

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL
FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
“Piura”**



**Actividades Lúdicas y su Efecto en la
Competencia Resuelve Problemas de Forma,
Movimiento y Localización de una I.E.I, Piura 2025**

Tesis presentada por:

Br. GUERRERO LOZADA, Silvia Marian (0000-0002-6648-6299)

Br. VILLEGAS FLORES, Eliza (0000-0003-0652-3171)

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación

Programa de estudios: Educación Inicial

ASESOR:

Mg. Martina Bruno Seminario (0000-0002-3308-4509)

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

PIURA - PERÚ

2026

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL
FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
“Piura”**



**Actividades Lúdicas y su Efecto en la
Competencia Resuelve Problemas de Forma,
Movimiento y Localización de una I.E.I, Piura 2025.**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Vocal: Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas

Miembro Secretario: Mg. María Sara Antón de Medina

PIURA – PERÚ

2026

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL
FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”**

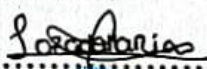
**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
“Piura”**



**Actividades Lúdicas y su Efecto en la
Competencia Resuelve Problemas de Forma,
Movimiento y Localización de una I.E.I, Piura 2025**

Las Suscritas Declaran que es Original en su Contenido y Forma

Nombres y apellidos de autoras

Br. Silvia Marian, GUERRERO LOZADA  

Br. Eliza, VILLEGAS FLORES  

PIURA – PERÚ

2026



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que, la Tesis con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial presentada por las autoras: Br. **GUERRERO LOZADA Silvia Marlan** y Br. **VILLEGAS FLORES Eliza** del Programa de Formación Inicial Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización de una I.E.I., Piura 2025.

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud verificable requerido según el reporte de originalidad del Software Turnitin, el cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

13%

Distrito veintiséis de octubre 06 JUL 2026



[Firma]
Dr. Hildegardo Oclides Tamara Nunjar
Orcid: 0000-0002-4512-6120
Jefatura de Unidad de Investigación

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO INSTITUCIONAL

Yo, **Br. GUERRERO LOZADA Silvia Marian** identificada con DNI N° 71938952 del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la EESPP "Piura" autorizo, la publicación y comunicación de mi TESIS titulada:

Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización de una I.E.I., Piura 2025, Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, en el Repositorio Institucional de la EESPP "Piura" (<http://repositorio.eespppiura.edu.pe/>), según lo estipula el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

1. TIPO DE ACCESO

☒ Acceso abierto*

☐ Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

2. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DE LA TESIS.

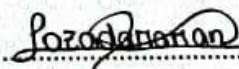
Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

Veintiséis de octubre, **06 JUL 2026**

Apellidos y Nombres del autor: **Br. GUERRERO LOZADA Silvia Marian**

DNI N° 71938952

ORCID: 0000-0002-6648-6299

Firma: 

Dr. HOTN/JUI
Bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO INSTITUCIONAL

Yo, **Br. VILLEGAS FLORES Eliza** identificada con DNI N° 76570677 del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la EESPP "Piura" autorizo, la publicación y comunicación de mi TESIS titulada:

Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización de una I.E.I., Piura 2025, Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, en el Repositorio Institucional de la EESPP "Piura" <http://repositorio.eespppiura.edu.pe/>), según lo estipula el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

3. TIPO DE ACCESO

(x) Acceso abierto*

() Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DE LA TESIS.

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

Veintiséis de octubre, **06 JUL 2026**

Apellidos y Nombres del autor: Br. VILLEGAS FLORES Eliza

DNI N° 76570677

ORCID: 0000-0002-6648-6299

Firma: 

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Br. GUERRERO LOZADA Silvia Marian, egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la TESIS titulada;

Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización de una I.E.I., Piura 2025.

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, es de mi autoría, por lo tanto, declaro: No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Se cita y referencia todas las fuentes empleadas según las Normas APA de redacción acorde al programa. No ha sido presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. La información presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en el Reglamento Institucional e Investigación de la EESSPP "Piura".

Autor: Br. GUERRERO LOZADA Silvia Marian

Orcid: 0000-0002-6648-6299

DNI.N°: 71938952

Firma:

Lozada Marian



Distrito Veintiséis de octubre, **06 JUL 2026**

Dr. HOTN/JUL
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Br. VILLEGAS FLORES Eliza, egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente
- Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e
información que acompañan a la TESIS titulada;

**Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia Resuelve Problemas de
Forma, Movimiento y Localización de una I.E.I., Piura 2025.**

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, es de mi autoría, por lo
tanto, declaro: No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Se cita y referencia todas las fuentes
empleadas según las Normas APA de redacción acorde al programa. No ha sido presentado
anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. La información
presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento
u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo
dispuesto en el Reglamento Institucional e Investigación de la EESSPP "Piura".

Autor: Br. VILLEGAS FLORES Eliza

Orcid: 0000-0003-0652-3171

DNI.N°. 76570677

Firma:



Distrito Veintiséis de octubre, **06 JUL 2026**

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Constancia de Aprobación de Asesora

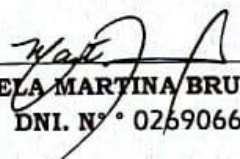
Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"Piura"

Yo, Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**, identificada con DNI N°
02690664 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

**Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia Resuelve Problemas de
Forma, Movimiento y Localización de una I.E.I., Piura 2025.**

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes,
desarrollada por las investigadoras Br. **GUERRERO LOZADA Silvia Marian**,
identificada con DNI N° 71938952 y Br. **VILLEGAS FLORES Eliza** identificada con
DNI N° 76570677 egresadas del Programa Formativo de Formación Inicial Docente
– Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple
las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las
normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para
la presentación de trabajo con fines de Obtención de Título Profesional de
Licenciada en Educación Inicial. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo
de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los
jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Distrito Veintiséis de octubre, **06, JUL 2025**


Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**
DNI. N° 02690664

HOTN/JUI
bam

Dedicatoria

A mi madre Fanny, por ser mi fuerza y el motor que me impulsó a no rendirme en los momentos más difíciles. A mi hermana Yermi, por acompañarme con su confianza y apoyo incondicional a lo largo de este camino. A la figura paterna que me regaló la vida, porque de una u otra manera forma parte de mi historia y de la persona que hoy soy. Y a la persona que Dios ha puesto en mi camino por sostenerme, creer en mí y caminar a mi lado durante todo este proceso.

(Silvia Marian Guerrero Lozada)

A mis padres Víctor y Santos por darme su confianza desde que empezó esta travesía, por no dejarme sola en todo momento y a mis hermanos Dotila, Víctor y María quienes estuvieron ahí dándome su fortaleza cada día y por hacer que este logro sea posible.

(Eliza Villegas Flores)

Agradecimiento

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por ser mi fortaleza en cada paso de este camino, porque sin su amor y bendición nada de esto habría sido posible. A mi casa de estudios y a cada uno de los docentes que, con dedicación compartieron valiosos conocimientos que contribuyeron a mi formación profesional. De manera especial, a mi asesora, por su orientación durante el desarrollo de esta investigación. Finalmente, agradezco a todas las personas que confiaron en mí, me brindaron su apoyo y me alentaron a seguir adelante hasta alcanzar esta meta.

(Silvia Marian Guerrero Lozada)

Principalmente a Dios nuestro señor por ser mi fortaleza cada día, a mi alma máter, docentes y a todos aquellos que apostaron y creyeron en mí.

(Eliza Villegas Flores)

Índice de Contenidos

Dedicatoria	x
Agradecimiento	xi
Resumen	16
Abstract	17
Introducción	18
Capítulo I.....	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1 Realidad Problemática	20
1.2 Formulación del Problema	23
1.3 Delimitación del Problema de Investigación.....	23
1.4 Objetivos de la Investigación	25
1.5 Justificación de la Investigación.....	25
Capítulo II	27
Marco Teórico	27
2.1 Antecedentes de Estudios.....	27
2.2.1. Juego y Desarrollo Infantil	31
2.2.2. Competencia: Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	35
2.3. Definiciones Operacionales	39
Capítulo III	40
Marco Metodológico	40
3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación.....	40
3.2. Diseño de la Investigación.....	40
3.3. Población, Muestra	41
3.4. Hipótesis y Variables.....	43

3.5. Métodos de Investigación.....	47
3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados	47
3.7. Procesamiento de la información	49
Capítulo IV	51
Resultados	51
4.1 Análisis e Interpretación de Resultado por Objetivo.	51
4.2 Contrastación de Hipótesis.....	60
4.3 Discusión de los resultados	64
Referencias bibliográficas	70
Anexos.....	74

Índice de tablas

Tabla 1 Población de Estudio.....	42
Tabla 2 Selección de la Muestra	42
Tabla 3 Resultados de Validación del Instrumento Bajo la Fiabilidad del SPSS ...	49
Tabla 4 Prueba de Normalidad	51
Tabla 5 Nivel de la Competencia en el pretest y postest	52
Tabla 6 Nivel de la Competencia antes de aplicar actividades lúdicas.....	54
Tabla 7 Nivel de la competencia después de la aplicación de las actividades.....	56
Tabla 8 Comparación de los talleres aplicados de Actividades Lúdicas y su Efecto en la Competencia.....	58
Tabla 9 Resultados de la aplicación del taller de Actividades Lúdicas sobre la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización.	60
Tabla 10 Resultados de la Competencia antes de la Aplicación del Taller de Actividades Lúdicas.....	61
Tabla 11 Resultados de la Competencia después de la Aplicación del Taller de Actividades Lúdicas.....	62
Tabla 12 Comparación de los resultados del pretest y postest mediante la prueba t para muestras relacionadas.	63

Índice de Figuras

Figura 1 Nivel de la Competencia en el pretest y postest.	52
Figura 2 Nivel de la Competencia antes de aplicar actividades lúdicas.	54
Figura 3 Aplicación de las Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia....	57
Figura 4 Comparación de los talleres aplicados de Actividades Lúdicas y su Efecto en la Competencia.	59

Resumen

Este trabajo investigativo tuvo por finalidad demostrar que las actividades lúdicas mejoran la segunda competencia de matemática en los estudiantes de 3 años de la institución educativa particular Exitu's del distrito de Castilla, Piura 2025. Fue cuantitativo, de tipo aplicada, con diseño pre experimental con pre test y post test. La población estuvo conformada por 69 estudiantes y se utilizó una muestra con un total de 19 niños del aula de 3 años.

El objetivo general fue establecer el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la segunda competencia de matemática.

Para evaluar la variable dependiente se usó como instrumento una ficha de observación valorada en una escala tipo Likert conformada por 18 ítems, la cual fue validada por juicio de 3 expertos. El procesamiento de la información se realizó a través de la prueba de Pearson y el programa Spss versión 26.

Los resultados respecto al objetivo general que se obtuvieron fueron que en el pretest el 100% se encuentra en **inicio**, ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel de **proceso** y **logrado**, sin embargo, en el post test estos porcentajes cambiaron pues ninguno de los estudiantes se encuentra en un nivel de **inicio**, el 21% se encuentra en un nivel de **proceso** y el 79% de estudiantes lograron alcanzar el nivel de **logrado**. Así mismo, existe una significancia bilateral de $p < 0,001$, por lo cual se finaliza que el uso de las actividades lúdicas utilizadas en el desarrollo de talleres de aprendizajes, tienen efectos significativos en la segunda competencia del área de matemática.

