

La investigadora hizo la revisión minuciosa del Programa Curricular de Educación Inicial, para así poder elaborar la matriz curricular en relación a los objetivos propuestos en la investigación. Del mismo modo, se elaboraron los Proyectos de Aprendizaje, considerando las capacidades, desempeños y nombres de las sesiones de aprendizaje relacionadas con los juegos matemáticos para el desarrollo de problemas de forma, movimiento y localización,

en relación a los objetivos propuestos en la investigación. Los mencionados documentos de gestión pedagógica fueron aplicados durante nuestra investigación de forma convencional.

Fuentes de verificación

- Matriz curricular. (Ver anexo 7).
- Proyectos de Aprendizaje. (Ver anexo 8).

• Selecciona y adapta los juegos matemáticos que se van a trabajar en el área.

La investigadora ha seleccionado y adaptado los juegos matemáticos que fueron trabajadas en el área de Matemática, para ello se informaron pertinentemente, en la bibliografía correspondiente y luego, teniendo en cuenta la realidad contextual de Ihuamaca y de sus actores educativos se hicieron las adaptaciones correspondientes para ser aplicadas en las sesiones de aprendizaje.

Fuentes de verificación

- Programa de intervención. (Ver anexo 3).

• Diseña las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los juegos matemáticos.

Las investigadoras, teniendo en cuenta la matriz curricular, Los Proyectos de Aprendizaje, planificaron 20 sesiones de Aprendizaje, teniendo en cuenta los juegos matemáticos como estrategia para desarrollar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca.

Estas sesiones fueron planificadas siguiendo las indicaciones y sugerencias de nuestro asesor metodológico y asesor de investigación; asimismo, teniendo en cuenta los objetivos planteados para ello. Para evidenciar este trabajo se seleccionaron 5 Sesiones de Aprendizaje que evidencian el trabajo efectivo realizado.

Fuentes de verificación

- Sesiones de aprendizaje. (Ver anexo 9).

- **Elabora de los instrumentos de recolección de datos: inicio, proceso y salida.**

Se elaboró el instrumento de recolección de información para el inicio, proceso y salida de la investigación, la cual fue una Lista de Cotejo. Los ítems planteados en este instrumento, responden a los desempeños propuestos en nuestra investigación.

La Lista de Cotejo, en su estructura presenta: las instrucciones para que las investigadoras marquen de acuerdo a la observación de los ítems desarrollados por cada estudiante, referidos a la lectura.

La Lista de Cotejo fue elaborada por la investigadora bajo la supervisión del docente asesor y constó de 5 ítems, con criterios de valoración: Sí y No, para evaluar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca.

Fuentes de verificación

- Lista de Cotejo. (Ver anexo 10).

3.2.1.2. Acción N° 2.

Ejecución de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

- **Ejecuta las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.**

Al respecto, en este indicador, la investigadora ejecutó 20 Sesiones de Aprendizaje, utilizando los juegos matemáticos, como estrategia para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

En esta ejecución tuvimos en cuenta las sugerencias del asesor de investigación, los docentes que conforman el Equipo de Práctica del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, así mismo, se revisó bibliografía pertinente y consideramos las sugerencias de la docente de aula. Las sesiones de Aprendizaje mencionadas se encuentran en nuestro diario de clases,

pero para este informe de tesis hemos seleccionado 5 sesiones de aprendizaje, que evidencian el trabajo realizado.

Fuentes de verificación

- Sesiones de aprendizaje. (Ver anexo 9).

- **Aplica Lista de Cotejo, como pruebas de inicio, proceso y salida, para verificar el estado actual, el progreso de avance y la situación final de los niños y niñas en los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.**

PRUEBA DE INICIO

La aplicación de la Prueba de Inicio en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, nos arrojó los siguientes resultados:

- **ÍTEM 1: Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.:** 2 estudiantes que equivale al 18%, manifiesta que si establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. El niño dice el criterio que usó para agrupar, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 82%, anotan que no establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. (Ver tabla1 y gráfico 1).

ÍTEM 2: Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. 1 estudiante que equivale al 9%, manifiesta que, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 91%, anotan que no expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. (Ver tabla2 y gráfico 2).

- **ITEM 3: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse:** 2 estudiantes que equivale al 18%, manifiesta que si 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, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 82%, anotan que no 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. (Ver tabla3 y gráfico 3).

ITEM 4: Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 2 estudiantes que equivale al 18%, manifiesta que, si utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 82%, anotan que no utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno (Ver tabla4 y gráfico 4).

ITEM 5: Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. 0 estudiantes que equivale al 0%, manifiesta que, si prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 100%, anotan que no prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Inicio, nos indican que los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, han sido muy bajos, lo que justificó la aplicación de un programa de intervención con los juegos matemáticos como estrategia para revertir la problemática detectada.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada. (Ver anexo 11).

PRUEBA DE PROCESO

La aplicación de la Prueba de Proceso a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, nos arrojó los siguientes resultados:

ÍTEM 1: Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que si establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. El niño dice el criterio que usó para agrupar, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. (Ver tabla1 y gráfico 1).

ÍTEM 2: Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. 5 estudiante que equivale al 45%, manifiesta que, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 55%, anotan que no expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. (Ver tabla2 y gráfico 2).

ITEM 3: 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. : 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que si 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, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no 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.(Ver tabla 3 y grafico 3).

ITEM 4: Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que, si utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. (ver tabla 4 y grafico 4).

- **ITEM 5: Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.** 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que, si prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la

ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. (ver tabla 5 y grafico 5).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Proceso, nos indican que los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, han ido elevándose, lo que nos permite manifestar que la utilización de los juegos matemáticos como estrategia, favorece significativamente el desarrollo de esta competencia.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de, Proceso. (Ver anexo 11).

PRUEBA DE SALIDA

La aplicación de la Prueba de Salida a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, nos arrojó los siguientes resultados:

ÌTEM 1: Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. 11 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. El niño dice el criterio que usó para agrupar y 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. (Ver tabla1 y gráfico 1).

ÌTEM 2: Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. 11 estudiante que equivale al 100%, manifiesta que, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, y 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

ITEM 3: 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. 11 estudiantes que equivale al 100%, si 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, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no 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. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

- **ITEM 4: Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.** 11 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

- **ITEM 5: Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.** 11 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Salida, nos indican que los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, se han elevado considerablemente, lo que nos permite manifestar que la utilización de los juegos matemáticos, si fue pertinente.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Salida. (Ver anexo 11).

3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación

3.2.2.1. Acción N° 3

Evaluación de los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

RESULTADO ESPERADO

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, elevan los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

La eficacia de los juegos matemáticos para desarrollar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas, se puede comprobar luego de haber diseñado, ejecutado y evaluado las 20 sesiones de aprendizaje, las cuales nos demuestra la efectividad de nuestra propuesta; asimismo, se puede verificar en la sistematización de las pruebas de entrada, proceso y salida, en donde estadísticamente se pueden apreciar los logros adquiridos luego de concluir nuestra investigación. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 01).

INDICADORES DE RESULTADO

- **Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **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.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si 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, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si utilizan expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran

las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si prueban diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Para la realización de la difusión de resultados, esta actividad la realizamos el miércoles 04 de octubre del 2023 en la tarde, conjuntamente con la profesora de aula Quinde García Odalis, la profesora Mery Sarelita Martínez Lizana directora de la Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, también contamos con la presencia de los padres familia y el equipo de investigación.

En esta reunión se compartió un video corto en el que se informó los resultados del trabajo aplicado en los niños y niñas de 3 años; asimismo, se agradeció el apoyo brindado al equipo de investigación durante el desarrollo de la investigación.

La directora y padres de familia expresaron su agradecimiento por el trabajo realizado y los logros obtenidos, motivando a continuar con este tipo de trabajo pedagógico y de esta manera mejorar la enseñanza – aprendizaje y desarrollar en buenos niveles la resolución problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023”. **(Ver anexo N° 13).**

CONCLUSIONES

Al término de nuestra investigación, presentamos las siguientes conclusiones:

1. La utilización de los juegos matemáticos contribuyó positivamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.
2. Se observó la realidad institucional y se diagnosticó que los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues el 18% de los niños y niñas no lograban desarrollar esta competencia, tal como podemos apreciar en la sistematización de la lista de cotejo aplicada como Prueba de Inicio de la investigación.
3. La planificación de la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños contribuyeron a desarrollar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca.
4. La planificación y desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje aplicando los juegos matemáticos, permitieron desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática y los materiales didácticos permitieron desarrollar en forma asertiva, la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.
5. Se observó el nivel de valoración de los juegos matemáticos, aplicados en las Sesiones de Aprendizaje los cuales contribuyeron a desarrollar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca; luego del cual se determinó que sus resultados fueron positivos, pues un 100% de niños y niñas han logrado mejorar significativamente los niveles de desarrollo de esta competencia, tal como podemos apreciar en la sistematización de la Lista de Cotejo aplicada como Prueba de Salida de la investigación.

SUGERENCIAS

Al término de nuestra investigación planteamos las siguientes sugerencias:

1. Que las docentes del nivel de Educación Inicial en el momento de aplicar el Programa “Con los juegos matemáticos aprendemos a resolver problemas de forma, movimiento y localización”, deben considerar el desarrollo del enfoque basado en la resolución de problemas.
2. Que las docentes de educación inicial, durante el desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje en el área de Matemática, se utilicen materiales educativos que contribuyan con las fases de la matemática.
3. Que se fomenten cursos de capacitación e innovación pedagógica a las docentes del nivel inicial, en temáticas relacionadas con la enseñanza aprendizaje de la matemática basada en la resolución de problemas, y desarrollar así el pensamiento matemático.

BIBLIOGRAFÍA

Arce, K. & Cruz, H. (2020). *Los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de las destrezas lógico matemáticas de niños de 4 años en la Unidad Educativa Particular Mixta “Hacia La Cumbre” del Cantón Playas durante el periodo lectivo 2019–2020*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Ecuador.

Ale, Y. (2016). “*El Tangram como estrategia para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Cesar Cohaila Tamayo de la localidad de Tacna en el año 2016*”. Universidad Privada de Tacna.

Recuperado de: <http://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/UPT/203/1/Ale-Ninaja-Yessica-Marcelina%20.pdf>

Alfaro. (2018). *Desarrollo geométrico y espacial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divina Niña María, Lima 2018*”. Universidad César Vallejo. Perú.

Álvarez, E. & Santa, D. (2016). “*Desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia*”. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Recuperado de:

<https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6115/25-SISTEMATIZACI%C3%93N%20%20DIANA%20SANTA%20COLORADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Araico. (2018). *Los proyectos de Innovación y el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes*”. Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Perú.

Arraiz & Valecillos (2010). *Niveles de la Matemática basada en el diseño curricular de educación inicial*. Venezuela.

Brousseau, G. (1997). *Theory of Didactical Situations in Mathematics*. Kluwer Academic Publishers.

Recuperado de:

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icbi/article/view/2941/2963>

Burger, W. & Shaughnessy J. (1986). *Caracterización de los niveles de desarrollo de Van Hiele en Geometría*. Revista para la investigación en educación matemática.

Recuperado de:

<https://www.uv.es/apregeom/archivos2/BurgerShaughnessy86.pdf>

Camac, R. & Ottos, V. (2018). “*Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “El Progreso” – Satipo*”. Universidad Nacional de Huancavelica.

Recuperado de:

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1651/T.A.CAMAC%20Y%20OTTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chavarría, J. (2006). *Teoría de las Situaciones Didácticas*. Universidad Nacional. Costa Rica.

Recuperado de:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/cifem/article/view/6885/6571>

Corberán, R. et.al (1994). *Diseño y evaluación de una propuesta curricular de aprendizaje de la geometría en enseñanza secundaria basada en el modelo de razonamiento de Van Hiele*. Madrid. España.

Recuperado de: <https://www.uv.es/gutierre/archivos1/textospdf/CorOtr94.pdf>.

Crowley, M. (1987). *The van Hiele Model of the Development of Geometric Thought*.

Recuperado de:

https://www.mff.cuni.cz/veda/konference/wds/proc/pdf12/WDS12_112_m8_Vojkuvkova.pdf

Chasipanta, M. (2018). “*Estrategias didácticas para la enseñanza de las matemáticas en la educación inicial*”. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.

Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15318/1/UPS-QT12472.pdf>

Escudero, A. (2017). *“Una Propuesta de Enseñanza de la Geometría en Educación Infantil”*. Sevilla, España.

Recuperado de:

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/74093/Una%20propuesta%20de%20ense%C3%B1anza%20de%20la%20geometr%C3%ada%20en%20Educaci%C3%B3n%20Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Freudenthal, H. (1982). *Objetivos y empleo de la enseñanza matemática*. En la Rev. Conceptos de Matemática. N° 64. 5-25.

Recuperado de:

http://gpdmatematica.org.ar/wp-content/uploads/2015/08/articulo_escuela_invierno2.pdf

González, Y. & Toro, L. (2020). *Manual de actividades lúdicas dirigido a docentes para contribuir con la mejora del desarrollo lógico matemático y facilitar el aprendizaje de las operaciones básicas en niños/as del último nivel de educación inicial*. Universidad de los Andes, Venezuela.

Gregorio, I. (2018). *“Estrategias para Trabajar la Geometría en Educación Infantil”*, Universidad de Valladolid. España.

Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/35176/TFG-O-1557.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guerra, A. (2017). *“Programa Divertimati y Competencias Matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°10 Pedro de Osma”*. Universidad César Vallejo. Perú.

Recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5298/Guerra_CAG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gutiérrez, A. (2007). *Procesos matemáticos en la enseñanza/aprendizaje de la geometría*. Ponencia en el XVI Congreso Nacional de Matemáticas en Medellín, Colombia.

Recuperado de:

https://www.researchgate.net/profile/Jorge_Fiallo2/publication/332233765_Caracterizacion_de_los_niveles_de_razonamiento_de_Van_Hiele_especificos_a_los_procesos_de_descripcion_definicion_y_demostracion_en_el_aprendizaje_de_las_Razones_Trigonometricas/links/5ca7d36c299bf118c4b58ade/Caracterizacion-de-los-niveles-de-razonamiento-de-Van-Hiele-especificos-a-los-procesos-de-descripcion-definicion-y-demostracion-en-el-aprendizaje-de-las-Razones-Trigonometricas.pdf

Gutierrez, A. (2005). *Los cubrimientos de Escher en la enseñanza de las isometrías del plano*. Universidad de Valencia. España.

Recuperado de:

<https://www.uv.es/angel.gutierrez/archivos1/textospdf/Gut05c.pdf>

Huamán & Huamán (2018). *Programa de psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos matemáticos cuantitativos en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del “Aula Roja” de la Institución Educativa Inicial “Gotitas del Saber”, caserío Campana, distrito y provincia de San Ignacio en el año 2018*”. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio, Cajamarca

Jaime, A. (1993). *Aportaciones a la interpretación y aplicación del modelo de van Hiele: la enseñanza de las isometrías del plano. La evaluación del nivel de Razonamiento (tesis doctoral)*. Universidad de Valencia. Valencia, España.

Recuperado de: <https://www.uv.es/gutierre/archivos1/textospdf/Jai93.pdf>

Lecca & Flores. (2017). *Materiales didácticos estructurados y su uso con relación al proceso de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Praderas N° 02, El Agustino*”. Perú

Llanos, L. (2011). *El enfoque de George Polya en la resolución de problemas*. Revista 360°/N°6/2011 Universidad Interamericana de Puerto Rico.

Recuperado de: <https://pdfslide.tips/documents/lina-llanos-algebra.html> .

Lumbreras (2020). *Juegos matemáticos*. Lima. Perú.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: MINEDU.

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Perfil de Egreso de los estudiantes de la Educación Básica*. Lima: MINEDU.

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/perfil-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación inicial*. Lima: MINEDU.

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Navarro, A. & Pabón, Y. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento numérico en una operación básica*. Universidad de la Costa (CUC) Colombia.

Flores, M & Lecca, Y. (2017). “*Materiales Didácticos Estructurados y su Uso con relación al proceso de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Praderas N° 02, El Agustino*”. Universidad Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú.

Recuperado de:

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1227/TL%20EI-Nt%20L352%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, H. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021*. Universidad Nacional de Piura

Planas, N. (Coord.) (2012). *Teoría, crítica y práctica de la Educación Matemática*. Barcelona: GRAÓ.