Palabras clave: Actividades lúdicas, resolución de problemas, movimiento, localización, niños.

Abstract

This research study aimed to demonstrate that playful activities improve the second mathematics competency in 3-year-old students at the private educational institution Exitu's, located in the district of Castilla, Piura, in 2025. The study followed a quantitative approach, applied type, with a pre-experimental design using pre-test and post-test. The population consisted of 69 students, and a sample of 19 children from the 3-year-old classroom was selected.

The general objective was to determine the effect of playful activities on the development of the second mathematics competency.

To assess the dependent variable, an observation checklist based on a Likert-type scale composed of 18 items was used. The instrument was validated through expert judgment by three specialists. Data processing was carried out using Pearson's test and the SPSS version 26 software.

The results regarding the general objective that were obtained were that in the pretest 100% were at the beginning level, none of the students were at the process and achieved level, however, in the post test these percentages changed since none of the students were at a beginning level, 21% were at a process level and 79% of students managed to reach the achieved level. Likewise, a bilateral significance of $p < 0.001$ was found, leading to the conclusion that the use of playful activities implemented through learning workshops had significant effects on the second competency in the mathematics area.

Keywords: Playful activities, problem solving, movement, location, children.

Introducción

Uno de los propósitos que tiene la educación inicial es la enseñanza del área de matemática que se puede dar mediante actividades lúdicas. El área de matemática en el nivel inicial implica que los estudiantes resuelvan diversos tipos de problemas o situaciones que estén relacionados al número, la cantidad, espacio, desplazamientos, ubicación. En este sentido, el presente trabajo de investigación se centra en desarrollar la segunda competencia del área de matemática del ciclo II.

Según las observaciones realizadas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Exitu's se evidenció que muchos de los niños no logran ubicarse en el espacio, es por ello la necesidad de desarrollar actividades lúdicas en las que se utilice la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización; teniendo en cuenta que el uso de estas actividades logrará una mejora en el aprendizaje del niño, buscando que ellos mantengan actitudes creativas que los ayuden en la resolución de problemas llevándolos a adquirir nuevos conocimientos matemáticos.

Para desarrollar dicha investigación se propuso los objetivos siguientes: objetivo general, Establecer el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025 y como objetivos específicos, Estimar las características que presenta la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación, Estimar las características que presenta la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación y comparar los resultados de la pre prueba y post prueba en relación a la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años.

Cuenta con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con un diseño pre experimental; donde la población es 69 estudiantes de 3, 4 y 5 años tomando como muestra a 19 estudiantes de 3 años. En la presente investigación se propuso la siguiente interrogante: ¿Qué efectos tiene las actividades lúdicas en el desarrollo de la

competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's Piura 2025? Y como respuesta, se planteó la hipótesis: La aplicación de las actividades lúdicas tiene efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años. Llegando a la conclusión general que la propuesta y aplicación de actividades lúdicas ha tenido efectos significativos en la segunda competencia del área de matemática, ya que el 74 % de los niños de 03 años alcanzaron un nivel de logrado.

Este informe cuenta con cuatro capítulos, en el primer capítulo está el planteamiento de la investigación donde se encuentra la realidad problemática, percibida en los niños de 3 años en la institución educativa Exitu's. En el segundo capítulo tenemos el marco teórico en el que se detallan los antecedentes de estudios, bases teóricas en las que destaca el Programa Curricular de Educación Inicial del MINEDU, que permite argumentar la variable “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Esta segunda competencia del área de matemática se visualiza cuando el infante se ubica a sí mismo en el espacio, establece relaciones entre espacio, objetos y su cuerpo, como también con las personas que lo rodea, interactuando y explorando su medio. Así mismo, Piedra (2018) aseveró que las actividades lúdicas son aquellas actividades utilizadas dentro del proceso de aprendizaje - enseñanza convirtiéndolo en algo activo y dinámico como también motivador para todos los participantes propiciando la práctica de valores, socialización, desarrollo personal, entre otros.

En el tercer capítulo encontraremos que la presente tesis tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con diseño pre experimental con pre test y post test, además, la población estuvo conformada por 69 estudiantes y se utilizó una muestra con un total de 19 estudiantes del aula de tres años. En el capítulo cuatro se muestran los resultados de este estudio. Finalmente encontramos conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1 Realidad Problemática

El ser humano desde su existencia ha empleado las ciencias para poder sobrevivir siendo la matemática una de ellas debido a que siempre ha estado vigente desde el inicio de los tiempos lo cual ha sido necesaria desarrollarla para resolver diversas actividades y procesos ya sea de manera simple o compleja. Como se sabe, a medida que pasa el tiempo el área de matemática recibe mayor reconocimiento frente a las demás asignaturas, para lo cual enseñarla e impartirla supone para los docentes y educadores un reto difícil, pero no imposible.

A nivel internacional según el último examen realizado por el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, 2022), se precisa que:

Los países de Chile y Uruguay obtuvieron los puntajes más altos entre los países latinoamericanos. Además, Perú muestra un crecimiento en el desarrollo del área a lo largo de los ciclos de Pisa (2009 - 2022). Sin embargo, el rendimiento de Perú fue inferior al del 2018, descendiendo 9 puntos en matemáticas lo que significa que el 42% de estudiantes no alcanza el nivel básico de rendimiento nivel 2. (P. 38).

Al ver estos resultados, matemática sigue siendo el área en la que no todos se encuentran preparados para desarrollarla y esto se debe a que en la mayoría de escuelas, los docentes no la enseñan de manera dinámica, sino a memorizar métodos y fórmulas, perjudicando de esa manera al estudiante. Para cambiar esta modalidad y mejorar la enseñanza de esta área, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) desde el año 2018, se encuentra dando apoyo a un conjunto de programas, entre ellos está el JADENKÄ. Dicho programa está dirigido para niños con la edad de 4 y 5 años, el cual utiliza la investigación, resolución de problemas, música y juego para enseñar de esa manera la matemática.

Según el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE, 2019), los resultados en matemática evidencian que existen mejoras entre la última evaluación del 2013 y 2019 en los grados evaluados, en tercero de primaria hay un incremento de 716 a 740 y para sexto de primaria el incremento va de 721 a 759, ya que, se visualiza una menor cantidad de estudiantes en el nivel bajo y por ende una mayor proporción en los niveles de alto rendimiento. (P. 22).

Por otro lado, los resultados nacionales de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA, 2024) para niños de 4to de primaria muestran que todas las regiones han incrementado sus resultados en relación a la evaluación del 2023. Las regiones con mayor incremento son Lambayeque, Loreto y Ucayali. En los niveles de logro se encontró que el 29.5% alcanzó el nivel satisfactorio. Sin embargo, para 6 de primaria no hay cambios significativos y se mantiene un valor de 13.7% en este nivel. (P. 62- 64).

La educación preescolar por ser un nivel en la que los niños se encuentran en proceso de maduración y con poco conocimiento de la lógica, la teoría del área de matemática debe realizarse de tal manera que sea práctica y a la vez significativa utilizando como medio el juego, siendo este un recurso efectivo con la que los infantes logren desarrollar satisfactoriamente las nociones matemáticas.

La aproximación de la matemática en la niñez involucra comparar, describir, observar, relacionar, clasificar, iniciar con los procesos de suma y resta, conocer los números, las nociones espaciales, temporales; los cuales serán aprendidos en los primeros años de vida mediante la interacción del mundo que lo rodea. El niño a su temprana edad logra conocer la noción del número a través de las diferentes actividades en las que participa permitiéndole identificar semejanzas de aquellos objetos de su alrededor.

Debido a las observaciones realizadas en la I.E.P Exitu's se encontró una problemática dentro del aula de 3 años y se registró en el diario de campo con fecha 18 de marzo del año 2025 lo siguiente: Desde hace unos días durante el juego libre en los sectores, se observó que muchos de los niños no desarrollan nociones espaciales al

moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro o al ubicar objetos en un determinado lugar, tampoco utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan, de la misma manera no se logra visualizar que estos identifiquen algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño pese a la observación de los diversos elementos de su entorno y manipulación de objetos. Frente a esto se puede evidenciar que gran parte de los niños carecen de algunos conocimientos relacionados con los desempeños de dicha competencia.

Por esta razón surge la necesidad de desarrollar esta investigación en la que se estudió la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Es por ello que se analizó los beneficios que traen consigo emplear diversas actividades lúdicas de tal manera que estas ayuden a los estudiantes a desarrollar la segunda competencia de matemática.

1.2 Formulación del Problema

Problema general

¿Qué efectos tienen las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025?

Problemas específicos

¿Qué nivel obtienen los niños de 3 años antes de aplicar las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización?

¿Qué nivel obtienen los niños de 3 años después de aplicar las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización?

¿Qué diferencias se encuentran al comparar los resultados del antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización?

1.3 Delimitación del Problema de Investigación

La investigación realizada está delimitada en tres niveles que son de suma importancia. Espacial, porque precisa el espacio territorial donde se desarrolló el estudio; temporal, pues indica el tiempo que comprende el problema encontrado. Finalmente se determina una delimitación teórica, que se refiere a los autores que sustentan dicho estudio. (Carrasco, 2006, p.87)

Delimitación Espacial

Esta investigación se efectúa en la Institución Educativa Exitu's, la cual se encuentra ubicada en el departamento de Piura, en el distrito Castilla.

Delimitación Temporal

El periodo de tiempo que se utilizará para la ejecución de esta investigación será en dos etapas, la primera ha sido iniciada del 10 de junio hasta el 4 de julio, dicha etapa ha sido únicamente para recoger información necesaria y la segunda continúa desde el 7 hasta el 25 de julio, lo cual será para la aplicación de los instrumentos seleccionados. Todo esto fue desarrollado en el año 2025.

Delimitación Teórica

Para esta investigación se han consultado diversos autores para fundamentar la variable Actividades Lúdicas como: Paulo (1939), Ponce (2009), Guevara (2010), Piedra (2018), Candela y Benavides, (2020), Guamán (2020), Caballero (2021) y Camargo (2021). Así mismo, en cuanto a la variable Resuelve problemas de forma, movimiento y localización se siguieron los aportes teóricos del Ministerio de Educación en sus diversas publicaciones tales como: Programa Curricular de Educación Inicial, Currículo Nacional, Guía de Orientaciones; la matemática en el nivel inicial.

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Establecer los efectos de las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025.

1.4.2 Objetivos específicos

- Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia.
- Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia.
- Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

1.5 Justificación de la Investigación

Para definir la justificación de la investigación, Fernández (2020) manifiesta que debe ser desarrollada en tres niveles; teórica, práctica y metodológica.

Justificación Teórica

En la presente investigación se han revisado diversas teorías con la finalidad de contrastar información, tomándose en cuenta los más relevantes, entre los que destaca el programa curricular de educación inicial del MINEDU, que permite argumentar la variable “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Esta segunda competencia del área de matemática se visualiza cuando el infante se

ubica a sí mismo en el espacio, establece relaciones entre espacio, objetos y su cuerpo, como también con las personas que lo rodea, interactuando y explorando su medio.

Así mismo, Piedra (2018) aseveró que las actividades lúdicas son aquellas actividades utilizadas dentro del proceso de aprendizaje - enseñanza convirtiéndolo en algo activo y dinámico como también motivador para todos los participantes propiciando la práctica de valores, socialización, desarrollo personal, entre otros.

Justificación Práctica

Se busca conocer como las actividades lúdicas mejoran en los niños de 3 años de la I.E. Exitu's la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” siendo prescindible e importante la formación temprana en el área de matemática.

Teniendo en cuenta los beneficios que trae consigo desarrollar la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” es necesario que dentro de los espacios educativos se planifiquen diversas actividades lúdicas, las cuales serán elaboradas y estructuradas considerando el ritmo y estilo de aprendizaje de los menores y de esa manera estos puedan desarrollar las actividades propuestas sin ningún problema.

Justificación Metodológica

Para la ejecución de la investigación se realizarán 10 talleres con el objetivo de mejorar la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en los niños. Estos están diseñados y elaborados únicamente para la edad de tres años, teniendo en cuenta que el material brindado sean los adecuados y pertinentes, de fácil acceso y manipulación para los menores. La importancia de estos talleres recae en que los niños a través de las actividades lúdicas aprenden por medio del movimiento lo que les facilita una mejor comprensión de la segunda competencia del área de matemática. Además, para garantizar talleres efectivos el instrumento fue sometido a un proceso de confiabilidad y validación.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de Estudios

Luego de haber realizado una búsqueda exhaustiva en las diferentes bibliotecas y repositorios, el presente trabajo de investigación se fundamenta en los siguientes.

Antecedentes Nacionales

Obando (2021) en su tesis titulada: **Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas**, para la obtención del título profesional de licenciada en Educación Inicial, propuso como objetivo general determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemática. Utilizó el enfoque cuantitativo de tipo aplicativo optando por un diseño pre experimental. Como técnica se usó la observación directa con un instrumento denominado lista de cotejo. Los resultados que se obtuvieron fueron gracias a la aplicación del programa, donde el 84% de los estudiantes alcanzaron el nivel esperado, considerando que antes de aplicarlo se encontraban en un nivel inicial con el 68% y un 32% en proceso. Se concluye mediante el estadístico de contrastación T de Student siendo el T calculado 11.871 mayor a T tabular 1.734 con una significancia de $p= 0.001$ que el programa si mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática.

Esta tesis aporta al informe quien da a conocer que existen diversas estrategias, como el programa de actividades lúdicas, donde se puede observar que los niños si lograron desarrollar el área de matemática; gracias a este programa comprobamos que mejora el aprendizaje de los estudiantes en el área mencionada.

De igual manera, Sanchez (2020) en su trabajo de investigación titulado: **Materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes**, para obtener el

título de licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general el determinar el beneficio significativo de los materiales didácticos estructurados en resuelve problemas de forma, movimiento y localización. El diseño que utilizó fue preexperimental con un solo grupo de estudio, con una muestra de 25 estudiantes de 3, 4 y 5 años. La técnica utilizada fue la observación asimismo se realizó una pre y post prueba.

Los resultados obtenidos reflejaron que el 58.33% de estudiantes lograron la segunda competencia del área de matemática llegando a la conclusión que la prueba estadística realizada de wilcoxon dio como resultado un valor P-valor de 0.000 siendo inferior a la significancia alfa, lo cual nos indica que existe un significativo beneficio en los materiales didácticos estructurados. La presente investigación ha aportado significativamente en parte del marco teórico de nuestro informe, puesto que ayuda a que nuestra variable pueda ser comprendida y a la vez desarrollada.

Por su parte Nano (2021) en su tesis titulada: **Módulo de cuisenaire para el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización**, para obtener el grado de licenciada en Educación Inicial. Como objetivo general tuvo determinar el grado de influencia del módulo cuisenaire en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de formas, movimiento y localización en estudiantes. El diseño que utilizó fue cuantitativo con un diseño pre experimental y una muestra de 30 estudiantes de 5 años. La técnica utilizada fue la encuesta y con un instrumento del pretest y post test. Los resultados a los que se llegaron fueron que el 90 % de estudiantes lograron un aprendizaje significativo orientándose en el espacio, ubicaron los objetos en el espacio utilizando delante, atrás, arriba, abajo, demostraron cuantos objetos quedan o que objeto es más grande o corto. Además, se arrojó 0,852 de fiabilidad a través del alfa de Cronbach rechazándose la hipótesis nula, ya que se confirma una significancia asintótica de 0, 000 siendo menor a la significancia establecida.

La conclusión más relevante demuestra que el módulo de cuisenaire ha influido significativamente en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de formas, movimiento y localización, tal como se visualiza en los resultados. A través de este estudio se demuestra y a su vez aporte al informe de investigación que la segunda competencia del área de matemática se puede desarrollar utilizando diversas formas y técnicas, siempre y cuando las estrategias elegidas den resultados favorables en los niños.

Aguilar (2020) en su tesis: **Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial**, para obtener el título de maestro en educación, como objetivo general tuvo Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en niños (as). Presentó una investigación de tipo cuantitativa con un diseño preexperimental con un pre y post test. Los resultados arrojaron en el pre test que el 23,61% de los estudiantes tienen desarrollado su motricidad fina y luego de la aplicación de las actividades lúdicas en diferentes sesiones estos resultaron cambiaron siendo que un 80,14% de estudiantes lograron desarrollar su motricidad fina. Según la prueba T- Student existe un nivel de confianza de 0,05 demostrándose que es significativa, la cual permite aceptar la hipótesis general de la investigación que sustenta que el uso de actividades lúdicas mejora la motricidad fina. Se destaca la importancia de la realización de actividades lúdicas como ayuda para el desarrollo de la motricidad fina. Así mismo, se comprueba que al elegir esta variable como la solución a la variable problema se tendrán resultados favorables.

Saavedra (2022) en su trabajo de investigación: Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática, para la obtención del título profesional de licenciada en educación, teniendo como objetivo general Determinar la influencia de los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. El tipo de investigación fue cuantitativa con un nivel explicativo y con un diseño preexperimental.

Como resultado se obtuvo lo siguiente: en el pretest solo el 41 % de estudiantes se encontraban en un nivel alto, es por ello que se aplicó un conjunto de juegos lúdicos para que este porcentaje suba, siendo así que después de su aplicación se realizó nuevamente un post test y observar el nuevo porcentaje arrojando que el 82% de los niños se encontrarán en el nivel alto, concluyendo que estos juegos resultaron eficaces mejorando significativamente el desarrollo de la segunda competencia con una significancia de $P=0.002 \leq 0.05$, evidenciada en la prueba de wilcoxon. Esta investigación aporta a mi trabajo porque demuestra que la segunda competencia de matemática no solo puede desarrollarse a través de actividades lúdicas, sino que también implementando juegos lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes y motivando a que estos aprendan la matemática de manera creativa.

Antecedentes Locales

Dominguez (2020) en su trabajo de investigación: **Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes**, con el fin de obtener el título de licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo general determinar los efectos de un programa de aprestamiento en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de cuatro años. Dicha investigación es de enfoque cuantitativo de tipo aplicada, con un diseño pre- experimental con pretest y pos-test en un solo grupo.

Los resultados obtenidos evidenciaron que el 94% de estudiantes lograron desarrollar su psicomotricidad fina gracias a la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas demostrando su efectividad concluyendo que el valor obtenido de T Student, para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test en el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina de 4, es 0,000; lo que reconoce que existen diferencias significativas a nivel estadístico. Aplicar este tipo de actividades como la lúdica, motiva al estudiante a aprender, siendo una actividad motivadora, dinámica y entretenida, considerada una buena opción dentro de la educación.

Bases Teóricas Conceptuales

2.2.1. Juego y Desarrollo Infantil

Según Sánchez et al. (2020) mencionaron que “el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea”

Juego es una palabra que ha estado desde siempre entre nosotros, siendo una actividad propia de la infancia en la que el niño es capaz de ser libre, espontáneo y voluntario, utilizan materiales que puedan encontrar a su alrededor. Permite la socialización, el trabajo en equipo, la realización de reglas propias de su juego.

2.2.1.1. Teoría del Juego según Paulo Freire:

Paulo Freire, neurólogo y psiquiatra menciona que el juego es la forma en la que los niños expresan sus emociones, ayudándolos a satisfacer sus necesidades. Es por ello que, para él, el juego está ligado al instinto de placer (Paulo, 1939).

El juego es una forma de expresarse, a través de él los niños son capaces de realizar deseos insatisfechos y actuar con experiencias reales, repitiendo aquellas que más los han impactado.

Según Paulo (1939) el juego tiene carácter simbólico, en el que conecta con su realidad, además, menciona que lo ayuda a una resolución de conflictos, teniendo un valor terapéutico.

2.2.1.2. Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas resultan atractivas para los niños y esto sirve como estrategia para generar aprendizajes en los estudiantes. Tiene muchos beneficios, pues a partir de ellas logran coordinar su cuerpo y mente a la vez.

Es importante reconocer que las actividades lúdicas estimulan diversas áreas del desarrollo de los niños, por ello, los docentes deben tener en cuenta que al hacerlo están ayudando a que fortalezcan su desarrollo intelectual (Candela y Benavides, (2020).

Guamán (2021) en su trabajo de investigación señala que las actividades lúdicas se refieren a los métodos de enseñanza que son de manera creativa, las mismas que son establecidas para que se den aprendizajes significativos en los que existan habilidades, competencias y que se pongan en práctica también los valores.

Caballero (2021) establece que, la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia.

En la revista “El uso educativo del juego”, Guevara (2010) menciona que en la teoría del juego de Piaget “El juego forma parte de la vida de los individuos, así como también es parte de su inteligencia. Gracias al juego los niños pueden desarrollar varias capacidades según su etapa de evolución, como la sensorio motriz y el razonamiento” (p.4).

2.2.1.3. El Juego como Recurso Educativo

Para Ponce (2009) el juego no tiene un objetivo específico, sino por el contrario permite que cada uno de los niños viva una experiencia diferente, en la que se visualice que es una actividad libre y espontánea, teniendo en cuenta que puede suspenderse y reiniciarse en cualquier momento.

Hoy en día el juego es un recurso de aprendizaje que no debe ser obligado, incluso es un motor de desarrollo que integra diferentes componentes, como emocional, creativo, físico y autónomo. Además, permite establecer relaciones con sus compañeros, crear reglas en conjunto y desarrollar sus capacidades, destrezas y habilidades, siendo necesario para su desarrollo integral.

Es de suma importancia las actividades lúdicas en el entorno escolar, ya que la adquisición de conocimientos será mucho más fácil, entendiendo mejor el mundo que los rodea.