Recuperado de:

https://pagines.uab.cat/nuria_planas/sites/pagines.uab.cat.nuria_planas/files/BOOK_2012.pdf

Sánchez, G. (2020). *Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la Institución Educativa N° 455 del distrito de Raimondi, 2020*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Simbaqueva, A. & Valencia, S. (2016). “*Uso Didáctico de Recursos Multimediales para el Aprendizaje de las Figuras Geométricas en el grado Prejardín*”. Los Libertadores, Bogotá. Colombia.

Recuperado de:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/938/ValenciaRochaSusana.pdf?isAllowed=y&sequence=2>

Trinidad, C. (2021). Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco. Universidad de Huánuco.

Treffers, A. (1987). *Three Dimensions: A Model of Goal and Theory Description in Mathematics Education: The Wiskobas Project*, Dordrecht: Kluwer.

Recuperado de: <https://www.springer.com/gp/book/9789027721655>

Valentín & Raza (2017). *Realidad Problemática de Huancavelica*. Perú

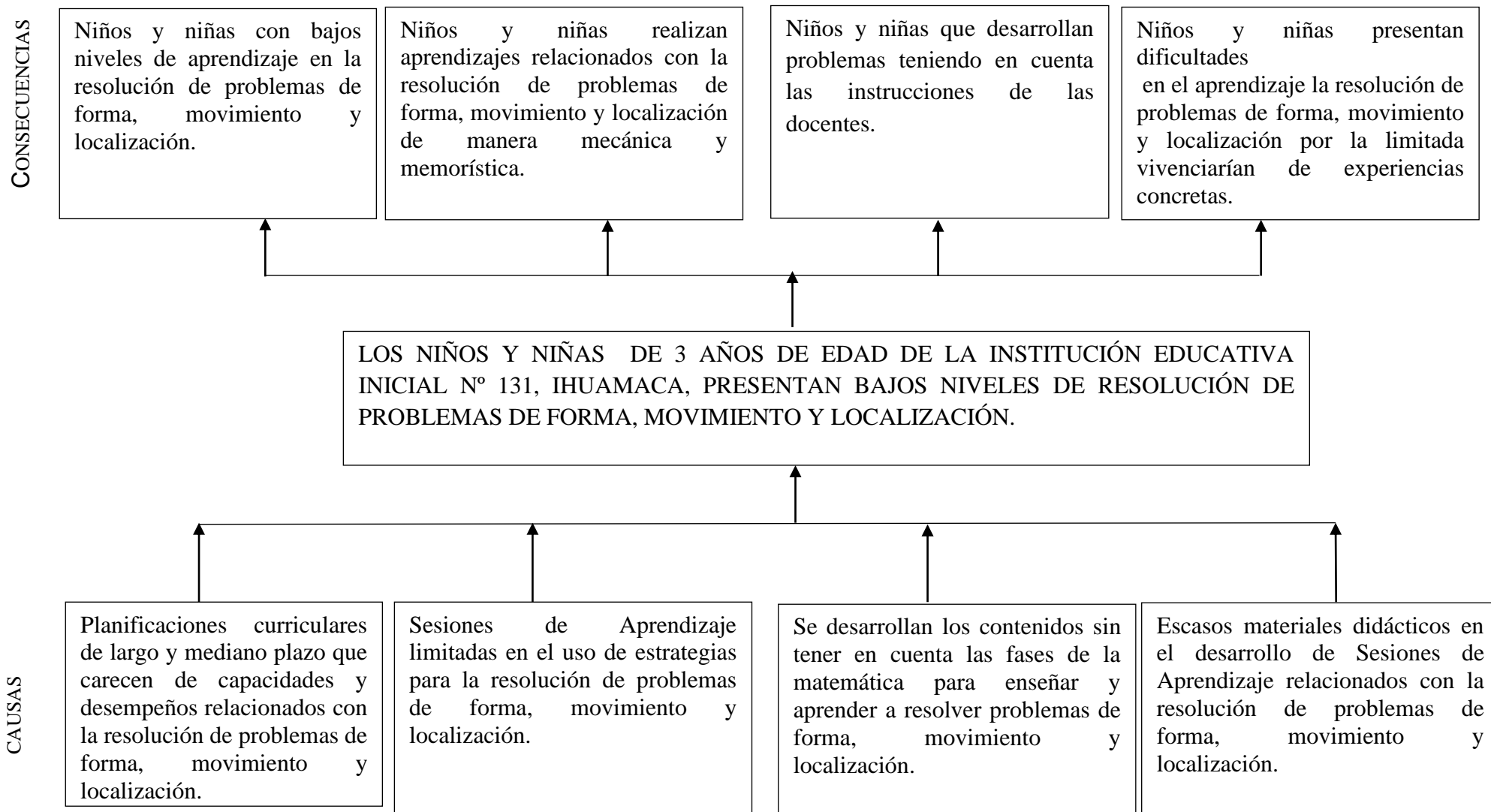
Vilchez, R. (2018). “*Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas del nivel inicial del colegio Adventista Soritor “Siegfried Neuendorff”, Moyobamba, San Martín, 2018*”. Huánuco, Perú.

Recuperado de:

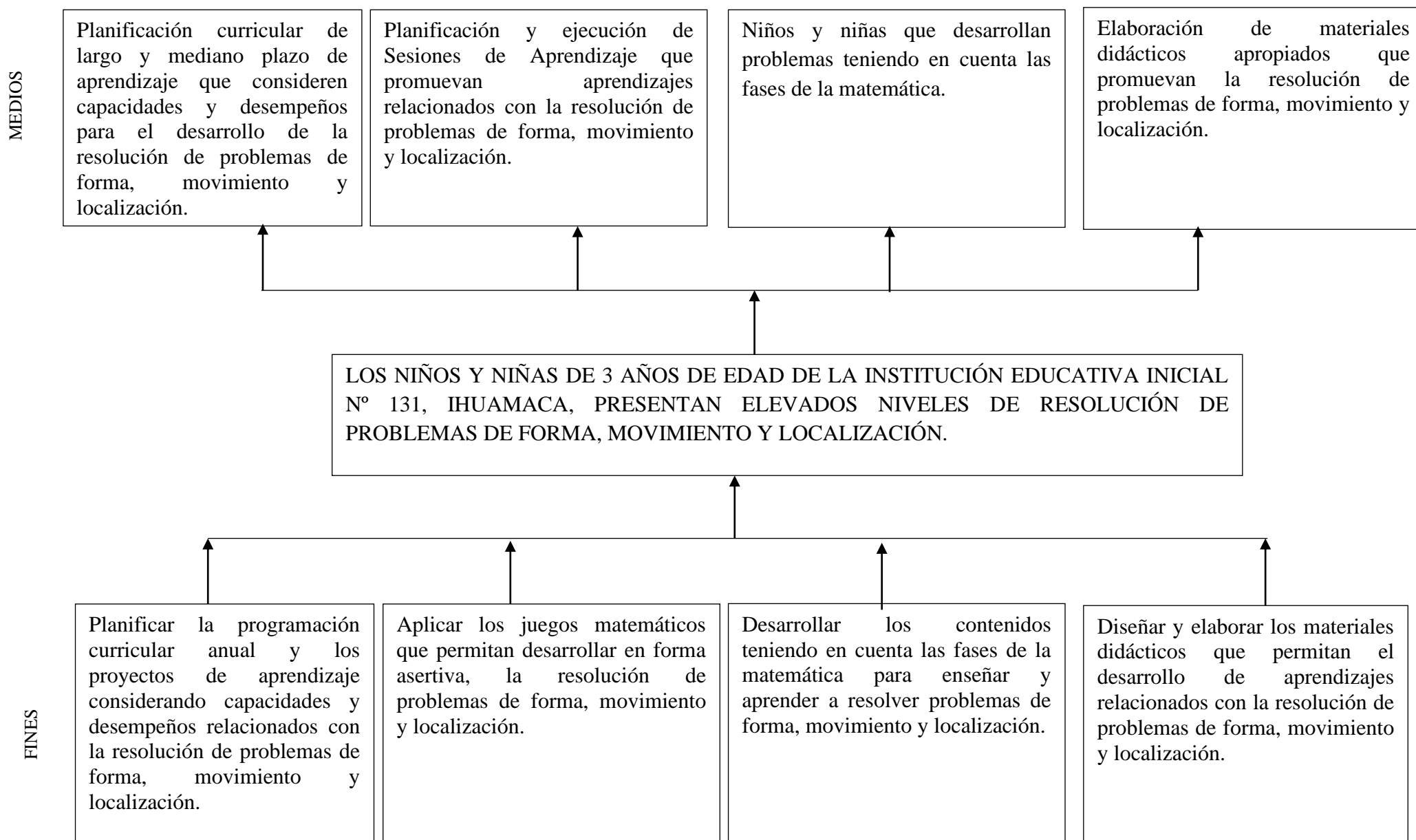
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5612/GEOMETRIA_VILCHEZ_PEREZ_ROSY.pdf?sequence=4&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO N° 01: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO N° 02: ÁRBOL DE OBJETIVOS



ANEXO N° 03: PROGRAMA DE INTERVENCION

PROGRAMA PROPUESTO

5.1. PROGRAMA PROPUESTO

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre** : “Con los juegos matemáticos aprendemos a resolver problemas de forma, movimiento y localización”.
- 1.2. Beneficiarios:** Niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca
- 1.3. Duración** : 8 meses
- 1.4. Autora** : Llacsahuanga Acha, Diana Carolina.
- 1.5. Asesora** : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén.

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

El juego que realizan los niños cambia a lo largo del tiempo. Cuando los niños alcanzan estas edades comienzan a desarrollar los juegos de reglas. El juego de reglas es un juego social, en el que las reglas suponen una regularidad impuesta por el grupo y cuya infracción merece una sanción, llegando en ocasiones a discutir cuando la manera de entender las reglas no coincide con la de sus compañeros. Se pueden distinguir dos tipos de reglas: las primeras son reglas transmitidas y las segundas son espontáneas. El primer tipo de reglas son aquellas que los niños adquieren a través de juegos establecidos y que han sido jugados durante generaciones.

La importancia del juego en el área de matemáticas a través de los diez puntos que se desarrollan en el Decálogo del Juego (Alsina, 2008, p. 78): es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas. Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio. Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.

El Ministerio de Educación del Perú menciona que el enfoque Centrado en la Resolución de problemas considera que: “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” MINEDU, (2016, p. 231).

Por lo tanto, consideramos que trabajar este enfoque significa que los estudiantes, con el apoyo del docente, serán capaces de utilizar todas las herramientas posibles que le permitan asociar situaciones de su contexto a expresiones matemáticas. Es así que, el objetivo principal es que los estudiantes se desarrollen plenamente para que desempeñen un papel activo en nuestra sociedad y tengan las habilidades necesarias para enfrentarse exitosamente ante los diferentes retos de su vida diaria.

Es por ello que en este programa se utilizarán los juegos matemáticos descritos en el marco teórico para resolver problemas de forma, movimiento y localización con los niños y niñas de 3 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca.

3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

3.1. Objetivo general

Aplicar los juegos matemáticos para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.

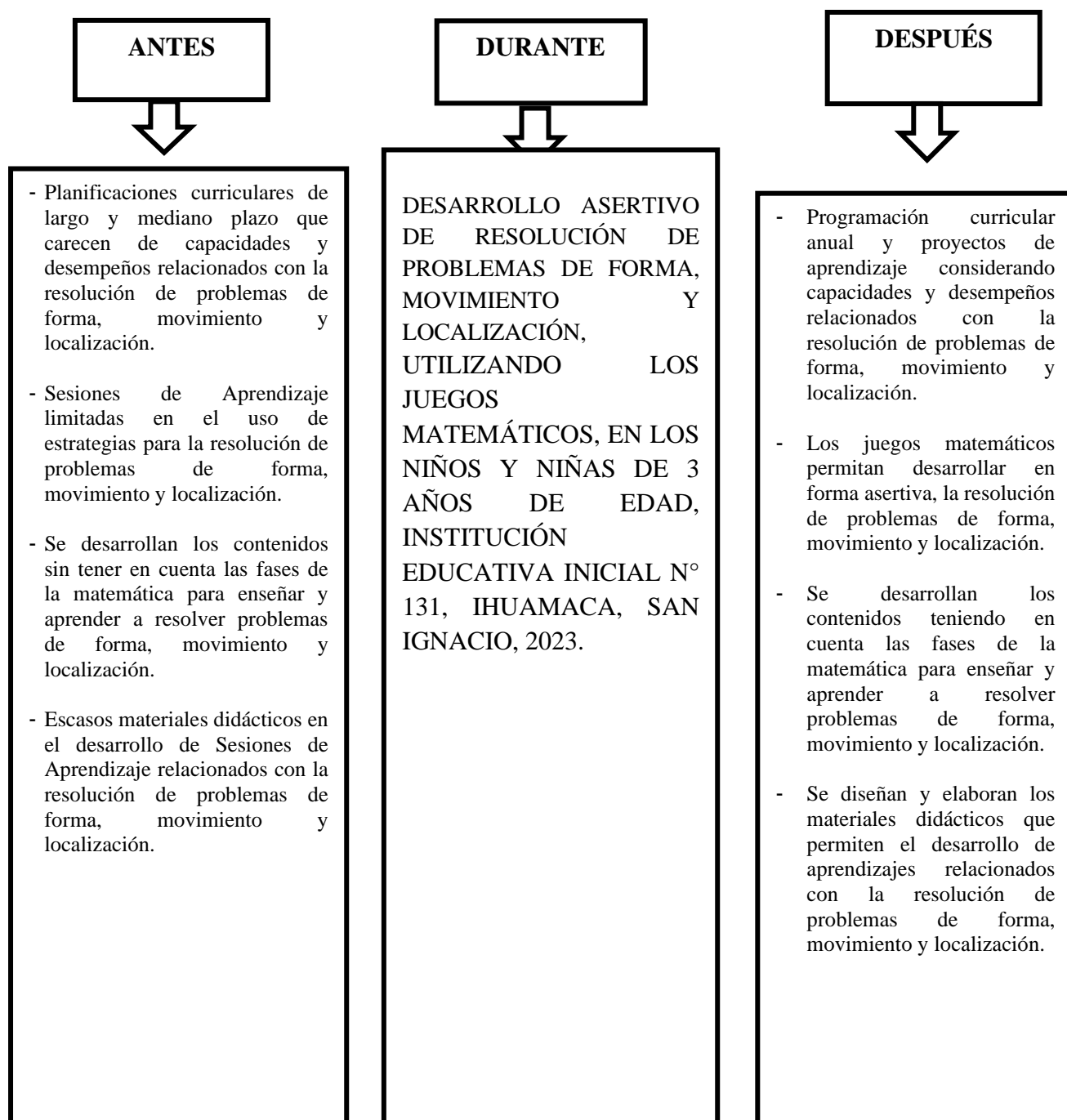
3.2. Objetivos específicos

- Seleccionar y adaptar a la realidad del niño de 3 años de educación inicial los juegos matemáticos.
- Desarrollar sesiones de aprendizaje utilizando los juegos matemáticos y así elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.
- Evaluar la asertividad del programa de intervención para conocer los resultados utilizando los juegos matemáticos, y así elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Nuestro programa de intervención ha sido elaborado para elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, utilizando los juegos matemáticos para trabajar con los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, para ello el equipo de investigación desarrollará el programa de intervención a través de sesiones de aprendizaje y se aplicará 20 sesiones utilizando los juegos matemáticos, los cuales serán adaptados a la realidad contextual.

5. DISEÑO DEL PROGRAMA



6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1. Juegos matemáticos para trabajar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización

- a. Construyendo con figuras geométricas.
- b. Caja Mackinder.
- c. Identifiquen formas en el hogar.
- d. Hablen sobre la disposición de imágenes en un libro.
- e. Ordenación.
- f. Numeración.
- g. La Pizzería.
- h. El palmo de la clase.
- i. Bingo.
- j. Construyendo triángulos.
- k. Construyendo cuadrados.
- l. Los dados.
- m. Fracciones.
- n. Búsqueda del tesoro.
- o. Los espejos.
- p. Mi figura preferida.
- q. Construyendo con figuras geométricas.
- r. El cartón de la suma: descomponer y sumar.
- s. Los bolos.
- t. ¿Cuánto pesa...?