2.2.1.4. Dimensiones de Actividades Lúdicas

El juego forma parte de la vida de los niños. Desde temprana edad, ellos por naturaleza juegan y esto trae consigo cierto número de beneficios que ayudan en su desarrollo integral. De acuerdo con Camargo (2021) menciona que las actividades lúdicas tiene dos dimensiones que definiremos a continuación.

a) Actividades libres

Este tipo de actividades ayuda al infante a desarrollar su imaginación y creatividad. Gracias al desarrollo de estas actividades el niño es libre pues va a elegir de manera autónoma e independiente a qué va a jugar, cómo jugar, con quién lo hará, etc. Es necesario la supervisión de un adulto para evitar accidentes.

b) Actividades dirigidas

En las actividades dirigidas, el infante desarrollará sus capacidades tales como social, intelectual, afectiva y motriz. Además, de desarrollar integralmente al niño, estas actividades brindan ejemplos positivos, los cuales se pueden imitar para satisfacer las necesidades personales de cada infante.

Las actividades dirigidas se caracterizan por tener una secuencia, además, al aplicarlas se darán normas claras para que su desarrollo sea benéfico para todos los

participantes. A través de estas actividades, el estudiante deberá de esperar y respetar su turno, tener una escucha activa, compañerismo y trabajo colaborativo.

El juego es fundamental en la vida de los niños, ya que son muchos los beneficios que trae consigo esta actividad. Ayuda de manera muy favorable en su desarrollo y en la obtención de habilidades y capacidades. El juego sin duda es también la mejor manera de socializar que ellos tienen, y es desde temprana edad que aprenden a seguir ciertas reglas, pero sobre todo a escuchar las opiniones de los demás.

2.2.1.5. Tipos de Actividades Lúdicas

Caballero (2021) refiere que, la actividad lúdica presenta los siguientes tipos:

- **Psicomotor:** Este es el que más evidencia el juego, siendo facilitador del movimiento corporal de los niños, permitiendo que exista un aprendizaje significativo en ellos.
- **Cognitivo:** Favorecen el desarrollo del juego simbólico, además, de su pensamiento. Ayuda para que los niños aprendan a sentir empatía; así mismo, ayuda en el pensamiento holístico y a la creación de representaciones mentales, que son construcciones hipotéticas que tiene los seres humanos para explicar hechos.
- **Sociales:** El juego sirve como recurso principal para que los niños sean seres sociables. Permite que aprendan a relacionarse, compartir y respetar reglas que ellos mismos establecen en su juego.
- **Afectivos:** El juego es una actividad que ayuda en el desarrollo emocional a los niños, porque provoca satisfacción y alegría en ellos. Así mismo, ayuda a que ellos puedan controlar sus emociones al pasar por alguna situación negativa durante su juego. Las actividades lúdicas permiten la expresión de emociones de los niños, ayudando en su autoestima, confianza y seguridad.

Podemos ver que cada dimensión de las actividades lúdicas ayuda en desenvolvimiento de los niños. Así mismo, nos damos cuenta como existe un

desarrollo integral en ellos al jugar. Podemos utilizarlas como un recurso para generar aprendizajes significativos, dado que, fomentan la comunicación y establecen relaciones sociales, haciendo que los niños fomenten la cooperación con los otros.

2.2.2. Competencia: Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización

Desde que los niños llegan al mundo, exploran todo lo que tienen a su alrededor utilizando todos sus sentidos, de esta manera pueden resolver todos los problemas que se les presenten. Ellos actúan frente a los objetos estableciendo relaciones que los llevan a agrupar, ordenar y hacer correspondencias. Los niños alcanzan con el paso del tiempo una mejor comprensión entre la relación de su cuerpo y el espacio, objetos y personas de su alrededor. Así mismo, logran establecer relaciones complejas que los llevan a resolver situaciones de forma, movimiento y localización.

Los problemas deben despertar el interés para que resuelvan problemas que ayudan a establecer relaciones, buscar estrategias y comunicar resultados. Según el Ministerio de educación (MINEDU, 2017), el área de matemática facilita que los niños desarrollen dos competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” (p. 169).

Para trabajar esta competencia es necesario la realización de ciertos aspectos didácticos tales como: familiarización del problema, búsqueda y ejecución de estrategias, socialización de representaciones, reflexión y formalización y planteamiento de otros problemas.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017), “la segunda competencia del área de matemática presenta 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” (p.144).

En el nivel inicial los niños empiezan la construcción de sus primeras nociones, como espacio, forma y medida realizándolo a través del descubrimiento e indagación de los objetos que los rodea, así mismo del medio y las personas de su alrededor. Logran desplazarse y establecer relaciones entre el espacio, su cuerpo y los objetos (MINEDU, 2017).

Al finalizar el ciclo II, el estudiante debe resolver problemas relacionando objetos que encuentra a su alrededor teniendo en cuenta formas de dos y tres dimensiones. También manifiesta la delimitación que hay entre las personas y objetos. Además, realiza comparaciones sobre la longitud de los objetos como “este es más largo que” “este es más corto que”, finalmente utiliza diversas estrategias para solucionar problemas, al elaborar objetos usando material concreto o trasladarse en un determinado espacio. El enfoque utilizado está centrado en la resolución de problemas.

2.2.2.1. Dimensiones de la Competencia “Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización”

Dentro de las dimensiones que se han tomado en cuenta, tenemos las siguientes:

a) Usa Estrategias y Procedimientos para Orientarse en el Espacio.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) esta capacidad se visualiza cuando se puede seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos y recursos para trazar rutas, medir o estimar distancias. Asimismo, es aquella destreza de poder identificar tanto el cuerpo mismo, como objetos en el espacio a través de localizaciones y posiciones como; arriba – abajo, dentro – fuera, además, establece diferentes posiciones en el espacio y operar con ellas; incluye la propia posición y sus movimientos con las posiciones de otras personas o de objetos.

b) Resuelve Situaciones en Relación a la Ubicación y Desplazamiento.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) establece que, en los primeros años se les debe presentar problemas a raíz de las situaciones cotidianas que le ocurren al niño. En la etapa infantil la resolución de problemas los lleva a pensar de manera matemática, pues razonan, argumentan, representan, etc (p.25).

Es necesario que estas situaciones que se le planteen a los estudiantes se encuentren relacionadas con acciones lúdicas y cotidianas, pues le permitirá que apliquen sus saberes matemáticos, pero sobre todo generará aprendizajes significativos. Según el programa curricular, los estudiantes en esta parte deberán desplazarse en el espacio, realizando movimientos en ciertas direcciones como hacia delante y hacia atrás.

2.2.2.2. Desempeños

De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017), la competencia del área de matemática contiene los siguientes desempeños que el estudiante deberá realizar correctamente. Dichos desempeños que se mencionarán a continuación.

- 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.

2.2.2.3. Procesos Didácticos

- **Familiarización con el Problema:** La maestra les plantea una situación de desafío a los niños(as) y a través de esta busca que la comprendan y solucionen en el transcurso de la actividad.
- **Búsqueda y Ejecución de Estrategias:** Tomando en cuenta la situación formulada anteriormente los niños(as) realizan investigaciones, elaboran propuestas para que de esa manera le brinden una solución realizando un plan estratégico que se ejecutará en los procedimientos siguientes.
- **Socialización de Representaciones:**
 - **Experiencias Directas:** Se llevará a cabo el desarrollo de la matemática y el propósito de la actividad de forma experimental, siendo el cuerpo el motor principal de aprendizaje.
 - **Uso de Material Concreto:** Los niños y niñas manipulan materiales estructurados o no estructurados para seguir con el logro del propósito de la actividad.
 - **Uso de Material Gráfico:** Después de vivenciar con su cuerpo y manipular material concreto, los niños representan gráficamente lo que aprendieron.
- **Reflexión y Formalización:** A través de preguntas, los niños y niñas recuerdan lo que realizaron para darle solución al problema y cómo es que a través de ello aprendieron el contenido trabajado.
- **Planteamiento de Otros Problemas:** La docente les plantea a través de preguntas otras situaciones de su vida donde aplicarán lo aprendido.

2.3. Definiciones Operacionales

Actividades Lúdicas

Es una actividad que propicia la recreación y diversión teniendo un fin educativo. En la etapa infantil apoya a conocer y comprender mejor la realidad contribuyendo la sociabilidad como función integradora en la fase de adaptación al medio.

Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

Esta se visualiza cuando los niños inician a construir sus primeras nociones, como la de espacio, forma y medida y lo realizan a través del descubrimiento e indagación de los objetos que los rodea, así mismo, del medio y las personas de su alrededor. Además, logran desplazarse y establecer relaciones entre el espacio, su cuerpo y los objetos.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación

Esta investigación está bajo un enfoque cuantitativo. Según Hernández y Mendoza (2018) se basa en el pensamiento deductivo, es decir que va de lo general a lo particular porque se generan hipótesis, recogen datos, se analizan y después se difunde la información que se ha logrado reunir. Es por ello que se tomó en cuenta este enfoque, pues se utilizaron los números para indagar hechos o fenómenos en las que sus conclusiones están expresadas en valores numéricos.

Tipo de Investigación

Este trabajo empleó la investigación aplicada, porque pretende dar soluciones al problema específico de la I.E. Exitu's en niños de 3 años; según Ñaupas et al., (2018) este tipo de investigación es aquella que emplea los saberes en la praxis, dichos conocimientos serán aplicados después a un grupo de personas o a la sociedad misma las cuales son partícipes de la investigación realizada.

Las investigaciones experimentales se caracterizan por descubrir los efectos que las variables independientes tienen sobre la dependiente. El nivel que se utilizó en el presente informe de investigación es el experimental, para ello tenemos el aporte de Carrasco (2019) quien define al diseño experimental como “aquella investigación donde las variables independientes son las que se manipulan para realizar después un estudio en el grupo de estudio del investigador los efectos que traen consigo las variables dependientes” (p.62).

3.2. Diseño de la Investigación

Según Carrasco (2019) el diseño preexperimental se refiere a que la aplicación de la variable independiente será a un grupo de niños mínimo, donde se utilizará un

pretest para ver en qué situación se encuentran los infantes en relación a dicha variable dependiente, y un posttest para observar y analizar la efectividad de la propuesta aplicada en los niños.

En esta investigación se aplicó el pre test a los niños de tres años de la I.E Exitu's considerando la variable dependiente resuelve problemas de forma, movimiento y localización, después se aplicará la variable independiente actividades lúdicas que es el tratamiento experimental y finalmente se llevará a cabo el post test.

G: O1 - X - O2

DONDE:

G: Grupo de estudio (experimental).

O1: Es el pre test que se aplicará al grupo experimental

X: Es el estímulo (Actividades lúdicas) que solo se aplicará al grupo experimental.

O2: Es el post test que se aplicará al grupo experimental.

3.3. Población, Muestra

Población

De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) la población es “el total de integrantes o el conjunto de personas que conforman la investigación realizada por lo que se necesita tener claridad sobre sus características con el fin de establecer los factores de la muestra” (p.334).

En este caso la población del presente informe está constituida por 69 niños y niñas de la edad de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa Exitu's.

Tabla 1*Población de Estudio*

Nivel	Edad	Sección	Cantidad de niños y niñas
Inicial	3	A	19
	4	A	23
	5	A	27
Total			69

Nota: Estudiantes de la I.E.I Exitu's

Fuente: Nómina de matrícula del periodo académico 2025.

Muestra

En lo que se refiere a la muestra, Hernández y Mendoza (2018) la define como el subconjunto de la población elegida la cual será sujeto de estudio de la investigación y se recogerán los datos necesarios. Dicha muestra debe estar bien definida y precisada siendo representada estadísticamente. La muestra viene a ser una parte representativa, pues se toma de la población total.

La muestra elegida para el desarrollo de esta investigación está conformada por 19 niños de 3 años, dichos niños pertenecen al aula “Arcoíris” de la Institución Educativa Exitu's, ubicada en la ciudad de Piura en el distrito de Castilla.

Tabla 2*Selección de la Muestra*

	Nivel	Edad	Sección	Cantidad de niños y niñas
Niñas	Inicial	3	A	7
Niños				12
Total				19

Nota: Estudiantes de la I.E.I Exitu's

Fuente: Nómina de matrícula del periodo académico 2025.

3.4. Hipótesis y Variables

3.4.1. Hipótesis

Hipótesis General

H1: Las actividades lúdicas tienen efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: Las actividades lúdicas no tienen efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Hipótesis Específicas

Ha: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de actividades lúdicas no se ubica en el nivel de inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Ha: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de logrado en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de actividades lúdicas no se ubica en el nivel de logrado en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Ha: Se encuentran diferencias significativas al comparar la pre prueba y post prueba respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: No se encuentran diferencias significativas al comparar la pre prueba y post prueba respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

3.4.2. Operacionalización de Variables

Matriz de una Operacionalización en una Investigación Educativa Aplicada (de enfoque cuantitativo)

TÍTULO: Actividades Lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños del nivel inicial en una institución educativa, Piura 2025.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica / instrumentos
Variable Independiente Actividades Lúdicas	Piedra (2018): Las actividades lúdicas son recursos valiosos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo. Fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores. Se involucra a los estudiantes en la resolución de los problemas que pueden surgir dentro y fuera del aula. Se favorece y fomenta el desarrollo personal.	En esta actividad se decidió elaborar 10 talleres en el que su recurso más importante fue el movimiento, utilizando una diversidad de materiales (colchonetas, rodillos, ula ula, túnel, pelotas, cubos, tizas y mesas) que lograron captar con mayor facilidad la atención de los niños.	Actividades libres	Juego libre	De manera independiente elige los objetos con los que desea jugar.	Técnica: La observación Instrumento: Ficha de observación
					El estudiante juega libremente estableciendo relaciones de respeto y compañerismo con los demás.	
					Fomenta un clima favorable al involucrar a sus compañeros en su juego libre.	
					De manera autónoma elige diversidad de objetos para jugar libremente.	
					Tiene una actitud de respeto hacia sus compañeros al guardar los objetos que ha utilizado en el juego libre.	
		Estas actividades lúdicas cumplieron una función motivadora en ellos, pues al ser partícipes de estos logran mejores aprendizajes, pues los construyen ellos mismos a través del juego.	Actividades dirigidas	Juegos de reglas	A partir de las reglas de un juego logra un trabajo colaborativo con los demás integrantes.	
					Escucha y respeta las reglas de un juego.	
				Circuitos	Participa en diversos circuitos cuidando su salud física y la de sus compañeros.	
					Logra participar de circuitos largos o cortos sin dificultad y fomenta la participación de los demás.	
				Construcción	Busca la manera de construir objetos con material reciclable.	
					Realiza construcciones de su interés compartiendo los materiales y	

					valora los intereses de los demás.	ión
Variable Dependiente Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Ministerio de Educación (2016) “Programa curricular de Educación Inicial” Se visualiza cuando los niños establecen relaciones entre el espacio, objetos y su cuerpo, además, de las personas que se encuentran a su alrededor. Logran también desplazarse por el espacio y lo hacen a través de la exploración e interacción con el medio, de esta manera manipulan los objetos que son de su interés e interactúan con las personas de su alrededor. Todas esas acciones permiten que puedan construir las nociones de espacio, forma y medida.	Esta competencia ha sido evaluada a través de la ficha de observación valorado en una escala de tipo Likert con tres niveles (Inicio: Cuando no realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte; proceso: cuando con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. Logrado: cuando realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente) con la cantidad de 18 ítems, validado por juicio de expertos y alfa de Cronbach.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.	
					Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.	
					Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las ulas ulas y el gusanito.	
					Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las ulas ulas y el gusanito.	
					Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.	
					Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.	
					Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.	
				Selecciona objetos y comunica la acción realizada.	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.	
					Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.	
				Ubica objetos en relación a su cuerpo	Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.	
					Ubica pelotas delante de un compañero.	
					Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.	
			Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento	Desplazamientos en el espacio	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos encima de la mesa.	
					Coloca pelotas, ulas ulas y cubos debajo de la mesa.	
					Realiza caminata de trayectorias largas.	
					Realiza caminata de trayectorias cortas.	
					Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.	
					Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.	
					De manera independiente elige los objetos con los que desea jugar.	
					El estudiante juega libremente estableciendo relaciones de respeto y compañerismo con los demás.	

3.5. Métodos de Investigación

Los tipos de métodos que se han utilizado en la presente investigación son el deductivo e inductivo.

Inductivo: Este método según lo señala Abreu (2014) es aquel que utiliza la observación. Estudia y conoce las distintas particularidades de manera general o individual que son evidenciadas a través de un grupo de realidades para el diseño de una propuesta o ley de carácter universal.

Este método, parte de premisas particulares a premisas generales. Es por ello que para realizar nuestro tema de investigación se observó a todos los estudiantes durante las actividades y de esa manera se logró identificar el problema a investigar. La problemática encontrada fue que los niños presentaban dificultades para ubicarse y desplazarse en el espacio por lo que se tuvo la necesidad de desarrollar y reforzar en ellos la segunda competencia del área de matemática ya que, es la que más se asemeja a esta realidad.

Deductivo: La deducción parte de premisas generales para llegar a las particulares. De acuerdo con Abreu (2014) este método es aquel que permite establecer las características de una realidad específica que se analiza por derivación de los enunciados reflejados en premisas genéricas planteadas anteriormente. En consecuencia, la deducción es el resultado de las inferencias particulares a las inferencias universales.

3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados

Las técnicas e instrumentos son aquellas herramientas importantes y necesarias que se utilizan para recoger datos o información importante de la investigación que se está realizando. En este caso, la técnica que se utilizó en la presente investigación es la observación y como instrumento la ficha de observación con una escala de tipo Likert.

Según Baena (2017) la observación es “aquella técnica donde el sujeto investigador empieza a recoger la información sin hacer ningún tipo de acercamiento o intervención a los participantes, solo se avale de su sentido de observación” (p.72).

Existe una gran diversidad de instrumentos para recoger datos, sin embargo, el que se tomó en cuenta en el presente informe es la ficha de observación. Según Arias (2020) “es aquel instrumento que utiliza el investigador para realizar una medición, análisis o evaluación de un objetivo determinado” (p.14). El propósito de este instrumento es medir el nivel que tiene antes y después de la aplicación de actividades lúdicas frente a la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

La escala de tipo Likert, es un método medible que se emplea con la finalidad de estimar tanto la opinión como las actitudes de los individuos. De acuerdo con Ñaupas et al. (2018) expresa que la escala de Likert es aquella que consta de un conjunto de ítems o afirmaciones que expresan los tipos de actitudes que se desea investigar y que los participantes del estudio deben responder. Cada proposición o afirmación contiene una cantidad de respuestas las cuales se les asigna un valor numérico que necesariamente va de menor a mayor o viceversa.

Para la recolección de datos se ha realizado la evaluación a través de la ficha de observación valorado en una escala Likert con tres niveles (Inicio: Cuando no realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte; proceso: cuando con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. Logrado: cuando realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente).

Se determinó a través del procedimiento de consistencia interna, denominado: alfa de Cronbach, dado que, su escala de medida es ordinal. Para ello se realizó una prueba piloto al 50% de los estudiantes procesando resultados por ítems para determinar el grado de confiabilidad. El alfa de Cronbach arrojó 0,834, con un total de 18 ítems.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,834	18

Tabla 3

Resultados de Validación del Instrumento Bajo la Fiabilidad del SPSS

Técnica	Instrumento	Dimensiones	Ítems
Observación	Escala de Likert	Dimensión 1: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	14
		Dimensión 2: situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.	4

Nota: elaboración propia

3.7. Procesamiento de la información

a. Validación del Instrumento: La ficha de observación se validó mediante el procedimiento denominado: validación de contenido por juicio de 3 expertos. Se sometió al análisis, revisión y validación de tres profesionales, quienes verificaron y decidieron si los ítems son coherentes, congruentes, consistentes y pertinentes a las variables, dimensiones y objetivos de la investigación.

En este informe la base de datos fue registrada en una hoja de Excel en el que se hizo un pretest y postest después de la recolección de datos. El SPSS nos ayudó a realizar el análisis de datos correspondiente. Para el proceso de la información se requirió la construcción de un instrumento que fue validado a través de Pearson.

b. Confiabilidad del Instrumento: Se determinó a través del procedimiento de consistencia interna, denominado: alfa de Cronbach, dado que, su escala de medida es ordinal. Para ello se realizó una prueba piloto al 50% de los estudiantes procesando resultados por ítems para determinar el grado de confiabilidad. Además, se utilizó el software Spss versión 26 en el que nos arrojó un resultado de alfa de Cronbach de 0,834.

Capítulo IV

Resultados

4.1 Análisis e Interpretación de Resultado por Objetivo.

Tabla 4

Prueba de Normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIF PRE POST	,113	19	,200 [*]	,930	19	,173

Nota: Distribución de variables

Fuente: Spss

Interpretación:

La prueba de normalidad Shapiro-Wilk aplicada a la diferencia entre los puntajes pretest y posttest de la competencia global arrojó un valor de significancia $p = 0.173$ ($p > 0.05$), lo que indica que los datos presentan una desviación significativa respecto a la normalidad. No obstante, debido al diseño preexperimental de un solo grupo, al tamaño reducido de la muestra ($n = 19$) y a la naturaleza ordinal del instrumento de medición, se optó por el uso de una prueba paramétrica para la contrastación de hipótesis.

Objetivo General: Establecer el efecto de las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025.