6.2. Sesiones de aprendizaje y cronograma

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	JUEGOS MATEMÁTICOS UTILIZAR EN CADA SESIÓN	FECHA
1.	“Jugamos a ubicar objetos en el aula”.	Mi figura preferida.	10/04/23
2.	“Descubrimos las relaciones del espacio izquierda – derecha”.	Hablen sobre la disposición de imágenes en un libro.	17/04/23
3.	“Ubicamos la posición de los objetos delante-atrás”.	Juego del espejo.	24/04/23
4.	“Resolvemos problemas de transformación geométricas”.	El bingo.	08/05/23
5.	“Nos ubicamos en el tiempo y luego nos estimamos”.	Los bolos.	15/05/23
6.	“Resolvemos problemas utilizando figuras geométricas”.	El palmo de la clase.	22/05/23

7.	“En equipo representamos cantidades”.	La numeración.	29/05/23
8.	“Clasificamos objetos de nuestro entorno”.	Juego de ordenación.	05/06/23
9.	“Exploramos formas geométricas en los objetos”.	El bingo.	12/06/23
10.	“Agrupamos objetos de diversas maneras”.	El cartón de la suma: descomponer y sumar.	19/06/23
11.	“Diferenciamos grueso y delgado”.	Cuánto pesa.	26/06/23
12.	“Nos divertimos jugando con formas y colores”.	Los dados.	03/07/23
13.	“Jugamos conociendo el círculo-color rojo”.	La pizza.	10/07/23
14.	“Jugamos conociendo el cuadrado-color azul”.	Construyendo cuadrados.	14/08/23
15.	“Jugamos conociendo el triángulo-color amarillo”.	Construyendo triángulos.	23/08/23
16.	“Jugando juntamos botellas, cajas y etiquetas para la tiendita del aula”.	Caja Mackínder.	21/08/23
17.	“Jugamos con trayectorias para conocer el desplazamiento de los medios de transporte”.	Búsqueda del tesoro.	28/08/23
18.	“Nos desplazamos en cuadrícula”.	Identifiquen formas en el hogar.	18/09/23
19.	“Exploramos nuestros movimientos con juegos recreativos”.	Juego de Fracciones.	25/09/23
20.	“Resolvemos problemas de transformación geométricas”.	Construyendo con figuras geométricas.	02/10/23

ANEXO N° 04: OFICIO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"RAFAEL HOYOS RUBIO"
SAN IGNACIO.

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

San Ignacio, 10 de marzo del 2023.

OFICIO MÚLTIPLE N° 01-2023/DRE-CAJ/IESPP "RHR".SI/DG.

SEÑOR : Prof.
Director de la I.E. N° 154– SAN ANTONIO DE LA Balsa.
San Ignacio.

ASUNTO : Solicito apoyo con recepción de la estudiante del IESPP "Rafael Hoyos Rubio" para realizar sus Prácticas Pre Profesionales.

Tengo el honor de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y hacer de su conocimiento que, la estudiante del IX-X semestre, de la carrera de Educación Inicial del IESPP "RHR", de acuerdo a la normatividad vigente, debe ejecutar sus Prácticas Pre Profesionales; por lo que nuestra institución ha planificado desarrollar las prácticas en el periodo 2023-I y 2023-II, según el siguiente cuadro:

CICLO	FECHA INICIO	FECHA TÉRMINO
IX CICLO INICIAL	20-03-2023	19-07-2023
X CICLO INICIAL	24-07-2023	04-10-2023
OBSERVACIÓN	En las semanas del 31-07-23 al 11-08-23 la estudiante realizará trabajo académico en el IESPP "Rafael Hoyos Rubio".	

Dichas prácticas se realizarán en la modalidad presencial los días: lunes martes y miércoles, en tal sentido, solicito a Ud. apoyar a la estudiante: **VELÁSQUEZ FACUNDO, SANDRA YESENIA**; quien se ha determinado que atenderá el aula de **5 años de Educación Inicial**, por lo que deberán coordinar con la docente de aula sobre las actividades de aprendizaje a planificar y ejecutar respectivamente.

En espera de su valioso apoyo, a esta institución de formación docente, hago propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial consideración y deferencia personal.

Atentamente



Calle .El Maestro N° 637 – San Ignacio-Cajamarca
www.pedagogicorafelhoyosrubio.edu.pe
Email : sanignacio@pedagogicorafelhoyosrubio.edu.pe

ANEXO N° 05: CONVENIO INTERINSTITUCIONAL



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"RAFAEL HOYOS RUBIO"
SAN IGNACIO

CONVENIO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN ENTRE EL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "RAFAEL HOYOS RUBIO" Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 131 IHUAMACA - SAN IGNACIO.

Conste que el presente convenio, el que se denomina CONVENIO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa Inicial N° 131, caserío Ihuamaca del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	IESPP "Rafael Hoyos Rubio"
Código Modular	0926865
Dirección	Calle El Maestro N° 637
Página Web	www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	Educación Inicial
Representante legal	Francisco Marcelo Chunque Salas.
	DNI. N° 27854410
	fmchunque@hotmail.com
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS E INVESTIGACIÓN	
Nombre de la institución	I.E.I N° 131
Código Modular	0722561
Dirección	Caserío Ihuamaca -San Ignacio
Zona	Rural
Representante legal	Mártires Lizana, Meri Sarelita.
	DNI. N° 06805758
	Email:



II. CICLOS, DÍAS Y HORAS DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN:											Total
Ciclos	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	
Días	5	5	8	8	10	10	15	15	64	64	204
Horas	30	30	48	48	60	60	90	90	384	384	1224

III. TIEMPO DE VIGENCIA	Dos años: 2023 y 2024
-------------------------	-----------------------

IV. Condiciones del convenio:	
4.1	Plazo de ejecución: periodo comprendido del 01 del mes de marzo al 31 de diciembre del 2023 al 2024.
4.2	Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes, miércoles, jueves y viernes, según el DCBN y el plan de trabajo de la Práctica e Investigación.
4.3	Edades a asumir, según coordinación: 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
4.4	Horario de las practicas: de 8:00 am hasta la 12.30 pm.
4.5	Asegurar los ambientes donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.
4.6	Socializar los resultados de la investigación realizado por los estudiantes en la institución Educativa.

- 4.7 Establecer estrecha coordinación académica y extra curricular entre ambas instituciones con la finalidad de formar profesionales altamente calificados y competitivos.

V. Obligaciones de la IESPP "Rafael Hoyos Rubio":

- 5.1 Coordinar y formalizar con EL CENTRO DE PRÁCTICA la gestión de la Práctica e Investigación para los estudiantes de formación Inicial docente de I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX y X ciclos académicos cuya finalidad es desarrollar y consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y carrera/programa; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.
- 5.2 Asignar a los estudiantes practicantes de la carrera/programa de Educación Inicial el grupo y sección de niños y niñas, previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 5.3 El equipo del Área de Práctica e Investigación del Instituto asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica e Investigación que se lleva a cabo en la Institución Educativa de Práctica e Investigación.
- 5.4 Promover la aprobación de Proyectos de Investigación en cada Centro de Práctica, para su ejecución, partiendo de la problemática educativa detectada en el contexto donde realiza la práctica pedagógica y generar los proyectos de Innovación que coadyuven hacia la calidad educativa.

VI. Obligaciones de la I.E. de prácticas pre profesionales:

- 6.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 6.2 Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 6.3 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 6.4 Asesorar a los estudiantes-practicantes en las acciones de pasantía, la planificación de la Programación Curricular Anual, Experiencias de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 6.5 Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 6.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.
- 6.7 Los docentes de aula pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente.
- 6.8 Emitir informes que requiera el IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio en relación con las actividades, desempeño, responsabilidad y compromiso del practicante.

VII. De la resolución:

El presente Convenio de Cooperación interinstitucional se podrá renovar automáticamente concluido el periodo de la vigencia, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el mes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

EL incumplimiento de alguno de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.



Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por el INSTITUTO en coordinación con el CENTRO DE PRÁCTICA, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

Las partes, después de haber leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la Institución Educativa y el segundo para el IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en la ciudad de San Ignacio, el 01 de marzo del año 2023.



Firma
Responsable de la IE.
Centro de Práctica e Investigación



Firma
Responsable del IESPP "RHR"

ANEXO N° 06: CONVENIO PERSONAL



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"RAFAEL HOYOS RUBIO"
SAN IGNACIO

CONVENIO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES CON LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CENTRO DE PRÁCTICAS.

Conste que el presente convenio, el que denomina CONVENIO DE PRACTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el ESTUDIANTE del Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa N° 131 Ihuamaca del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	: IESPP "Rafael Royos Rubio"
Código Modular	: 0926865
Dirección	: Calle El Maestro N° 637
Página Web	: www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	: sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	: Educación Inicial
Representante legal	: Francisco Marcelo Chunque Salas. : DNI. N° 27854410
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	
Nombre de la institución	: I.E.I N° 131
Código Modular	: 0722661
Dirección	: Ihuamaca
Zona	: Rural (X) Urbano ()
Representante legal	: Sarela Mery Martínez Lizana : DNI. N° 06805758

II. Código Modular IE. de Práctica	III. N° de horas de Práctica semanal	IV. Total horas de práctica: IX y X	V. Tiempo de vigencia
0722661	18 horas semanales	486	Desde el 20 de marzo hasta el 04 de octubre del 2023.

VI. Datos del estudiante:		
Apellidos y Nombres	Código del estudiante	Ciclos
LLACSAHUANGA ACHA DIANA CAROLINA	74777274	IX-X

VII. Condiciones del convenio:
6.1. Plazo de ejecución: periodo comprendido del 20 de marzo al 04 de octubre del 2023.
6.2. Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes y miércoles.
6.3. Edades a asumir, según coordinación: 3 años de Educación Inicial.
6.3. Horario de las practicas: de 08:00 am hasta la 12.30 pm.
6.4. Ambiente donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.

VIII. Obligaciones del estudiante:

- 7.1. Participa en acciones de ayudantía, la programación, ejecución, evaluación curricular, y utilización de recursos y materiales didácticos incluyendo entornos virtuales de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.2. Desarrollar sus prácticas pre profesionales e investigación con vocación, disciplina y responsabilidad en el Marco del Buen Desempeño Docente.
- 7.3. Permanente comunicación con los padres de familia, docentes y directivos de la institución educativa.
- 7.4. Observar y atender ritmos de aprendizaje y habilidades más heterogéneas y diversos de los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.
- 7.5. Demostrar actitudes éticas y morales acordes con la profesión.
- 7.6. Velar por la conservación y funcionamiento de los materiales, equipos e infraestructura de la IE. Donde realiza su práctica.

VIII. Obligaciones de la I.E. de prácticas pre profesionales:

- 8.1. Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 8.2. Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 8.3. Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 8.4. Asesorar en la planificación de la Programación Curricular Anual, Proyectos de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 8.5. Informar sobre el desempeño, responsabilidad y compromiso del estudiante en la institución educativa.
- 8.6. Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Pre Profesional Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 8.7. No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e institución, teniendo en cuenta que la Práctica Pre Profesional Docente es una actividad Ad Honorem.

Las partes, después de leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la institución educativa, el segundo para el practicante, estudiante del IESPP "Rafael hoyos rubio" San Ignacio.

San Ignacio marzo del 2023.


Llacshahuanga Acha Diana Carolina
Firma del estudiante
DNI N°74777274


Martínez Zúñiga Mery
Firma responsable de la I.E.
DNI N° 06805758

ANEXO N° 07: MATRIZ CURRICULAR

MATRIZ CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑOS PRECISADOS
M A T E M Á T I C A	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relación geométrica • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Un niño quiere alcanzar un juguete que está fuera de su alcance Intenta primero alcanzarlo por sus propios medios y se da cuenta de que no puede. Luego, jala una silla, se sube y puede coger el juguete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. • Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. • Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

ANEXO N° 08: PROYECTO DE APRENDIZAJE.

PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : Inicial
- 1.2. Ciclo/Edad : II/03 años
- 1.3. Lugar : Ihuamaca
- 1.4. Directora : Mg. Martínez Lizana Meri
- 1.5. Profesora de aula : Quinde García Odalis
- 1.6. Investigadora : Llacsahuanga Acha Diana Carolina
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén.
- 1.8. Docente Asesor de Tesis : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén.

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

2.1. TÍTULO	“ORGANIZAMOS NUESTRA AULA DESCUBRIENDO NUESTRAS NOCIONES ESPACIALES	
2.2. DURACIÓN	INICIO: 22 de marzo del 2023 TÉRMINO: 12 de abril del 2023	
2.3. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA O FUNADAMENTACIÓN	Siendo necesario que niños y niñas sean protagonistas de la organización de su aula y teniendo conocimiento que al iniciar el año escolar no se cuenta con las aulas organizadas e implementadas con sus propuestas, por tal motivo se propone realizar el presente proyecto de aprendizaje “organizamos nuestra aula descubriendo nuestras nociones espaciales”, en la que niños y niñas serán los que organicen, propongan y decidan colocar nombres de los sectores y carteles encontrando el lugar adecuado para cada uno utilizando sus nociones espaciales.	
2.4. PRODUCTOS	ÁREA	PRODUCTO
	Matemática	<ul style="list-style-type: none"> ★ Mediante su ficha de trabajo identifica delante-atrás ★ Desarrolla una ficha identificando su lateralidad derecha izquierda ★ Mediante un dibujo plasma su figura preferida ★ A través un dibujo el niño demuestra cómo se desplaza.

III. PRE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
<ul style="list-style-type: none"> ○ Organizaremos el aula ○ Desplazarse de un lugar a otro ○ Conocer las nociones espaciales ○ Jugar con los colores 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mediante banderines ○ Con objetos del aula ○ Mediante libros ○ Con material concreto ○ Ordenado el aula 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tijeras ○ Temperas ○ Tapas ○ Botellas ○ Plástico ○ Material concreto ○ Laptop ○ Parlante ○ Cartón ○ Figuras

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS (Criterios de evaluación)	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTR. DE EVAL.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones Comunica su comprensión sobre las formas	Expresa su comprensión de las nociones espaciales.	Desarrolla una ficha identificando su lateralidad derecha izquierda Mediante su ficha de trabajo identifica delante-atrás	ENFOQUE: búsqueda del bien comun. VALOR: actitudes o acciones observables ACTITUD: Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ambitos de desempeño.	Lista de cotejo
			Establece relaciones entre sus objetos de su entorno según su forma.	Mediante un dibujo plasma su figura preferida		
			Utiliza sus propias estrategias para desplazarse, ubicar objetos en el espacio y realizar trazos o dibujos espontáneos	A través un dibujo el niño demuestra cómo se desplaza		

V. PROYECCIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

FORMULACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN FORMA SECUENCIAL			
MIÉRCOLES 22 DE MARZO DEL 2023	MIÉRCOLES 29 DE MARZO DEL 2023	MIÉRCOLES 05 DE ABRIL DEL 2023	MIÉRCOLES 12 DE ABRIL DEL 2023
JUGAMOS A UBICAR OBJETOS EN EL AULA	DESCUBRIMOS LAS RELACIONES DEL ESPACIO DERECHA-IZQUIERDA	UBICAMOS LA POSICION DE LOS OBJETOS DELANTE ATRAS	EN EQUIPO REPRESENTAMOS CANTIDADES

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Actividades manipulativas y de exploración:
- Actividades psicomotoras:
- Actividades gráfico-plásticas:
- Narración de cuentos
- Presentación de imágenes iconoverales
- Dinámicas
- Experiencias directas
- Interacción con los adultos
- Exploración de material concreto



VII. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS (cono de Edgar dale)

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Minedu (2016) Currículo nacional básico. Lima Perú
- Minedu (2016) Programa de educación inicial. Lima Perú

LLACSHUANGA ACHA DIANA CAROLINA
PRACTICANTE

Mg. MARTINEZ LIZANA MERI
DIRECTORA

Lic. QUINDE GARCIA ODALIS
PROFESORA DE AULA

Mg. TOCTO FLORES PEDRO EFRÉN
DOCENTE ASESOR DE TESIS

Mg. TOCTO FLORES PEDRO EFRÉN
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

ANEXO N° 09: SESIONES DE APRENDIZAJE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE
TÍTULO: “JUGAMOS A UBICAR OBJETOS EN EL AULA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 131
- 1.2. Ciclo/Edad :II/03 años
- 1.3. Lugar : Ihuamaca
- 1.4. Directora : Martínez Lizana Meri
- 1.5. Profesora de aula : Quinde García Odalis
- 1.6. Investigadora : Llacsahuanga Acha Diana Carolina
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 22/03/2023.