Tabla 5

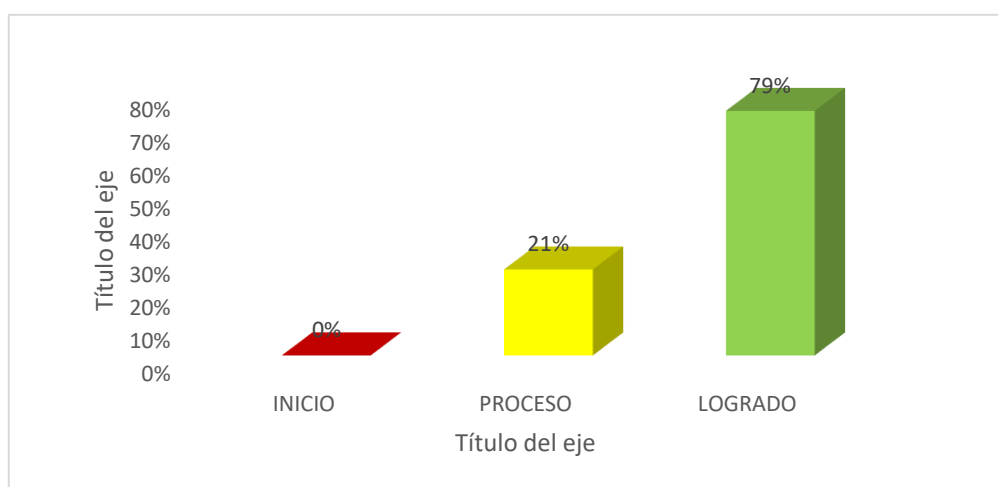
Rango	Nivel	Vd: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	
		Frecuencia	Porcentaje %
0-47	Inicio	0	0%
48-73	Proceso	4	21%
74-100	Logrado	15	79%
	Total	19	100%

Nivel de la Competencia en el pretest y postest

Nota: Aplicación de la ficha de observación a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's.

Figura 1

Nivel de la Competencia en el pretest y postest.



Nota: Aplicación de la ficha de observación a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's

Interpretación:

Con respecto a lo planteado en el objetivo general y después de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, se ha logrado que los niños de 03 años se encuentren en los siguientes niveles. El 79% de estudiantes se encuentran en nivel **logrado**, lo que significa que ellos realizan, comunican y comparten las acciones indicadas, al ubicarse delante o atrás, arriba o abajo, haciéndolas de manera autónoma e independiente sin ayuda del adulto. Sin embargo, el 21% de los estudiantes están en un nivel de **proceso** pues con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo, así mismo, puede comentar y compartir algunas de las acciones que realizó. Ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel de **inicio**.

Objetivos Específicos

Resultado del Objetivo Específico N°1: Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia.

Tabla 6

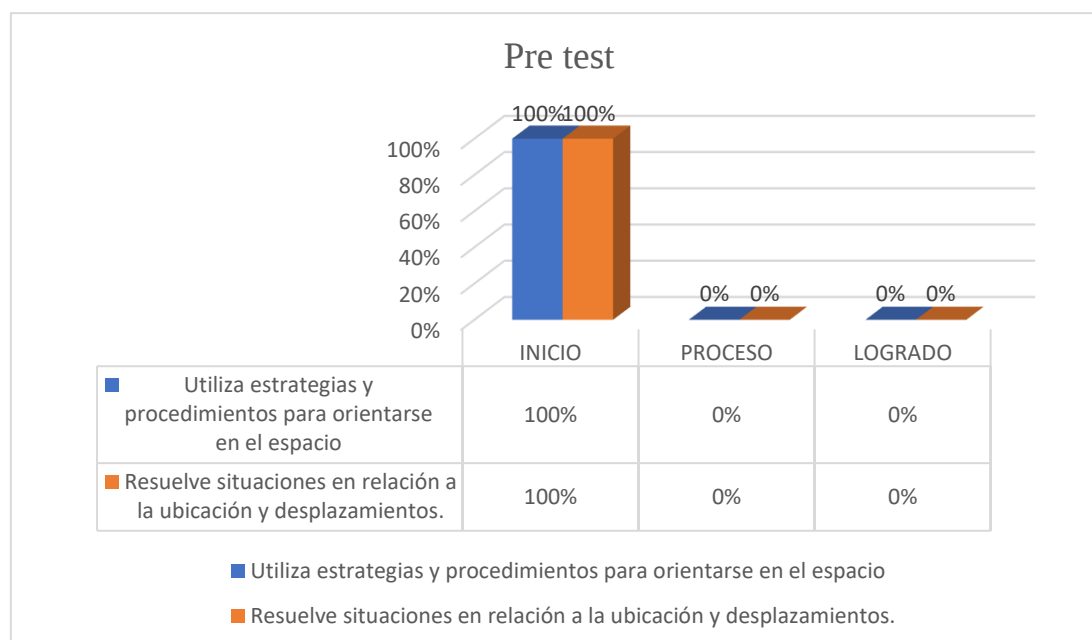
Nivel de la Competencia antes de aplicar actividades lúdicas

Dimensión	Inicio n (%)	Proceso n (%)	Logrado n (%)	Total
Dimensión 1: orientación espacial	19 (100 %)	0 (0,0 %)	0 (0,0 %)	19 (100,0 %)
Dimensión 2: ubicación y desplazamiento	19 (100 %)	0 (0,0 %)	0 (0,0 %)	19 (100,0 %)

Nota: Aplicación de la ficha de observación (pretest) a los estudiantes de 3 años de la I.E. Exitu's, Piura 2025.

Figura 2

Nivel de la Competencia antes de aplicar actividades lúdicas.



Nota: Aplicación de la ficha de observación (pre prueba) a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's.

Interpretación:

Antes de la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados evidencian un nivel inicial de desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En la dimensión orientación espacial, el 100 % de los estudiantes se ubicó en el nivel inicio, no registrándose estudiantes en los niveles proceso y logrado, lo que demuestra limitaciones para orientarse en el espacio y comunicar su ubicación de manera autónoma.

Asimismo, en la dimensión ubicación y desplazamiento, el 100% de los estudiantes se encontró en el nivel inicio, sin presencia de estudiantes en los niveles proceso y logrado, lo que indica que los niños aún requerían apoyo para realizar desplazamientos y ubicarse adecuadamente en el espacio.

En conjunto, estos resultados confirman que, antes de la intervención, la competencia evaluada se encontraba predominantemente en niveles iniciales, lo que justifica la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia de mejora.

Resultados del Objetivo Específico N°2: Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia. En este segundo objetivo se evaluó también las dimensiones: utiliza estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio y resuelve situaciones en relación a la ubicación y el desplazamiento. Los resultados obtenidos después de la aplicación de la propuesta fueron.

Tabla 7

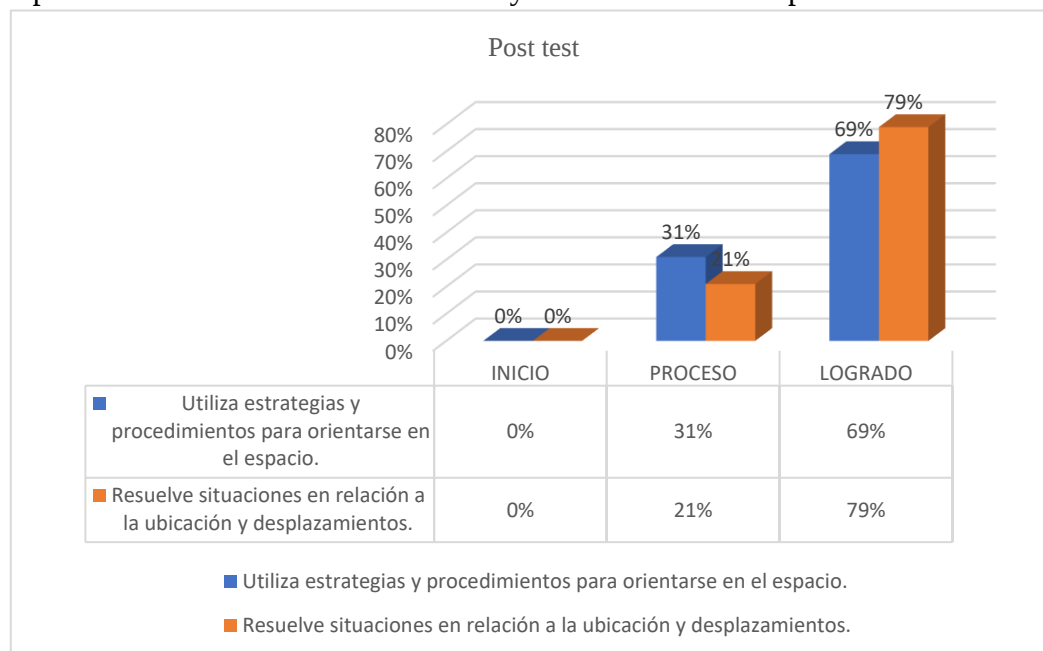
Nivel de la competencia después de la aplicación de las actividades

Dimensión	Inicio n (%)	Proceso n (%)	Logrado n (%)	Total
D1: orientación espacial	0 (0,0 %)	6 (31%)	13 (69 %)	19 (100,0 %)
D2: ubicación y desplazamiento	0 (0,0 %)	4 (21 %)	15 (79 %)	19 (100,0 %)

Nota: Aplicación de la ficha de observación (post prueba) a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's

Figura 3

Aplicación de las Actividades Lúdicas y su efecto en la Competencia.



Nota: Aplicación de la ficha de observación (post prueba) de la variable problema a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's.

Interpretación:

Después de la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados evidencian una mejora sustancial en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En la dimensión orientación espacial, el 69 % de los estudiantes se ubicó en el nivel logrado, el 31% de estudiantes en el nivel de proceso, lo que demuestra que los niños lograron orientarse adecuadamente en el espacio y comunicar su ubicación de manera autónoma y sin apoyo del adulto.

De igual manera, en la dimensión ubicación y desplazamiento, el 79% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, evidenciando que los niños lograron desplazarse adecuadamente en el espacio, identificar trayectorias y ubicarse correctamente sin dificultad ni apoyo externo. Sin embargo, aún el 21% se encuentra en nivel proceso.

En conjunto, estos resultados confirman que, tras la aplicación de las actividades lúdicas, la totalidad de los estudiantes desarrolló la competencia evaluada en un nivel óptimo, lo que evidencia la efectividad de la intervención aplicada.

Resultado del Objetivo específico N°3: Comparar los resultados obtenidos en la pre prueba y post prueba de los niños de 3 años respecto a la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Tabla 8

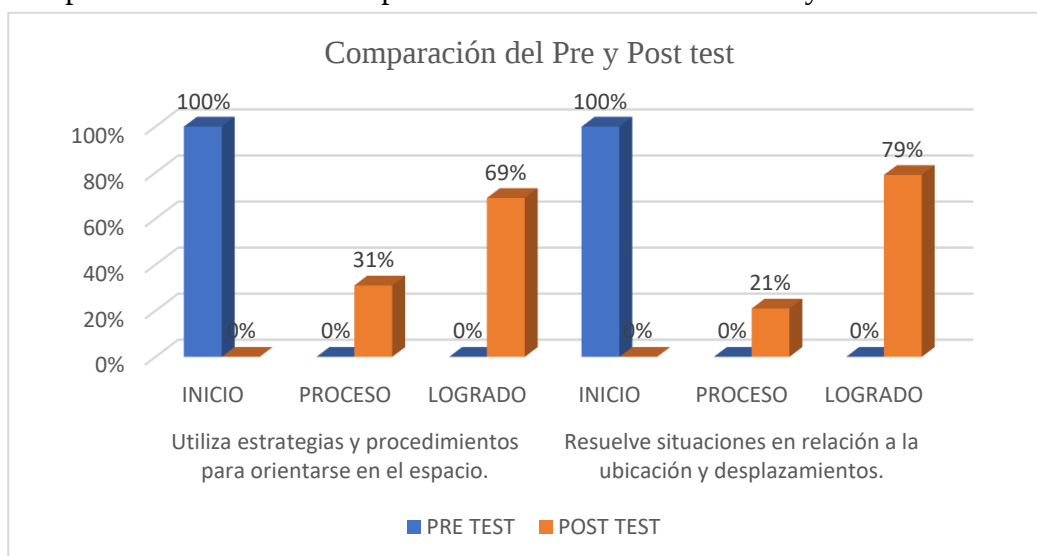
Comparación de los talleres aplicados de Actividades Lúdicas y su Efecto en la Competencia.

Evaluación	Inicio n (%)	Proceso n (%)	Logrado n (%)	Total
D1 pretest	19 (100 %)	0 (0,0 %)	0 (0,0 %)	19 (100,0 %)
D2 pretest	19 (100 %)	0 (0,0 %)	0 (0,0 %)	19 (100,0 %)
Competencia global pretest	19 (100 %)	0 (0,0 %)	0 (0,0 %)	19 (100,0 %)
Competencia global posttest	0 (0,0 %)	4 (21 %)	15 (79 %)	19 (100,0 %)
D1 posttest	0 (0,0 %)	6 (31%)	13 (69 %)	19 (100,0 %)
D2 posttest	0 (0,0 %)	4 (21 %)	15 (79 %)	19 (100,0 %)

Nota: Aplicación de la ficha de observación (pre y post prueba) de la variable problema a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's.

Figura 4

Comparación de los talleres aplicados de Actividades Lúdicas y su Efecto en la Competencia.



Nota: Aplicación de la ficha de observación (pre y post prueba) de la variable problema a los estudiantes de 03 años de la I.E. Exitu's.

Interpretación:

Al comparar los resultados obtenidos en el pretest y postest, se evidencia un cambio sustancial en los niveles de desarrollo de la competencia. En el pretest, la competencia global se concentró mayoritariamente en el nivel inicio (100%), sin registrarse estudiantes en los niveles proceso y logrado; sin embargo, en el postest, el 79% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado y el 21% en el nivel proceso. De manera similar, en la dimensión orientación espacial, antes de la intervención el 100 % de los estudiantes se ubicó en el nivel inicio, mientras que después de la aplicación de las actividades lúdicas, el 69 % de los estudiantes se posicionó en el nivel logrado y el 31% en proceso.

Asimismo, en la dimensión ubicación y desplazamiento, en el pretest el 100 % de los estudiantes se encontró en el nivel inicio, mientras que en el postest el 79 % alcanzó el nivel logrado y el 21% en nivel proceso. Estos resultados descriptivos evidencian una mejora total en los niveles de logro de la competencia evaluada tras la aplicación de las actividades lúdicas.

4.2 Contrastación de Hipótesis

Hipótesis General

H1: Las actividades lúdicas tienen efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: Las actividades lúdicas no tienen efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Tabla 9

Resultados de la aplicación del taller de Actividades Lúdicas sobre la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización.

Medición	Media	Desv. estándar	Diferencia media	t	gl	Sig. bilateral
Pretest	24,05	2,90				
Posttest	71,89	5,53	47,84	35,013	18	< 0,001

Nota: La diferencia se calculó como posttest menos pretest. Resultados obtenidos a partir de la base de datos procesada en SPSS/Python.

Interpretación:

Los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas evidencian una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest de la competencia global ($t = 35,013$; $gl = 18$; $p < 0,001$). La media del pretest fue de 24,05 puntos, mientras que la media del posttest ascendió a 71,89 puntos, con una diferencia media de 47,84 puntos a favor del posttest. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyéndose que las actividades lúdicas tuvieron un efecto significativo en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Hipótesis Específica 1:

Ha: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de actividades lúdicas no se ubica en el nivel de inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Tabla 10

Resultados de la Competencia antes de la Aplicación del Taller de Actividades Lúdicas.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
Inicio	19	100%
Proceso	0	0%
Logrado	0	0%
Total	19	100%

Nota: Resultados obtenidos a partir de la base de datos procesada en Excel/ SPSS

Interpretación:

En la tabla N°10 se aprecia que el 100% (19) de los estudiantes se ubicaron en el nivel *Inicio*, mientras que ningún estudiante alcanzó los niveles proceso y logrado. Esto quiere decir que presentan dificultades para ubicarse en el espacio, utilizar correctamente las nociones espaciales, además muestran limitaciones para desplazarse y ubicar objetos durante las actividades en grupo. Por lo tanto, los datos confirman la necesidad de implementar el taller de actividades lúdicas, con el propósito de fortalecer esta competencia.

Hipótesis Específica 2:

Ha: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de logrado en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de actividades lúdicas no se ubica en el nivel de logrado en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Tabla 11

Resultados de la Competencia después de la Aplicación del Taller de Actividades Lúdicas.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
Inicio	0	0%
Proceso	4	21%
Logrado	15	79%
Total	19	100%

Nota: Resultados obtenidos a partir de la base de datos procesada en Excel/ SPSS

Interpretación:

En la tabla N° 11 se presentan los resultados obtenidos después de la aplicación del taller de actividades lúdicas, donde el 79% (15) de estudiantes alcanzaron el nivel Logrado, mientras que el 21% (4) se ubicaron en el nivel proceso y ningún estudiante permaneció en el nivel Inicio.

En consecuencia, se evidencia que la mayoría de los estudiantes alcanzó el nivel más alto, lo que sugiere un efecto positivo del taller de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia evaluada.

Hipótesis Específica 3:

Ha: Se encuentran diferencias significativas al comparar la pre prueba y post prueba respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

H0: No se encuentran diferencias significativas al comparar la pre prueba y post prueba respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.

Tabla 12

Comparación de los resultados del pretest y posttest mediante la prueba t para muestras relacionadas.

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
			Desv.	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				Sig.
		Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par 1	Postest - pretest	47,842	5,956	1,366	44,971	50,713	35,013	18	,000

Nota: Software Spss

Interpretación:

Se realizó una prueba t de muestras emparejadas para comparar las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest. Los resultados mostraron una diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones. Se observa que la diferencia media fue de 47.84 lo que indica que las puntuaciones del posttest fueron superiores a las del pretest. Asimismo, el valor de la prueba t fue 35,013 con 18(GL) y una significancia bilateral de $p < 0,001$. Dado que el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la H0 y se acepta la HA, concluyendo que existen diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y posttest.

4.3 Discusión de los resultados

Respecto al objetivo general; **establecer el efecto de las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025**; se obtuvo que el 79% de estudiantes se encuentran en nivel **logrado**, lo que significa que ellos realizan, comunican y comparten las acciones indicadas, al ubicarse delante o atrás, arriba o abajo, haciéndolas de manera autónoma e independiente sin ayuda del adulto. Sin embargo, el 21% de los estudiantes están en un nivel de **proceso** pues con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo, así mismo, puede comentar y compartir algunas de las acciones que realizó. Ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel de **inicio**.

Los resultados concuerdan con Obando (2021) quien mencionó que la mayoría de estudiantes presentaron en un inicio ciertas dificultades con respecto al aprendizaje del área de matemática pues tenían poca creatividad, timidez y conocimiento limitado frente al pensamiento lógico al momento de realizar las actividades propuestas. Los resultados a los que se llegaron fue que antes de aplicar el programa, el 68% estaban en inicio, el 32 % en proceso y después de la aplicación de dicho programa, el 84% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 16% en proceso. Este estudio nos da a conocer que hay diversas estrategias, como el programa de actividades lúdicas, donde se puede observar que los niños lograron desarrollar el área de matemática. Gracias a este programa se pudo evidenciar una mejora en el aprendizaje de los estudiantes en el área mencionada.

Considerando lo que menciona Guevara (2010) en su revista “El uso educativo del juego”, donde hace referencia en la teoría de Piaget, que el juego forma parte de la vida de los individuos, así como también es parte de su inteligencia. Gracias al juego los niños pueden desarrollar varias capacidades según su etapa de evolución, como la sensorio motriz y el razonamiento matemático. (p.4).

Por otra parte, tenemos el primer objetivo específico denominado, **determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia**. En la primera dimensión, el 100 % se encuentra en *inicio*, lo que significa que ellos no realizan ninguna de las acciones que se le indica o las hacen de manera esporádica, no reconocen ciertos criterios como delante, atrás, dentro, fuera. Del mismo modo, no utilizan expresiones que demuestren lo que han realizado. Tampoco logran desplazarse por el espacio por sí solos. Se visualiza también que ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel de *logrado*.

En la segunda dimensión se evaluó que los niños realicen distintos desplazamientos como caminar trayectorias largas y cortas. De igual modo, se desplazan por diferentes laberintos de caminos. Finalmente deben desplazarse por los espacios si chocarse con sus compañeros y los objetos. Se obtuvo como resultados que el 100% de los estudiantes están en el nivel *inicio*, no evidenciándose estudiantes en los niveles de *proceso y logrado*.

Los resultados encontrados en el primer objetivo específico se asemejan a la investigación de Nano (2021) quien expresó que el módulo de cuisenaire para el aprendizaje de la segunda competencia del área de matemática, fue de gran utilidad porque en sus resultados finales el 90% de los estudiantes que participaron del estudio aprendieron a orientarse en el espacio, ubicar objetos, además, a diferenciar si están cerca o lejos, delante o atrás. Ya que, antes de la aplicación de la propuesta se encontraron los siguientes resultados, el 37% de estudiantes se encontraron en un nivel de inicio, del mismo modo el 37% se encuentra en proceso y solo un 26% tenemos en el nivel logrado.

Referente a esta investigación podemos comprobar que la competencia mencionada se puede desarrollar utilizando diversas formas y técnicas, siempre y cuando las estrategias elegidas den resultados favorables en los niños.

Teniendo en cuenta a Guamán (2020) quien señala que las actividades lúdicas se refieren a los métodos de enseñanza que son de manera creativa, las mismas que

son establecidas para que se den aprendizajes significativos en los que existan habilidades, competencias y que se pongan en práctica también los valores. Por ello, es necesario que las situaciones matemáticas que se le planteen a los estudiantes se encuentren relacionadas con acciones lúdicas y cotidianas, pues le permitirá que apliquen sus saberes matemáticos, pero sobre todo generará aprendizajes significativos.

El segundo objetivo específico de esta investigación es, **determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia**; obteniendo como resultados que el 69% de estudiantes se encuentran en nivel **logrado**, lo que significa que ellos realizan, comunican y comparten las acciones indicadas al ubicarse delante o atrás, arriba o abajo, haciéndolas de manera autónoma e independiente sin ayuda del adulto. En conjunto, estos resultados confirman que, tras la aplicación de las actividades lúdicas, la gran parte de los estudiantes desarrolló la competencia evaluada en un nivel óptimo, lo que evidencia la efectividad de la intervención aplicada. No obstante, el 31% de estudiantes se encuentran en el nivel de **proceso** y ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel de **inicio**. Todo esto referente a la dimensión utiliza estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

En la dimensión, resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamientos, obtuvimos que el 79% de los niños se encuentran en un nivel **logrado**, aún encontramos que el 21% de los estudiantes estén en el nivel **proceso**. Sin embargo, para el nivel de **inicio** no se halló ningún estudiante.