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ♥ Comunica su comprensión sobre las formas y la relación geométrica. ♥ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse arriba-abajo	Ficha de trabajo Mediante el material concreto los niños muestran las expresiones arriba abajo, así mismo desarrollan una ficha	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia		VALOR		ACTITUD
			Superación personal		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos para cumplir con éxito sus metas propuestas.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación
- Recuperación de saberes previos
- Conflicto cognitivo
- Procesamiento de la información
- Reflexión sobre el aprendizaje
- Evaluación

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO A CADA ÁREA

- Comprensión del problema
- Búsqueda de estrategias
- Representación (de lo concreto a lo simbólico).
- Formalización
- Reflexión
- Transferencia

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “MI FIGURA PREFERIDA”**
 - Presentación del material
 - Reconocer el material presentado
 - Exploración del material

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de Bienvenida.
- Fecha del día.
- El Clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

Primer momento (planificación y organización): Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar. Dialogan aproximadamente 10 minutos.

Segundo momento (desarrollo del juego): los niños y niñas de manera autónoma, juegan en el sector elegido usando su imaginación durante 45, minutos aproximadamente. El adulto acompaña y da soporte.

Tercer momento (representación Metacognición y orden): luego al culminar el juego guardan los materiales en el sector que corresponda, luego verbalizan y socializan con todo el grupo a que jugaron, con quienes lo hicieron, como se sintieron y que paso en el transcurso del juego. Finalmente invitamos a los niños a representar lo que más les gusto del juego, de manera individual o grupal, a través del dibujo

3.6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Motivación: Formamos a los niños en grupos y jugamos el siguiente juego: “Se hunde el barco” Se da las siguientes indicaciones para realizar el juego: Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la mochila encima de la mesa. Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la lonchera debajo de la mesa. Y Así sucesivamente cada objeto. ★ Finalizado el juego responden las siguientes	

	<p>preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿les gusto el juego? • ¿Qué objetos están encima? • ¿Qué objeto esta debajo? <p>• Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para recoger las ideas que los niños traen desde casa. ✓ ¿saben que objetos se colocan sobre la mesa? ✓ ¿Dónde se encuentran sus pies encima o debajo de la mesa? <p>• Propósito y organización:</p> <p>Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para tener en claro lo que se desea lograr con los niños.</p> <div style="border: 2px solid yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy ubicaremos los objetos de nuestro entorno utilizando los términos encima de –debajo de.”</p> </div>	<p>SIMBOLOS VERBALES (conversación acerca de lo que observaron y saberes previos)</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>✓ Procesamiento de la información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del problema: <p>Realizamos una dinámica llamada “Simón manda” y con ayuda de objetos del aula seguirán las indicaciones utilizando estos términos (encima de, debajo de)</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas para conversar de lo de lo realizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué que figuras están debajo de la mesa? ✓ ¿Qué figuras están encima de la mesa? <p>Leemos el caso de Renato para poder ubicarlo en la lámina del croquis. (ANEXO 04)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Paolo se va a su casa. Debe guardar lo que está encima de su mesa en una mochila y botar lo que está debajo. ¿Qué hay encima de su mesa? ¿Qué es lo que debe botar?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda y ejecución de estrategias. <p>Guiamos en la vivenciacion con los libros y, luego, con los bloques lógicos. Formulamos las siguientes interrogantes: ¿cómo ubicaremos los libros? ¿con qué bloques lógicos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación de lo concreto a lo simbólico <p>Entregamos una ficha de trabajo donde los niños van a pintar lo realizado para evidenciar lo aprendido. (ANEXO 05)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización y Reflexión <p>Planteamos algunas preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿qué hicimos para conocer las nociones “encima de – debajo de”? • ¿Lograron identificar las nociones “encima “y “debajo”? • Retroalimentación. Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metacognición: ¿Qué aprendimos sobre la ubicación en el espacio? ¿Cómo aprendimos a ubicarnos en el espacio? ¿Para qué aprendimos a ubicarnos en el espacio? ¿Cómo nos sentimos hoy? ▪ Evaluación: Evaluamos a través de la lista de cotejo, para evidenciar el logro de aprendizaje de los niños. (ANEXO 06) 	SÍMBOLOS VERBALES (Metacognición)

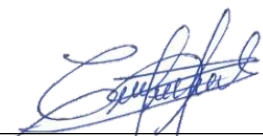
IV. BIBLIOGRAFÍA

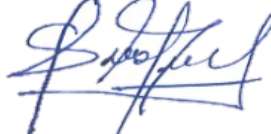
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

V. ANEXOS

5.1. Anexo N° 01: Marco teórico

5.2. Anexo N° 02: Instrumento de evaluación


 Llacsahuanga Acha Diana Carolina
 Practicante



Martínez Lizana Meri
 Directora De La I.E



Quinde García Odalis
 Docente De Aula


 Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
 Asesor de Investigación

IMPORTANCIA DE LA NOCIÓN ARRIBA ABAJO

Los conceptos espaciales son: arriba-abajo, adentro- afuera, adelante-atrás, encima-debajo. Los conceptos espaciales o la noción del espacio, es la capacidad que adquiere una persona para identificar una orientación espacial; es decir, donde se ubican las personas, objetos u animales en referencia de algo.

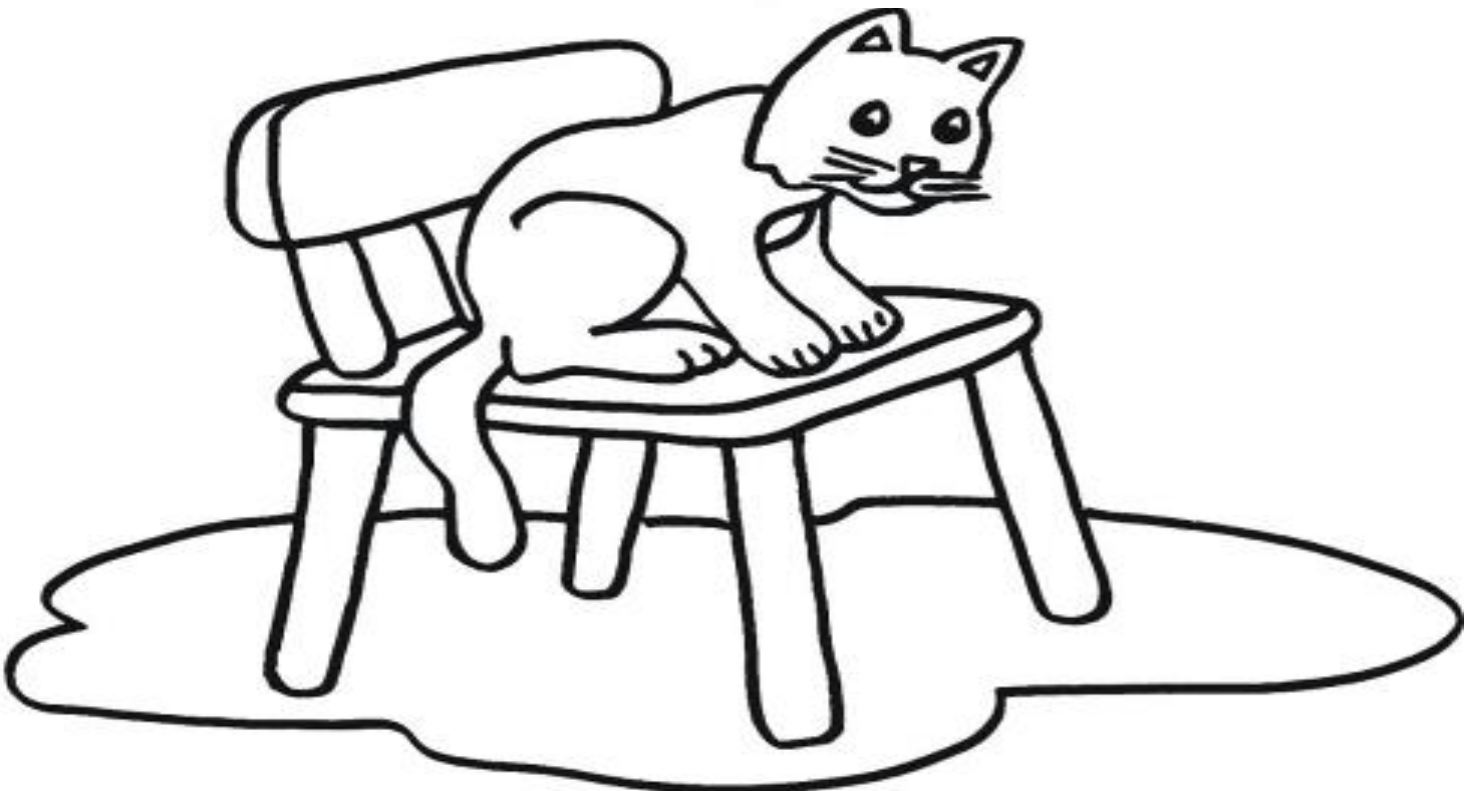
Las nociones espaciales tienen que ver con la direccionalidad, aprender las habilidades para distinguir la derecha y la izquierda, el movimiento adelante y atrás o arriba y abajo, todos los conceptos relacionados con la ubicación espacial para niños.

Formar a los niños en parejas y colocarlos frente a frente. Animarlos que lancen la pelota por arriba y la hagan rodar por abajo. Enseñar a los niños las rimas referidas a las posiciones arriba – abajo. Luego motivarlos a crear otras relacionadas con las mismas posiciones.

Durante la infancia, la orientación espacial permite a los niños desarrollar las capacidades motoras (gatear, caminar, arrastrarse, trepar...), jugar a determinados juegos (juegos de pelota, construcciones, escondite, juegos de mesa...), orientarse e incluso aprender a escribir y a leer.

Encima – debajo

- Colorea al gato que está encima de la Silla.
- Marca al gato que está debajo de la Silla.



ANEXO N°05: instrumento de evaluación; (lista de cotejo)

AREA: MATEMÁTICA								
N° DE ORDEN	NOMBRES	EDAD	Ubica objetos en relación a su cuerpo: arriba-- abajo		Nombra objetos que se encuentran arriba-abajo		Sigue órdenes de desplazamiento arriba-abajo	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Carhuanchinchay Rimaycuna Thiago Said	03 años	x		x			x
02	Catillo Rivera Yuleisy Yamileth	03 años	x		x		x	
03	Farceque Román Alexia Anthonela	03 años	x		x			x
04	Flores Mulatillo Deyvi Yoshimar	03 años		x		x		x
05	Guevara Guevara Edinson Marlon	03 años			x			
06	Huamán Facundo Albert Kemberly	03 años	x		x		x	
07	Jimenez Quito Kyliam Embapre	03 años	x		x			x
08	Neira Calle Brian Patrick Fabián	03 años	x		x		x	
09	Neira Quito Samantha Nicol	03 años		x		x		x
10	Palacios Campoverde Briana Yaritza	03 años	x		x		x	
11	Rosillo Calle Jhan Franco	03 años		x	x		x	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“DESCUBRIMOS LAS RELACIONES DE ESPACIO IZQUIERDA –DERECHA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 131
- 1.2. Ciclo/Edad : II/03 años
- 1.3. Lugar : Ihuamaca
- 1.4. Directora : Martínez Lizana Sarela
- 1.5. Profesora de aula : Quinde García Odalis
- 1.6. Investigadora : Llacsahuanga Acha Diana Carolina
- 1.7. Docente de Investigación: Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 05/04/2023

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones . • Comunica su comprensión sobre las formas y relación geométrica. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse derecha-izquierda	<p>Se sienta correctamente en la mesa.</p> <p>Desarrolla una ficha identificando el lado derecho e izquierdo</p>	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia	VALOR		ACTITUD	
		Superación personal		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos para cumplir con éxito sus metas propuestas.	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo.
- Saberes previos.
- Propósito y organización

- Gestión y acompañamiento del aprendizaje.
- Evaluación.

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO A CADA ÁREA

- Comprensión del problema.
- Búsqueda de estrategias.
- Representación (de lo concreto a lo simbólico)
- Formalización
- Reflexión
- Transferencia

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “Disposición de imágenes en un libro”**
 - Presentación del material
 - Reconocer el material presentado
 - Exploración del material

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de Bienvenida.
- Fecha del día.
- El Clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

Primer momento (planificación y organización): Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va a jugar, los materiales a utilizar. Dialogan aproximadamente 10 minutos.

Segundo momento (desarrollo del juego): los niños y niñas de manera autónoma, juegan en el sector elegido usando su imaginación durante 45, minutos aproximadamente. El adulto acompaña y da soporte.

Tercer momento (representación Metacognición y orden): luego al culminar el juego guardan los materiales en el sector que corresponda, luego verbalizan y socializan con todo el grupo a que jugaron, con quienes lo hicieron, como se sintieron y que paso en el transcurso del juego. Finalmente invitamos a los niños a representar lo que más les gusto del juego, de manera individual o grupal, a través del dibujo

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
INICIO	<p>Motivación Entonamos con los niños y niñas la canción “A LA DERECHA A LA IZQUIERDA”, https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM, para despertar el interés de los niños acerca del tema que se va a trabajar. ANEXO 02</p> <p>Saberes previos Responden preguntas: - ¿Cuál es su mano derecha? - ¿con que mano comen? -</p> <p>Conflicto Cognitivo - ¿creen que es importante tener nuestras manitos?</p> <p>Propósito y organización Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para que los niños tengan en claro lo que deben lograr como</p>	<p>IMÀGENES,</p> <p>RADIO Y GRABACIONES</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>SIMBOLOS VERBALES (conversación acerca de lo que observaron y saberes previos)</p>

	<p>aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">“Juntos descubrimos las relaciones de espacio izquierda –derecha.”.</p>	
DESARROLLO	<p>✓ Procesamiento de la información:</p> <p style="padding-left: 20px;">♥ Comprensión del problema</p> <p>Observamos el aula y descubrimos nuestras relaciones espaciales de derecha e izquierda, invitamos a los niños a descubrir en su cuerpo la parte derecha e izquierda.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas ¿Cuál es tu lado derecho e izquierda? ¿el cuerpo tiene dos lados derechos e izquierda.?</p> <p style="padding-left: 20px;">♥ Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>La maestra anota en la pizarra las respuestas de los niños y niñas y en seguida presenta una muñeca y con ayuda de un plumón la divide por la mitad indicando que uno es el lado derecho y el otro es el lado izquierdo.</p> <p>Después la maestra les pide a los niños que por un momento se imaginen que su cuerpo este partido en dos y señalamos todos los órganos del lado derecho como el ojo, oreja, brazo, pierna, hombro, entre otros, lo mismo con el lado izquierdo, luego la maestra colorea el lado derecho de la muñeca de color rojo. Y el lado izquierdo con plumón azul.</p> <p style="padding-left: 20px;">♥ Socialización de sus representaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formados en equipos los niños observan su ubicación de los diferentes materiales al lado derecho e izquierdo de cada niño y comentan sobre su ubicación espacial. - Exponen sus trabajos en forma grupal. - Se les entrega una ficha: donde pintaran los objetos que van a la derecha o izquierda según los colores rojo y azul. <p style="padding-left: 20px;">♥ Reflexión y formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionamos junto con los niños sobre las acciones realizadas para ubicar nuestro lado derecho e izquierdo. <p>Preguntamos: ¿Cómo hicieron para reconocer la derecha e izquierda? ¿qué hicieron primero? ¿Cómo utilizaron su cuerpo? ¿cómo se sintieron, durante la actividad?</p> <p style="padding-left: 20px;">♥ Retroalimentación.</p> <p>Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido.</p>	<p>IMÁGENES, AUDIO Y GRABACIONES (Ficha de trabajo)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Los niños expresan sus diferentes estrategias)</p> <p>}</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Retroalimentación)</p>
CIERRE	<p style="padding-left: 20px;">♥ Metacognición:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué aprendimos sobre la ubicación? ¿será importante lo que hemos aprendido el día de hoy ¿Cómo nos sentimos hoy?</p> <p style="padding-left: 20px;">♥ Evaluación:</p> <p>Evaluamos a través de la lista de cotejo, para evidenciar el</p>	<p>Símbolos orales (Diálogo, Interrogantes)</p>

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

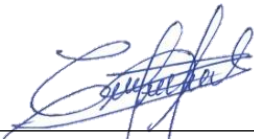
Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/la-importancia-de-las-normas-de-convivencia-en-clase-para-los-ninos>

VI. ANEXOS

6.1. Anexo N° 01: Marco teórico

6.2. Anexo N° 02: Instrumento de evaluación



Llacsahuanga Acha Diana Carolina
Practicante



Quinde García Odalis
Docente De Aula



Martínez Lizana Meri
Directora De La I.E



Mg. Toeto Flores Pedro Efrén
Asesor de Investigación

5.1. Anexo N° 01: Marco teórico

DERECHA-IZQUIERDA

El desarrollo de la lateralidad en los niños es uno de los aspectos más relevantes en influyentes en el proceso de aprendizaje a lo largo de la escolaridad. Inicia entre los 3 y 5 años como parte del desarrollo de las neurofunciones en etapa preescolar y finaliza usualmente entre los 6 y 7 años de edad (Ferré, Casaprima y catalán, 2006)

Los niños utilizan de forma involuntaria una mano, pie, ojo, oído, más que el otro y es precisamente a consecuencia de su desarrollo de la lateralidad. Esta preferencia que todos tenemos por utilizar un lado de nuestro cuerpo para llevar a cabo una actividad, depende en gran parte de la genética y también de la estimulación externa que reciban. Muchas veces se presta solo atención a la lateralización de pie y mano, olvidando lo importante que es estimular el desarrollo lateral de ojo y oído.

Para apoyar el desarrollo de la lateralidad en su hijo, aliéntelo a rodar, balancearse, bailar, caminar sobre listones, jugar a la rayuela, saltar en un pie, embonar objetos, construir legos, abrir envases, colocarse una concha en una oreja para escuchar su sonido, ya que éstas actividades estimulan los órganos del equilibrio que se encuentran en el cerebro y enriquecen los centros de movimiento y lateralidad. Recuerde que el estímulo y juego afectivo con los adultos y niños a su alrededor potencia el desarrollo integral de sus hijos.

5.2. Anexo N° 02: canción “A LA DERECHA A LA IZQUIERDA”,

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



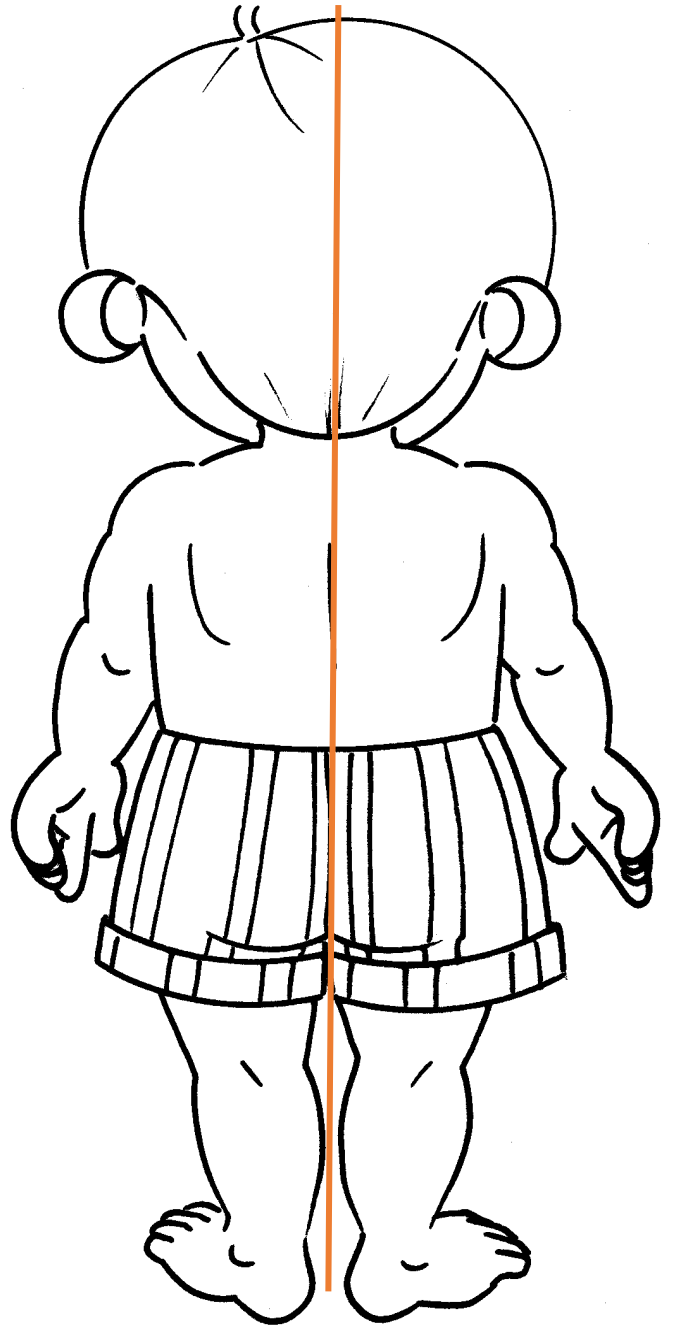
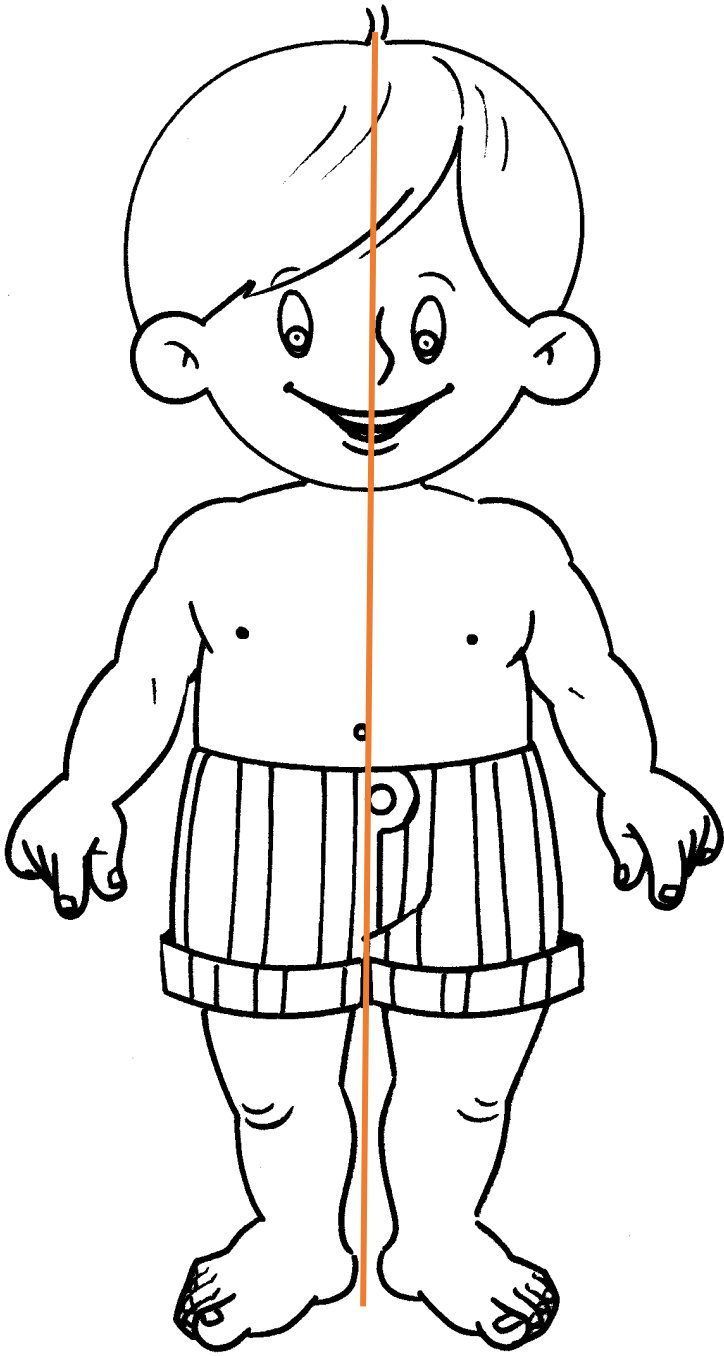
5.3. Anexo



N° 03: muñeca

Ubico izquierda y derecha

- Colorea en el niño: su lado derecho de amarillo y su lado izquierdo de azul.



ANEXO N°05: instrumento de evaluación; (lista de cotejo)

AREA: MATEMÁTICA								
N° DE ORDEN	NOMBRES	EDAD	Nombra objetos que se encuentran a su derecha, izquierda,		Ubica objetos en relación a su cuerpo: derecha-izquierda		Desplaza objetos según ordenes derecha izquierda	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Carhuanchinchay Rimaycuna Thiago Said	03 años		x	x			x
02	Catillo Rivera Yuleisy Yamileth	03 años	x		x			x
03	Farceque Román Alexia Anthonela	03 años	x		x			x
04	Flores Mulatillo Deyvi Yoshimar	03 años		x		x		x
05	Guevara Guevara Edinson Marlon	03 años		x	x			x
06	Huamán Facundo Albert Kemberly	03 años	x		x		x	
07	Jimenez Quito Kyliam Embapre	03 años	x		x			x
08	Neira Calle Brian Patrick Fabián	03 años	x		x		x	
09	Neira Quito Samantha Nicol	03 años		x		x		x
10	Palacios Campoverde Briana Yaritza	03 años	x		x		x	
11	Rosillo Calle Jhan Franco	03 años		x	x		x	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO: “EN EQUIPO REPRESENTAMOS CANTIDADES CON OBJETOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N°131
- 1.2. Ciclo/Edad : II/03 años
- 1.3. Lugar : Ihuamaca
- 1.4. Directora : Lizana Martínez Meri
- 1.5. Profesora de aula : Quinde García Odalis
- 1.6. Investigadora : Llacsahuanga Acha Diana Carolina
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 03/05/2023

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Expresan con su cuerpo o mediante algunas cantidades que se indica	Los niños dibujan según las representaciones que han realizado	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	busqueda del bien comun		VALOR		ACTITUD
			actitudes o acciones observables		Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ambitos de desempeño.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo.
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo.
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje.
- Evaluación

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Comprensión del problema
- Búsqueda de estrategias
- Representación (de lo concreto a lo simbólico).
- Formalización
- Reflexión
- Transferencia

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “EL ESPEJO”**
 - Presentación del material
 - Reconocer el material presentado
 - Exploración del material

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de bienvenida.
- Fecha del día.
- El clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.



Primer momento (planificación y organización): Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar. Dialogan aproximadamente 10 minutos.


Segundo momento (desarrollo del juego): los niños y niñas de manera autónoma, juegan en el sector elegido usando su imaginación durante 45, minutos aproximadamente. El adulto acompaña y da soporte.

Tercer momento (representación Metacognición y orden): luego al culminar el juego guardan los materiales en el sector que corresponda, luego verbalizan y socializan con todo el grupo a que jugaron, con quienes lo hicieron, como se sintieron y que paso en el transcurso del juego. Finalmente invitamos a los niños a representar lo que más les gusto del juego, de manera individual o grupal, a través del dibujo

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
INICIO	<p>Motivación La docente los motiva a los niños y niñas con una dinámica. “el barco se hunde”. Se les explica a los niños en que consiste</p> <p>✚ Todos los niños están en la sección de patitos paseando en el barco, cuando de pronto, uno de los compañeros dice, el barco se hunde, entonces de un palo se cogen tres niños (verificamos junto con los niños la cantidad que pidió la docente, y así sucesivamente realizamos otras cantidades.</p> <p>Saberes previos Responden preguntas: Responden a las interrogantes para recoger los saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿en que consistió la dinámica? ○ ¿Cuántos niños nos cogimos en el palo? ○ ¿De qué otra manera podemos representar cantidades? ○ con que materiales del aula podemos realizar 	<p>Imágenes, Radio y grabaciones: Canción “cantamos los números”</p>

	<p>✓ Conflicto Cognitivo - ¿conocen alguna otra forma de representar cantidades? Propósito y organización Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para que los niños tengan en claro lo que deben lograr como aprendizaje durante la clase:</p> 	<p>Símbolos orales: (Diálogo con los niños)</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</p> <p>Familiarización del problema: La maestra les muestra objetos del aula y les da a escoger el que ellos quieran, para que puedan representar cantidades con los objetos realiza la siguiente interrogante</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué objetos hay? ▪ ¿Qué podemos hacer con ellos? ▪ ¿Dónde encontramos estos juegos? ▪ ¿para que los utilizamos? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias La docente les realiza las siguientes preguntas y los niños responden Una vez que los niños escogieron los objetos a utilizar nos ubicamos en el piso, a cada niño le dibujamos cuatro círculos, estando todos ubicados con su material Una vez dibujados los cuatro círculos para niño ellos deberán dibujar un palto en cada círculo (en un círculo dibujarán un palito en otro dos, así sucesivamente hasta llegar a cuatro)</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿De qué trato las imágenes? ★ ¿Reconocieron algún numero? ★ ¿Qué forma tienen? ★ ¿Cómo lograron reconocerlo? <p>Socialización de sus representaciones ✓ Los niños junto con la docente diseñan estrategias vivenciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Utilizando los dedos de sus manos cuentan las representaciones que se les indica (vivencial). (Anexo 03)  <ul style="list-style-type: none"> ♥ Utilizando material llevado desde casa como, (piedras, chapas, semillas, etc.) empezamos realizar algunas representaciones indicadas por ellos mismos (concreto) 	<p>Experiencia directa (decir y hacer)</p> <p>Símbolos orales (escuchar, lluvia de ideas, diálogos)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Los niños explican con sus palabras sus estrategias)</p> <p>IMÁGENES FIJAS (imágenes de números)</p>

	 <p style="text-align: center;">Representación</p> <p>✓ Con todos los niños y la docente se realiza el juego del espejo Ejemplo: la maestra lleva un espejo y les dice que se miren en el espejo tres niños, que se miren dos niños en el espejo y así sucesivamente</p> <p>Se les entrega un hoja bond para que los niños dibujen las representaciones que han realizado</p> <p style="text-align: center;">Formalización:</p> <p>Los niños socializan sus trabajos realizados en clase y con ayuda de su maestra y pegan sus trabajos en la pizarra.</p> <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <p>dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Logramos comprender el tema? ▪ ¿Qué dificultades hemos tenido a la hora de desarrollar nuestra actividad? ▪ ¿Qué aprendimos en esta actividad? ▪ ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido? <p style="text-align: center;">Retroalimentación</p> <p>Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido.</p>	<p style="text-align: center;">SÍMBOLOS VERBALES (Los niños expresan sus diferentes estrategias)</p> <p style="text-align: center;">REPRESNTACIONES (Realizan las representaciones en el patio con los objetos que encuentran)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición:</p> <p>Realizamos el proceso meta cognitivo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Será importante lo que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo se sintieron durante el desarrollo de la clase? <p>Evaluación:</p> <p>Se aplica un instrumento de valoración (lista de cotejo) para identificar si los niños y niñas lograron el propósito de aprendizaje.</p>	<p>Símbolos verbales (diálogo, interrogantes)</p>

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

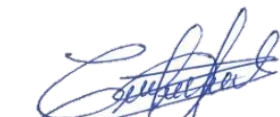
Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/la-importancia-de-las-normas-de-convivencia-en-clase-para-los-ninos>

VI. ANEXOS

6.1. Anexo N° 01: material

6.2. Anexo N° 02: marco teorico

6.3. Anexo N°03: Instrumento de Evaluación



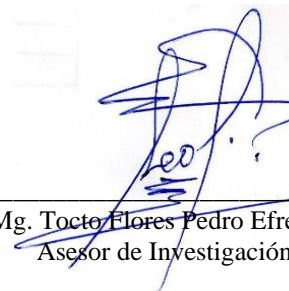
Llacsahuanga Acha Diana Carolina
Practicante



Quinde García Odalis
Docente De Aula



Martínez Lizana Meri
Directora De La I.E



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Asesor de Investigación

ANEXO N° 01:



ANEXO N° 02: marco teórico

Representación numérica

La resolución de problemas y la representación son dos procesos fundamentales de la actividad matemática. Ya que, su desarrollo proporciona una base clave para el aprendizaje de las matemáticas en todos los niveles escolares. Por ello, la importancia de la promoción de estos procesos desde las primeras edades. El objetivo de este artículo es describir las representaciones y formas de solución planteadas por un grupo de 23 niñas y niños de Educación Infantil (5-6 años), de una escuela catalana, cuando resuelven un problema aritmético abierto. El estudio sigue una metodología descriptiva-interpretativa. Se diseña e implementa una tarea escolar de la que se obtienen producciones escritas individuales. Se realizan además entrevistas a cada uno de los alumnos y se cuenta con los registros en video correspondientes. Los datos se sistematizan y se realiza un análisis en dos fases: inicialmente se caracterizan los tipos de representación y luego los métodos de cálculo planteados por los niños. Los resultados indican que todos los alumnos participantes elaboran representaciones para resolver el problema. Todos los niños realizan representaciones icónicas, y algunos pocos combinan representaciones icónicas y simbólicas. En cuanto a las formas de solución del problema predomina el conteo continuo, aunque en algunos casos se realizan propuestas en las que se evidencian razonamientos más complejos. En estos casos los niños plantean agrupaciones las cuales se expresan mediante dibujos y símbolos.

Recuperado por: <https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/5952>

ANEXO N° 05: instrumento de evaluación; (lista de cotejo)

ÁREA: MATEMÁTICA								
N° DE ORDEN	NOMBRES	EDAD	Realiza conteos de diferentes objetos según la representación indicada		Usa estrategias para alguna representación de cantidades por si solo		Identifica y compara los objetos representados con los números	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Carhuanchinchay Rimaycuna Thiago Said	03 años		x	x			x
02	Catillo Rivera Yuleisy Yamileth	03 años	x		x			x
03	Farceque Román Alexia Anthonela	03 años	x		x			x
04	Flores Mulatillo Deyvi Yoshimar	03 años		x		x		x
05	Guevara Guevara Edinson Marlon	03 años		x	x			x
06	Huamán Facundo Albert Kemberly	03 años	x		x		x	
07	Jimenez Quito Kyliam Embapre	03 años	x		x			x
08	Neira Calle Brian Patrick Fabián	03 años	x		x		x	
09	Neira Quito Samantha Nicol	03 años		x		x		x
10	Palacios Campoverde Briana Yaritza	03 años	x		x		x	
11	Rosillo Calle Jhan Franco	03 años		x	x		x	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO: ““JUGUEMOS A ORDENAR OBJETOS DE GRANDE A PEQUEÑO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N°131
- 1.2. Ciclo/Edad : II/03 años
- 1.3. Lugar : Ihuamaca
- 1.4. Directora : Lizana Martínez Meri
- 1.5. Profesora de aula : Quinde García Odalis
- 1.6. Investigadora : Llacsahuanga Acha Diana Carolina
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 17/05/2023

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	. expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño	Ordenan todos los objetos que encuentra en el aula de grande a pequeño	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	busqueda del bien comun		VALOR		ACTITUD
			actitudes o acciones observables		Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representan avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ambitos de desempeño.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo.
 - Saberes previos
 - Conflicto Cognitivo.
 - Propósito y organización
 - Gestión y acompañamiento del aprendizaje.
 - Evaluación
- 3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS**
- Comprensión del problema
 - Búsqueda de estrategias
 - Representación (de lo concreto a lo simbólico).
 - Formalización
 - Reflexión
 - Transferencia
- 3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN**
- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “la caja sorpresa”**
 - Presentación de la caja
 - Reconocer el material presentado
 - Exploración del material
- 3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES**
- Canción de bienvenida.
 - Fecha del día.
 - El clima.
 - Oración de la mañana.
 - Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.





Primer momento (planificación y organización): Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar. Dialogan aproximadamente 10 minutos.



Segundo momento (desarrollo del juego): los niños y niñas de manera autónoma, juegan en el sector elegido usando su imaginación durante 45, minutos aproximadamente. El adulto acompaña y da soporte.

Tercer momento (representación Metacognición y orden): luego al culminar el juego guardan los materiales en el sector que corresponda, luego verbalizan y socializan con todo el grupo a que jugaron, con quienes lo hicieron, como se sintieron y que paso en el transcurso del juego. Finalmente invitamos a los niños a representar lo que más les gusto del juego, de manera individual o grupal, a través del dibujo

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
INICIO	<p>Motivación Entonamos con los niños y niñas la canción “” https://youtu.be/5FLiBJeXZHY, para despertar el interés de los niños acerca del tema que se va a trabajar. ANEXO 02</p> <p>Saberes previos Responden preguntas: Responden a las interrogantes para recoger los saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué color es? ○ ¿Son del mismo tamaño? ○ ¿Para qué nos sirven cada uno de ellos? <p>✓ Conflicto Cognitivo - ¿será importante conocer el tamaño de las cosas?</p> <p>Propósito y organización Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para que los niños tengan en claro lo que deben lograr como aprendizaje</p>	<p>Imágenes, Radio y grabaciones: Canción “”</p> <p>Símbolos orales: (Diálogo con los niños)</p>

	<p>durante la clase:</p>  <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>“Los niños y niñas aprenderán a ordenar objetos de grande a pequeño”</p> </div>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarización del problema: través de una secuencia de imágenes, se presenta el siguiente problema <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Cierta día carlita  salió a pasear al  y de pronto se encuentra con  dos gusanos de diferentes tamaños, un gusano tenía muchas patitas y el otro gusano tenía pocas patitas, entonces carlita no sabía porque un gusano tenía más patitas que el otro, carlita muy sorprendida se hizo la siguiente pregunta ¿porque un gusano tiene más patitas que el otro?</p> </div> <p>realiza la siguiente interrogante</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo ayudaríamos a carlita? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>La docente les realiza las siguientes preguntas y los niños responden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿A dónde salió a pasear carlita? ▪ ¿Qué encontró carlita en el parque? ▪ ¿Cómo podemos ayudar a carlita a resolver sus dudas? <p>Socialización de sus representaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos formamos para salir al campo ▪ Escuchan las indicaciones de la maestra y salen a recoger: piedras, palos, hojas, etc ▪ Regresamos al aula y pedimos a los niños y niñas sentarnos en el piso, colocar los objetos que recolectaron y agruparlos de acuerdo a su tamaño(concreto). ▪ Entregamos a cada niño hojas de papel bond para que dibujen acerca de los objetos que recolectaron (pictórico y gráfico) 	<p>Experiencia directa (decir y hacer)</p> <p>Símbolos verbales (escuchar, lluvia de ideas, diálogos)</p> <p>Símbolos verbales (Los niños explican con sus palabras sus estrategias)</p> <p>IMÁGENES FIJAS (siluetas de imágenes de grande a pequeño)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego que dibujamos les pedimos que colorean sus dibujos(simbólico). <p style="text-align: center;">Representación</p> <p>Los niños salen al patio y representan los distintos tamaños de los objetos del más grande al más pequeño</p>  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formamos y repartimos material. Para que los niños puedan ordenarlas del más grande al más pequeño o del más pequeño al más grande <p style="text-align: center;">Formalización:</p> <p>Los niños socializan sus trabajos realizados en clase con ayuda de sus compañeros. Pega una imagen.</p> <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <p>dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué pasos hemos seguido para apoyar a María a resolver su problema? ▪ ¿Qué dificultades hemos tenido a la hora de desarrollar nuestra actividad ▪ ¿Qué aprendimos en esta actividad? ▪ ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido? <p style="text-align: center;">Transferencia</p> <p>Se entrega una ficha de extensión de acuerdo al tema tratado en clase para que los niños identifiquen los objetos grandes y pequeños</p> <p style="text-align: center;">Retroalimentación</p> <p>Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema</p>  <p>trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido.</p>	<p style="text-align: center;">SÍMBOLOS VERBALES (Los niños expresan sus diferentes estrategias)</p> <p style="text-align: center;">Imágenes fijas (Secuencia de imágenes grande pequeño)</p>
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>Realizamos el proceso meta cognitivo a través de las siguientes</p>	<p>Símbolos verbales (diálogo, interrogantes)</p>

	<p>interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Será importante lo que hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo se sintieron durante el desarrollo de la clase? <p>Evaluación:</p> <p>Se aplica un instrumento de valoración (lista de cotejo) para identificar si los niños y niñas lograron el propósito de aprendizaje.</p>	
--	--	--

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

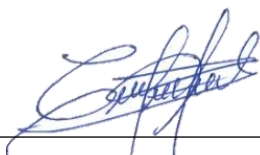
Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/la-importancia-de-las-normas-de-convivencia-en-clase-para-los-ninos>

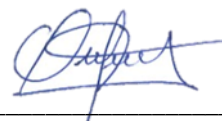
VI. ANEXOS

6.1. Anexo N° 01: Video ...

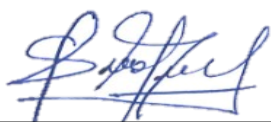
6.2. Anexo N° 02: Instrumento de evaluación



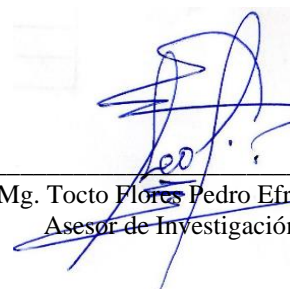
Llacsahuanga Acha Diana Carolina
Practicante



Quinde García Odalis
Docente De Aula



Martínez Lizana Meri
Directora De La I.E



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Asesor de Investigación

ANEXO N° 01: canción
<https://youtu.be/5FLiBJeXZHY>

ANEXO N° 02: caso de María



geométricas

**ANEXO
N°03:
láminas
de las
figuras**



ANEXO N° 04: marco teórico

EL USO DE LOS TAMAÑOS GRANDE Y PEQUEÑO

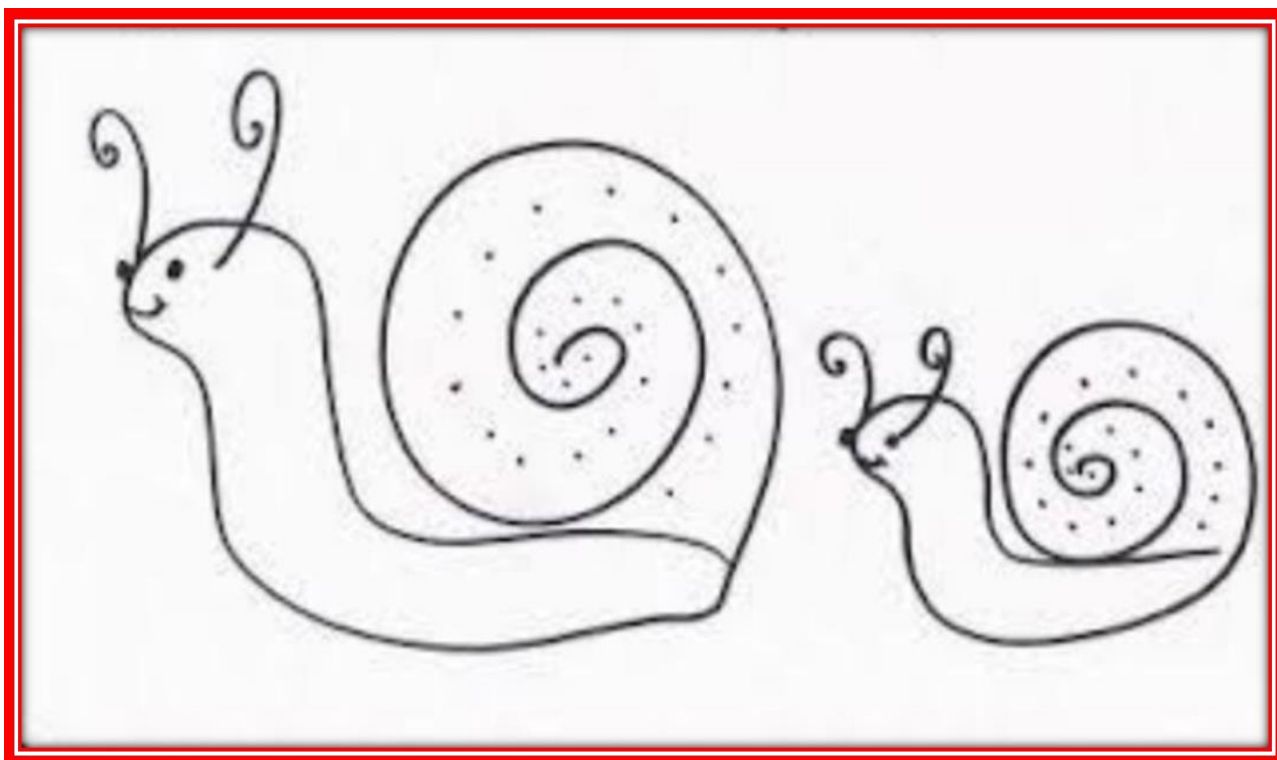
Para iniciar a los niños en los procesos sociales de la medición, hoy hemos realizado actividades entorno al concepto: grande/pequeño. Dia a día realizamos el aprendizaje en los siguientes conceptos:

Manipulación: es el mejor camino que utiliza el niño para el conocimiento del mundo que le rodea. Está a actividad la inicia muy pronto, y es la fuente de todo conocimiento de los objetos y realidades extremas. Pero cuando hablamos de aprendizaje de concepto hay que diferenciar entre conocimiento físico y conocimiento lógico-matemático.

Conocimiento físico: permite captar la realidad extrema observable: color, peso, forma y tamaño. La adaptación a través de los sentidos facilita la percepción y aprensión del entorno.

Representación: es el instrumento intelectual que al niño/a de forma espontánea le permite organizar la realidad que lo rodea.

Las acciones de reunir, separar, hacer pertenecer a un grupo de elementos, lo conducirán a la abstracción de las características de los objetos.



ANEXO N° 05: instrumento de evaluación; (lista de cotejo)

ÁREA: MATEMÁTICA								
N° DE ORDEN	NOMBRES	EDAD	Reconoce semejanzas y diferencias en una agrupación de objetos: tamaño.		Agrupar objetos según sus propios criterios: tamaño.		Relaciona objetos en el aula por semejanza: tamaño	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Carhuanchinchay Rimaycuna Thiago Said	03 años		x	x			x
02	Catillo Rivera Yuleisy Yamileth	03 años	x		x			x
03	Farceque Román Alexia Anthonela	03 años	x		x			x
04	Flores Mulatillo Deyvi Yoshimar	03 años		x		x		x
05	Guevara Guevara Edinson Marlon	03 años		x	x			x
06	Huamán Facundo Albert Kemberly	03 años	x		x		x	
07	Jimenez Quito Kyliam Embapre	03 años	x		x			x
08	Neira Calle Brian Patrick Fabián	03 años	x		x		x	
09	Neira Quito Samantha Nicol	03 años		x		x		x
10	Palacios Campoverde Briana Yaritza	03 años	x		x		x	
11	Rosillo Calle Jhan Franco	03 años		x	x		x	

SESIÓN DE APRENDIZAJE
TÍTULO: “DIFERENCIAMOS GRUESO Y DELGADO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N°131
- 1.2. Ciclo/Edad : II/03 años
- 1.3. Lugar : Ihuamaca
- 1.4. Directora : Lizana Martínez Meri
- 1.5. Profesora de aula : Quinde García Odalis
- 1.6. Investigadora : Llacsahuanga Acha Diana Carolina
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 31/05/2023

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	El niño establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y uso de expresiones como es más grueso es más delgado a través de uso de material concreto	Los niños mediante una ficha de trabajo aplican lo aprendido	Lista de cotejo
	busqueda de la excelencia		VALOR		ACTITUD

ENFOQUE TRANSVERSAL		actitudes o acciones observables	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas, orientados a objetivos de mejora personal o grupal.
----------------------------	--	---	--

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo.
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo.
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje.
- Evaluación

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Comprensión del problema
- Búsqueda de estrategias
- Representación (de lo concreto a lo simbólico).
- Formalización
- Reflexión
- Transferencia

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “Cuento pesa”.**
 - Presentación del material
 - Reconocer el material presentado
 - Exploración del material

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de bienvenida.
- Fecha del día.
- El clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.


Primer momento (planificación y organización): Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va a jugar, los materiales a utilizar. Dialogan aproximadamente 10 minutos.

Segundo momento (desarrollo del juego): los niños y niñas de manera autónoma, juegan en el sector elegido usando su imaginación durante 45 minutos aproximadamente. El adulto acompaña y da soporte.

Tercer momento (representación Metacognición y orden): luego al culminar el juego guardan los materiales en el sector que corresponda, luego verbalizan y socializan con todo el grupo a que jugaron, con quienes lo hicieron, como se sintieron y que paso en el transcurso del juego. Finalmente invitamos a los niños a representar lo que más les gusto del juego, de manera individual, a través del dibujo.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
----------	----------------------------	--------------------------------

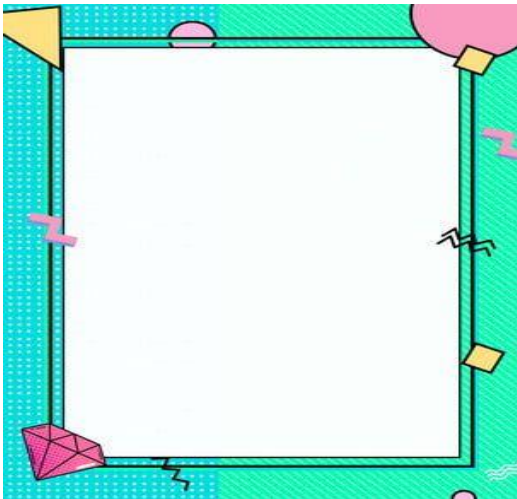
<p>INICIO</p>	 <p>Motivación Para despertar el interés de los niños y niñas la docente les presenta una canción</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Todos los objetos serán del mismo grosor? ▪ ¿En el aula que objetos son gruesos? ▪ ¿En el aula que objetos son delgados? <p>✓ Conflicto Cognitivo</p> <p>¿Todos los objetos serán del mismo grosor?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para que los niños tengan en claro lo que deben lograr como aprendizaje durante la clase:</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p><i>“hoy aprenderemos a identificar objetos gruesos y delgados”</i></p> </div>	<p>Imágenes, Radio y grabaciones: Canción</p> <p>Símbolos orales: (Diálogo con los niños)</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</p> <p>Familiarización del problema: La maestra les lee un caso:</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Cierto día Joaquina jugaba en el sector construcción de pronto se puso a separar objetos, la maestra observo lo que Joaquina estaba haciendo y le propuso que hiciera la clasificación de objetos de acuerdo a las medidas grueso y delgado, pero a Joaquina se le hizo muy difícil identificar ciertas medidas. ¿Cómo podemos ayudar a Joaquina?</p> </div> <p>Después de haber analizado el caso de Joaquina realizamos las siguientes interrogantes para verificar el nivel de comprensión de los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿De qué trata el caso? ★ ¿Cuál era la dificultad de Joaquina? ★ ¿De qué manera ayudarías a Joaquina? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>Los niños y niñas proponen diferentes estrategias para ayudar a Joaquina a identificar los objetos gruesos y delgados</p> <p>Se entrega a cada niño material didáctico para que diferencie los objetos gruesos y delgados.</p> <p>Socialización de sus representaciones Pido la participación de cada niño que separe los objetos gruesos</p>	<p>SÌMBOLOS VERBALES (decir y hacer)</p> <p>Símbolos orales (escuchar, lluvia de ideas, diálogos)</p> <p>SÌMBOLOS VERBALES (Los niños explican con sus palabras)</p>

	<p>y delgados. Cada niño sobre su carpeta ordena algunos objetos los colores de los pulmones.</p> <p>La maestra invita a los niños y niñas a representar mediante un dibujo los objetos que están sobre su mesa separándolos según su contextura de grueso y delgado al finalizar, los niños y niñas deberán socializar sus trabajos.</p> <p style="text-align: center;">Representación</p> <p>Representan con material concreto el caso de miguel</p> <p>Un integrante del grupo menciona como representa los regalos que recibió miguel</p> <p>¿De cuantas maneras podemos representar los regalos de miguel?</p> <p style="text-align: center;">Formalización:</p> <p>los niños explican cómo han clasificar objetos, ya sea se agrupan o juntan según sus semejanzas, y se separan según sus diferencias.</p> <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <p>Reflexionamos y dialogamos sobre la contextura de los objetos y coloreamos según las contexturas grueso o delgado.</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♣ ¿qué contextura tiene tu lápiz? ♣ ¿Cómo aprendimos para conocer los objetos de contextura gruesa? ♣ ¿Cómo aprendimos a conocer los objetos de contextura delgada? <p style="text-align: center;">Retroalimentación</p> <p>La docente a través de los resultados de la lista de cotejo verifica si logro el propósito de la sesión de aprendizaje grueso o delgado, y hace una retroalimentación.</p> <p>La maestra propone a los niños y niñas en casa, con ayuda de su familia dibujan objetos de forma gruesos y delgados.</p>	<p>sus estrategias</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Los niños expresan sus diferentes estrategias)</p> <p>EXHIBICIÓN (Realizan las representaciones en el patio)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición:</p> <p>Realizamos el proceso meta cognitivo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? • ¿Sera importante lo que hemos aprendido el día de hoy? • ¿Cómo se sintieron durante el desarrollo de la clase? <p>Evaluación:</p> <p>Se aplica un instrumento de valoración (lista de cotejo) para identificar si los niños y niñas lograron el propósito de aprendizaje.</p>	<p>Símbolos verbales (diálogo, interrogantes)</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/la-importancia-de-las-normas-de-convivencia-en-clase-para-los-ninos>



V. ANEXOS

- 5.1. Anexo N° 01: material
- 5.2. Anexo N° 02: marco teorico
- 5.3. Anexo N°03: Instrumento de Evaluación

Llacsahuanga Acha Diana Carolina
Practicante

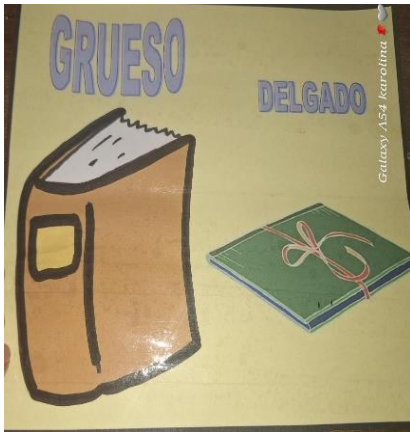


Martínez Lizana Meri
Directora De La I.E Pedro Efrén

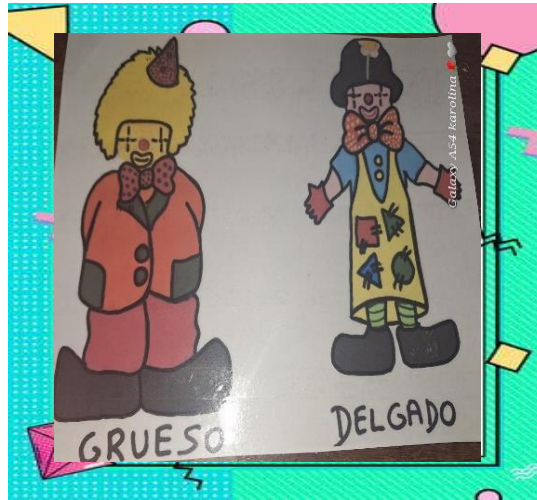
Asesor de Investigación

Mg. Tocto Flores

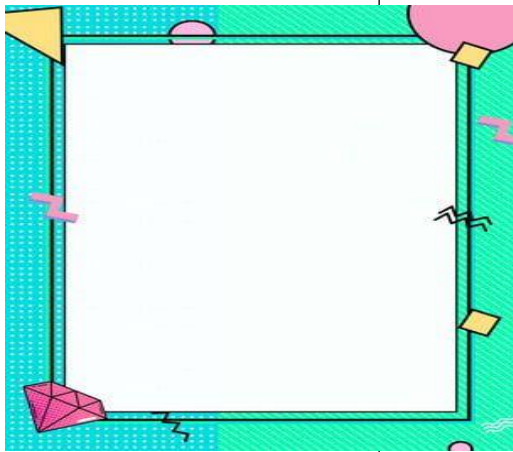
Quinde Ga
Docente



ANEXO marco teórico



N° 02:



Clasificación de grueso- delgado

... y los ... dan cu ... o que e ... en, po ... realizar ... das ha ... ar que, ... os niño ... ue tien ... ra conta ... arbitra ...

... sea la particularidad de un objeto ... e comparan existe una diferencia ... nociones relacionadas con la me ... iones matemáticas en su vocab ... brir también que algunos objeto ... , como longitud, masa, capacida ... medida, también pueden surgir ... es, cuantificaciones. Por ejemplo ... stinta medida en forma ascender ... del aula. Es necesario que exp ... cuenta de la necesidad de una

(medidas convencionales).
 . Clasificar nos sirve para organizar, para ordenar. En nuestra vida diaria clasificar objetos, plantas o animales, aun sin ponerle ese nombre a nuestra forma de proceder al agrupar lo que queremos conocer o las cosas que tenemos, hace que resulte más fá

ANEXO N° 05: instrumento de evaluación; (lista de cotejo)

ÁREA: MATEMÁTICA									
N° DE ORDEN	NOMBRES	EDAD	Ubica de forma vivencial los objetos: grueso, delgado		Relaciona objetos en el aula por semejanza: forma		Señala y pinta objetos más delgados, más grueso		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	

01	Carhuanchinchay Rimaycuna Thiago Said	03 años		x	x			x
02	Catillo Rivera Yuleisy Yamileth	03 años	x		x			x
03	Farceque Román Alexia Anthonela	03 años	x		x			x
04	Flores Mulatillo Deyvi Yoshimar	03 años		x		x		x
05	Guevara Guevara Edinson Marlon	03 años		x	x			x
06	Huamán Facundo Albert Kemberly	03 años	x		x		x	
07	Jimenez Quito Kyliam Embapre	03 años	x		x			x
08	Neira Calle Brian Patrick Fabián	03 años	x		x		x	
09	Neira Quito Samantha Nicol	03 años		x		x		x
10	Palacios Campoverde Briana Yaritza	03 años	x		x		x	
11	Rosillo Calle Jhan Franco	03 años		x	x		x	

ANEXO N° 10: INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS.

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres :
 1.2. Institución Educativa Inicial:
 1.3. Lugar :
 1.4. Fecha de Observación :
 1.5. Investigadora : Llacsahuanga Acha, Diana Carolina.

II. OBJETIVO

Analizar la competencia de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en la Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio. Las respuestas de instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán totalmente confidenciales.

El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración:

SI () NO ()

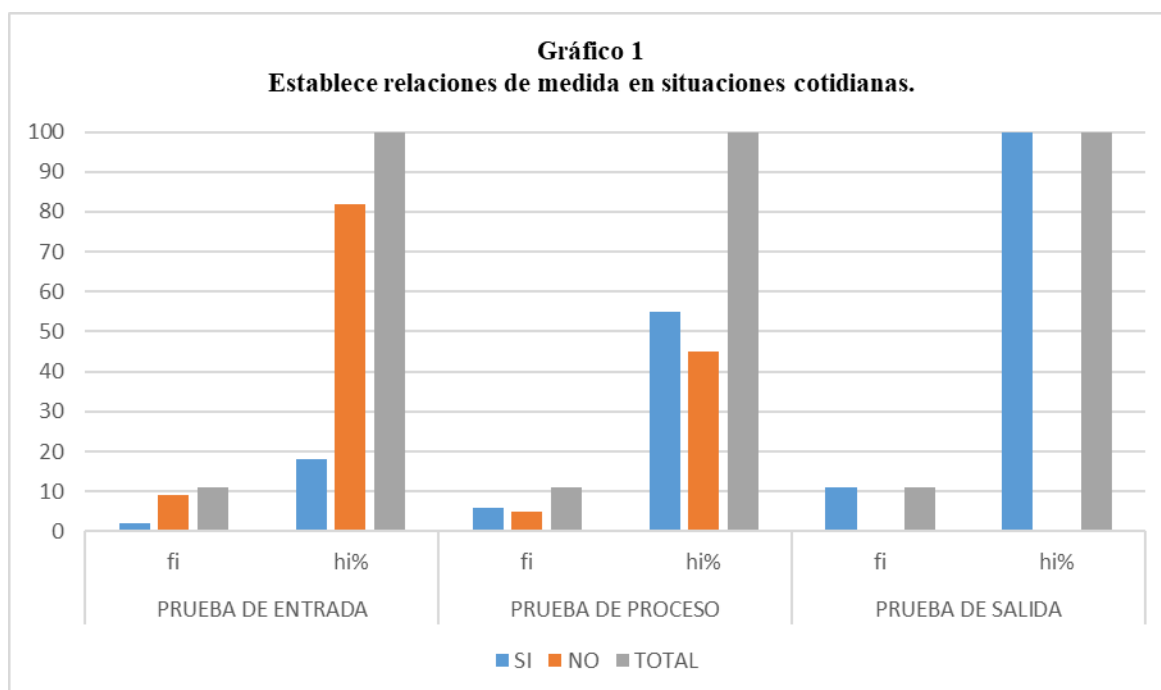
Nº	CAPACIDAD	INDICADORES /ITEMS	SI	NO
1	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Señala y pinta objetos más grandes, más pequeño		
2		Expresa con su cuerpo o mediante palabras conocidas cuando un objeto es más grande o más pequeño.		
3		Utiliza plastilina y modela objetos: cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo.		
4		Utiliza plastilina y modela objetos esféricos y cilíndricos		
5		Establece relaciones de los objetos modelados: esferas, cilíndricos con el entorno de su aula y escuela.		
6	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Nombra utilizando bloques lógicos las figuras geométricas: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo.		
7		Agrupar objetos según sus propios criterios: color, forma, tamaño.		
8		Relaciona objetos en el aula por semejanza: color.		
9		Relaciona objetos en el aula por semejanza: forma		
10		Reconoce semejanzas y diferencias en una agrupación de objetos: color, forma y tamaño.		
11	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos en relación a su cuerpo: arriba-abajo, dentro-fuera, adelante-atrás.		
12		Desplaza objetos según órdenes: arriba. Abajo, entre, sobre.		
13		Sigue órdenes de desplazamiento: dentro del aula, fuera del aula.		
14		Sigue órdenes de desplazamiento: dentro del aula, fuera de los círculos en la cancha.		
15		Nombra objetos que se encuentran a su derecha, izquierda, al frente y detrás		

ANEXO N° 11: SISTEMATIZACION DE INSTRUMENTO DE RCOLECCIÓN DE DATOS
SISTEMATIZACIÓN PRUEBA DE ENTRADA, PROCESO Y SALIDA

Tabla 1
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	6	55	11	100
NO	9	82	5	45	0	0
TOTAL	11	100	11	100	11	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 1.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

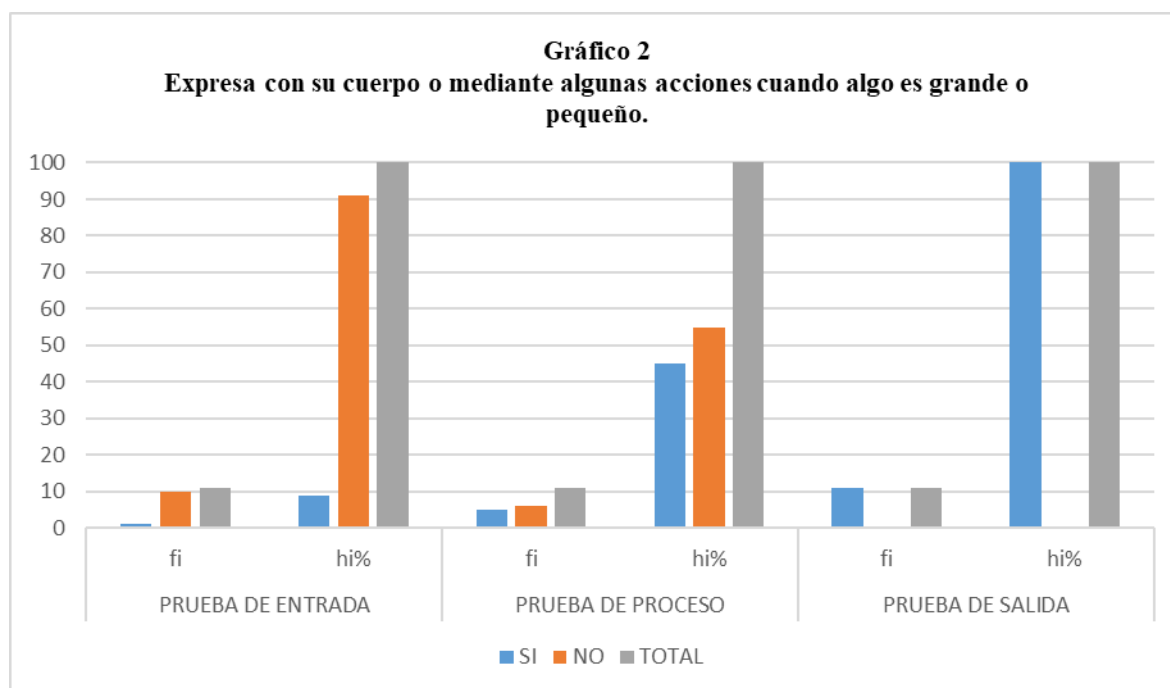
Observando la tabla 1 y el gráfico 1, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivale al 18%, manifiesta que si establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. El niño dice el criterio que usó para agrupar, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 82%, anotan que no establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que si establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. El niño dice el criterio que usó para agrupar, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. **Y en la prueba de salida:** 11 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. El niño dice el criterio que usó para agrupar y 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia.

Tabla 2**Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.**

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	9	5	45	11	100
NO	10	91	6	55	0	0
TOTAL	11	100	11	100	11	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 2.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 2 y el gráfico 2, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 1 estudiante que equivale al 9%, manifiesta que, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 91%, anotan que no expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. **En la prueba de proceso:** 5 estudiante que equivale al 45%, manifiesta que, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 55%, anotan que no expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. Y **en la prueba de salida:** 11 estudiante que equivale al 100%, manifiesta que, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, y 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.

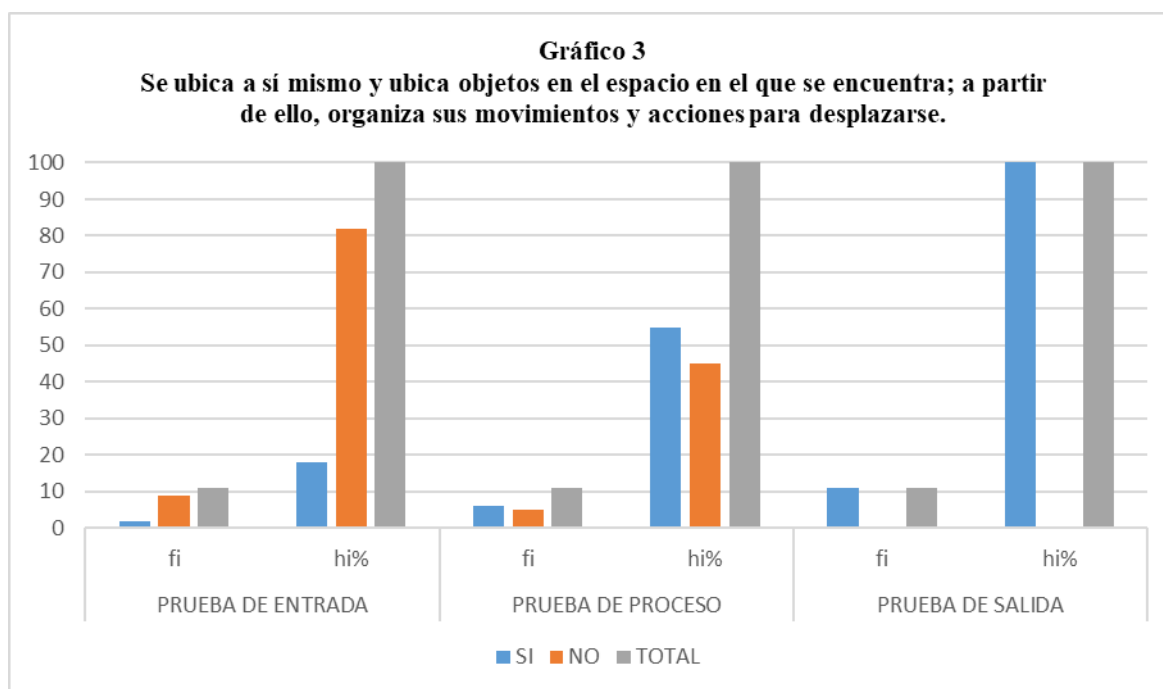
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia.

Tabla 3

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.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	6	55	11	100
NO	9	82	5	45	0	0
TOTAL	11	100	11	100	11	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 3.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 3 y el gráfico 3, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivale al 18%, manifiesta que si 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, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 82%, anotan que no 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. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que si 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, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no 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. **Y en la prueba de salida:** 11 estudiantes que equivale al 100%, si 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, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no 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.

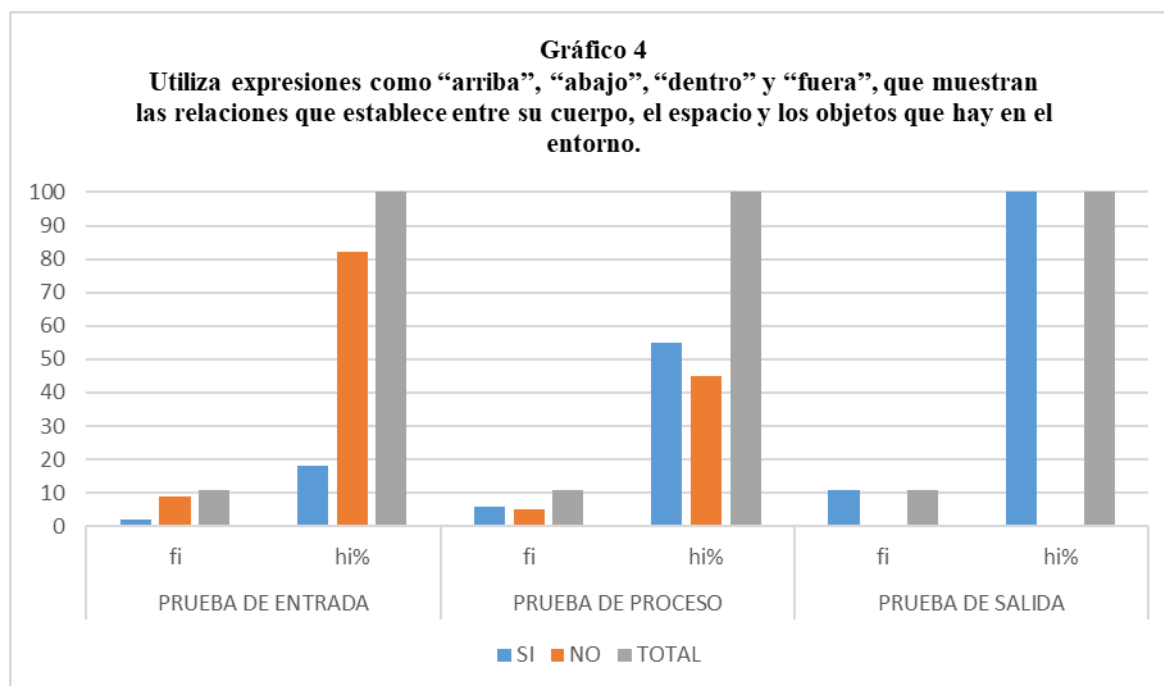
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia.

Tabla 4

Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	6	55	11	100
NO	9	82	5	45	0	0
TOTAL	11	100	11	100	11	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 4.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

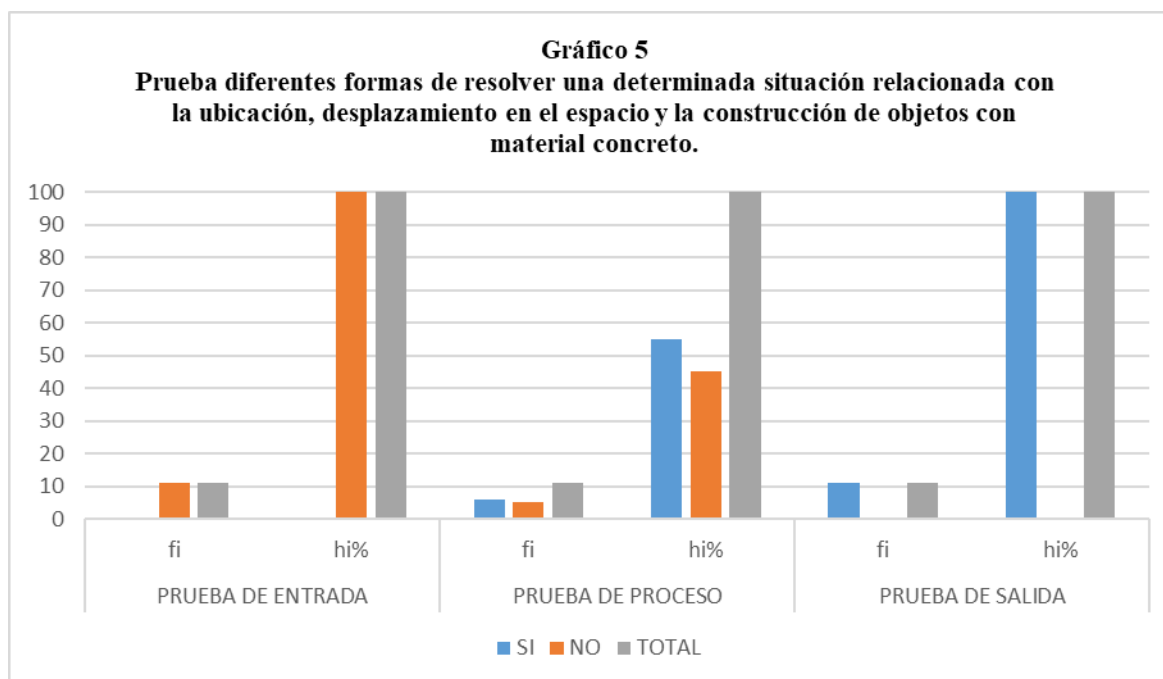
Observando la tabla 4 y el gráfico 4, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivale al 18%, manifiesta que si utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 82%, anotan que no utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que, si utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. **Y en la prueba de salida:** 11 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si utilizan expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia.

Tabla 5
Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	0	0	6	55	11	100
NO	11	100	5	45	0	0
TOTAL	11	100	11	100	11	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 5.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 5 y el gráfico 5, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 0 estudiantes que equivale al 0%, manifiesta que si prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 100%, anotan que no prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 55%, manifiesta que si prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 45%, anotan que no prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. **Y en la prueba de salida:** 11 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131 Ihuamaca, San Ignacio, si prueban diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, por lo tanto, resuelven problemas de forma, movimiento y localización, lo que amerita manifestar que la aplicación del programa de juegos matemáticos contribuyó a desarrollar de forma asertiva esta competencia.

ANEXO N° 12: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “JUEGOS MATEMÁTICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 131, IHUAMACA, SAN IGNACIO, 2023”.					
INVESTIGADORES: LLACSAHUANGA ACHA, DIANA CAROLINA.					
ASESOR: MG. TOCTO FLORES, PEDRO EFRÉN.					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉRMINOS CLAVE	ESTRATEGIA/ INSTRUMENTO
¿Cómo mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, ¿2023?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. • Aplicar los juegos matemáticos que permitan desarrollar en forma asertiva, la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. • Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática para enseñar y aprender a resolver problemas de forma, movimiento y localización. • Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan el desarrollo de aprendizajes relacionados con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. 	El desarrollo asertivo los juegos matemáticos contribuirá a elevar los niveles de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca, San Ignacio, 2023.	Los niños y las niñas de niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 131, Ihuamaca.	<p>Término Clave N° 1</p> <p>Juegos matemáticos.</p> <p>Término Clave N° 2</p> <p>Resolución de problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p>Estrategia:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba escrita de resolución de problemas. - Lista de Cotejo.

ANEXO N° 13: EVIDENCIAS (LINK DEL VIDEO, FOTOGRAFÍAS).

https://drive.google.com/file/d/1butQdoVjospRxF0GSu_Y6UycJ1tvr1u/view?usp=drive_link



FOTOGRAFIAS



La investigadora evidenciando el monitoreo de los niños durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje



En la fotografía se evidencia donde los niños están desarrollando la sesión de aprendizaje, donde ellos deben ordenar todos los objetos que tienen en el aula

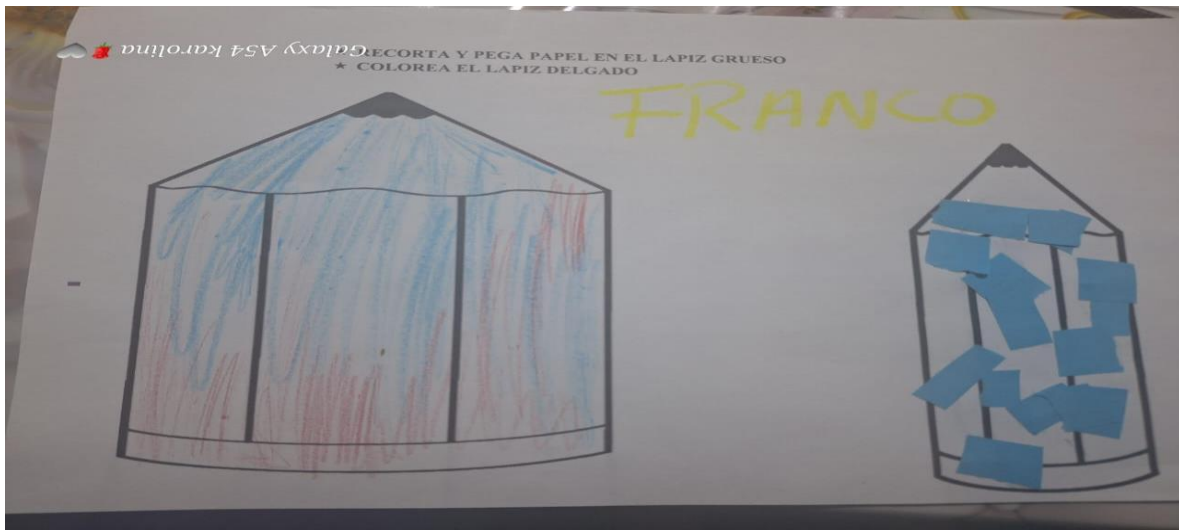


En la fotografía se muestra donde la investigadora está trabajando con los niños la sesión de aprendizaje representando cantidades

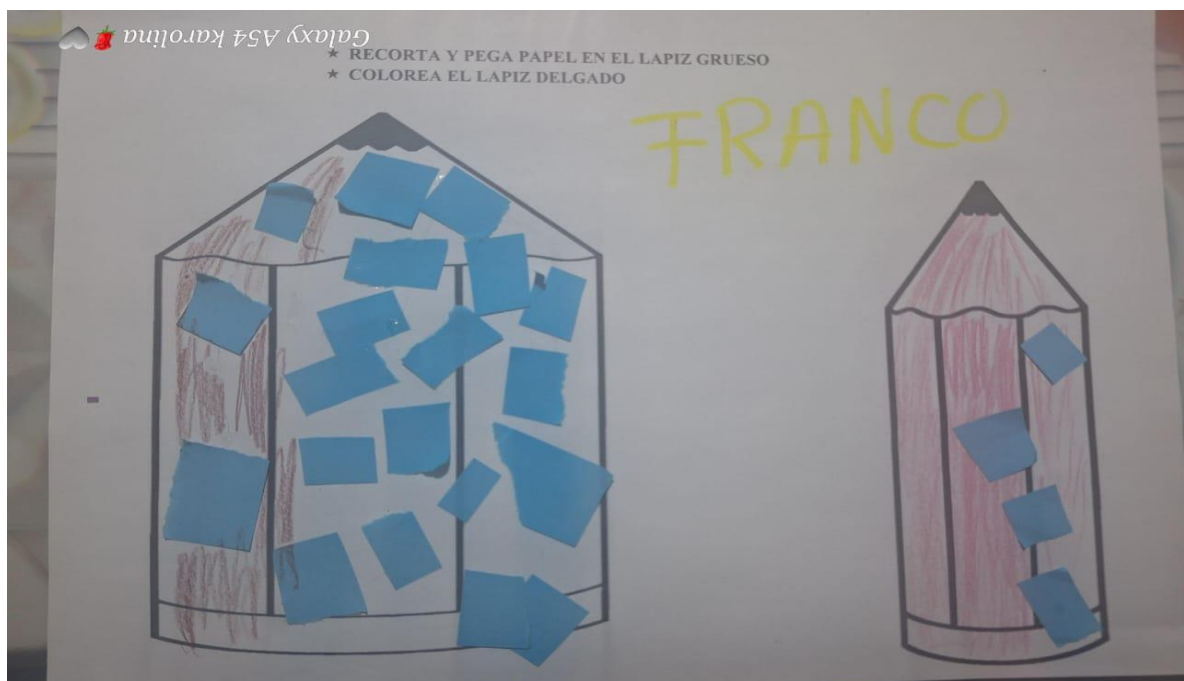


En la evidencia se muestra donde los niños de tres años están en el desarrollo de su ficha de la sesión de aprendizaje diferenciamos delgado-groeso

Se observa donde el niño está iniciando a diferenciar lo que es grueso y delgado donde requiere de mucha ayuda para que logre un buen aprendizaje



En esta imagen se evidencia donde el estudiante de tres años está en proceso de diferenciar lo que es grueso y delgado ya está logrando obtener un buen aprendizaje



- ★ RECORTA Y PEGA PAPEL EN EL LAPIZ GRUESO
- ★ COLOREA EL LAPIZ DELGADO

FRANCO