Tomando como referencia al autor mencionado anteriormente, Nano (2021) quien expresó que el módulo de cuisenaire para el aprendizaje de la segunda competencia del área de matemática, fue de gran utilidad porque en sus resultados finales el 90% de los estudiantes que participaron del estudio aprendieron a orientarse en el espacio, ubicar objetos y a diferenciar si están cerca o lejos, delante o atrás. Para

el Ministerio de Educación, en el nivel inicial los niños empiezan la construcción de sus primeras nociones, como la de espacio, forma y medida realizándolo a través del descubrimiento e indagación de los objetos que los rodea, así mismo del medio y las personas de su alrededor. Logran desplazarse y establecer relaciones entre el espacio, su cuerpo y los objetos. MINEDU (2017).

El tercer objetivo específico es **comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización**, donde la pre prueba arrojó que el 100% de los estudiantes se encontraban en *inicio* y al aplicar las actividades lúdicas se logró que el 0% de estudiantes estén en este nivel. Finalmente se logró que el 0% obtenido en la pre prueba cambiara a un 69%, lo que significa que las actividades lúdicas favorecieron a los estudiantes en el desarrollo de la primera dimensión de la variable problema.

En la dimensión resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamientos encontramos en el pretest el 100 % de los estudiantes se encontró en el nivel *inicio* y el 0 % en el nivel *proceso*, mientras que en el posttest el 79 % alcanzó el nivel *logrado*. Estos resultados descriptivos evidencian una mejora total en los niveles de logro de la competencia evaluada tras la aplicación de las actividades lúdicas. Considerando el aporte similar de Sanchez (2020) quien en su trabajo de investigación titulado: materiales didácticos estructurados para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes, obtuvo como resultados finales comparando el pre y post test que el 58.33% de estudiantes lograron la segunda competencia del área de matemática llegando a la conclusión que existe un significativo beneficio en los materiales didácticos estructurados.

En concordancia con Candela y Benavides (2020) las actividades lúdicas resultan atractivas para los niños y esto sirve como estrategia para generar aprendizajes en los estudiantes.

Conclusiones:

Primera: Se concluye que las actividades lúdicas tienen efectos significativos en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años de la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025. La prueba t de Student para muestras relacionadas evidenció diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el posttest de la competencia global ($t = 35,013$; $gl = 18$; $p < 0,001$). La media se incrementó de 24,05 a 71,89 puntos, lo que confirma una mejora real y medible tras la intervención.

Segunda: Antes de la aplicación de las actividades lúdicas, se determinó que la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización se ubicaba predominantemente en el nivel inicio, tanto a nivel global como por dimensiones evidenciando limitaciones en la orientación, ubicación y desplazamiento en el espacio antes de la intervención pedagógica.

Tercera: Después de la aplicación de las actividades lúdicas, en la primera dimensión el 69% de estudiantes se encuentran en nivel **logrado**, lo que significa que ellos realizan, comunican y comparten las acciones indicadas al ubicarse delante o atrás, arriba o abajo, haciéndolas de manera autónoma e independiente sin ayuda del adulto, No obstante, el 31% de estudiantes se encuentran en el nivel de **proceso** y ninguno en el nivel de **inicio**. En la segunda dimensión, se obtuvo que el 79% de los niños se encuentren en un nivel **logrado**, sin embargo, aún encontramos que el 21% de los estudiantes estén en el nivel **proceso**, pero en el nivel de **inicio** no se halló ningún estudiante.

Cuarta: Al comparar los resultados antes y después de la intervención, se confirmó una mejora estadísticamente significativa. Ya que la diferencia media fue de 47, 84 lo que indica que las puntuaciones del posttest fueron superiores al pretest. De la misma forma el valor T fue de 35,013 con una significancia bilateral de $p < 0,001$, concluyéndose que existen diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y posttest.

Recomendaciones

Primera: A los directores de las Ugeles, para que brinden charlas a los directores de los colegios iniciales donde comprendan que la enseñanza de la matemática en el nivel inicial debe ser práctica y motivadora, pues los niños desde edades tempranas se van asociando no solo con los números, sino también van aprendiendo a desplazarse y ubicarse en el entorno donde se encuentran.

Segunda: Recomendar a los directores que brinden capacitación a los docentes sobre las actividades lúdicas, ya que sabemos que los niños aprenden mejor haciendo y al ser del nivel inicial suelen perder la atención fácilmente, por lo tanto, las actividades lúdicas son una buena opción para que aprendan y refuercen sus conocimientos en cuanto a la segunda competencia del área de matemática.

Tercera: A los docentes, para que incluyan dentro de sus planificaciones actividades lúdicas y que sean un recurso que se utilice más dentro de su práctica pedagógica, puesto que estas ayudan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al ser motivadoras cumplen un rol esencial y más aún en la enseñanza de la matemática haciendo que los niños aprendan de manera divertida.

Referencias bibliográficas

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. In *Daena: International Journal of Good Conscience* (Vol. 9, Issue 3). [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Aguilar, M. (2020). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2019*. [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20733>
- Arias, J. (2020). *Técnicas E Instrumentos De Investigación Científica Enfoques Consulting Eirl* (primera).
- Baena, G. (2017). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Serie integral por competencias (Libro Online)* (Tercera ed).
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje [Playful activities for learning Atividades]. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 866. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Camargo, M. (2021). *Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la dimensión estética con los niños de 4 a 7 años de la ludoteca municipal de Paz de Aripo - Casanare en tiempos de pandemia*. [Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/34600/2021mairacamargo.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Candela, Yesenia; Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (S. Marcos (ed.); Primera). https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_
- Dominguez, S. (2020). *Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca - Piura 2019* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22840>
- Encalada, P. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, año lectivo 2018-2019* [Univesidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>
- Fernández, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 4(3), 65–76. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Guamán, P. (2021). *Estrategias Lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, Año lectivo 2019 - 2020* [Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Guevara, L. (2010). El uso educativo del juego. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 7, 4–5.
- Hernández, R., & Mendoza, P. (2018). Metodología de la investigación. In *McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES* (Vol. 6). <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>

- Inga, F. (2019). *Aplicación de un taller de juegos constructivos para favorecer el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños de 4 años de inicial de la I.E “Amiguitos de Alameda”, Distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash 2018* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://doi.org/0000-0002-5283-9954>
- MINEDU. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2020). *La Matematica en el nivel inicial. Guía de orientaciones* (Primera ed). <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8993>
- Nano, J. (2021). *Módulo de cuisenaire para el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la Institución Educativa N°+30001-54 de la provincia de Satipo, 2020* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28370>
- Ñaupas, H., Valdivia, R., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Quinta). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Obando, Y. (2021). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI – la esperanza 2019* [Universidad católica Los Angeles Chimbote]. <https://doi.org/0000-0002-3794-0958>
- Paulo, F. (1939). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarroll integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11), 41–51.

- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis: Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación, III*, 1–26. <https://doi.org/ISSN 2588-0578>
- Ponce Huertas, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 2.
- Programa curricular de Educación inicial. (2016). Educación Básica Regular: Programa curricular de Educación inicial. In *Ministerio de Educación del Perú* (Primera ed).
- Saavedra, P. (2022). Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. In *Universidad Católica Los Ángeles Chimbote*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28822>
- Sanchez, 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 Chimbote]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3111371>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 0–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567> Esta
- Unesco. (2014). Primera Entrega de Resultados, Terce: Tercer estudio regional comparativo y explicativo. In *OREALC/UNESCO Santiago*. https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones-direcciones/DSPE/llece/terce/primera-entrega/Pres_esp_web.pdf

Anexos

Anexo N°01: Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en una I.E., Piura 2025.				
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable independiente	Metodología
¿Qué efectos tienen las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025?	Establecer los efectos de las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025.	H1: Las actividades lúdicas tienen efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025. H0: Las actividades lúdicas no tienen efectos significativos sobre la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.	Actividades lúdicas	Enfoque de investigación Cuantitativo Tipo de investigación Aplicada Diseño: Experimental con un sub diseño Pre experimental. G.E: O1 X O2 Dónde: G.E.: Grupo experimental. O1: Evaluación pretest. O2: Evaluación posttest. X: Actividades lúdicas Población Está conformada por un total de 69 estudiantes de la I.E. Exitu's, 2025. Muestra Estará conformada por 19 niños de 3 años del aula “Arcoiris” de la I.E. Exitu's, 2025. Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación Análisis de datos SPSS
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable dependiente	
a) ¿Qué nivel obtienen los niños de 3 años antes de aplicar las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización? b) ¿Qué nivel obtienen los niños de 3 años después de aplicar las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización? c) ¿Qué diferencias se encuentran al comparar los resultados del antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización?	a) Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia. b) Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia. c) Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	a) Ha: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025. H0: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización antes de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025. b) Ha: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de logrado en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025. H0: La competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de actividades lúdicas se ubica en el nivel de logrado en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025. c) Ha: Se encuentran diferencias significativas al comparar la pre prueba y post prueba respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025. H0: No se encuentran diferencias significativas al comparar la pre prueba y post prueba respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 3 años de la I.E Exitu's, Castilla, Piura 2025.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	

Anexo N°02: Operacionalización de variables

Título: Actividades lúdicas y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en una I.E. Piura 2025

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica / instrumentos
Variable Independiente Actividades Lúdicas	Piedra (2018): Las actividades lúdicas son recursos valiosos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo. Fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores . Se involucra a los estudiantes en la resolución de los problemas que pueden surgir dentro y fuera del aula . Se favorece y fomenta el desarrollo personal.	En esta actividad se decidió elaborar 10 talleres en el que su recurso más importante fue el movimiento, utilizando una diversidad de materiales (colchonetas, rodillos, ula ula, túnel, pelotas, cubos, tizas y mesas) que lograron captar con mayor facilidad la atención de los niños.	Actividades libres	Juego libre	De manera independiente elige los objetos con los que desea jugar.	Técnica: La observación Instrumento: Ficha de observación
					El estudiante juega libremente estableciendo relaciones de respeto y compañerismo con los demás.	
					Fomenta un clima favorable al involucrar a sus compañeros en su juego libre.	
					De manera autónoma elige diversidad de objetos para jugar libremente.	
					Tiene una actitud de respeto hacia sus compañeros al guardar los objetos que ha utilizado en el juego libre.	
		Estas actividades lúdicas cumplieron una función motivadora en ellos, pues al ser partícipes de estos logran mejores aprendizajes, pues los construyen ellos mismos a través del juego.	Actividades dirigidas	Juegos de reglas	A partir de las reglas de un juego logra un trabajo colaborativo con los demás integrantes.	
					Escucha y respeta las reglas de un juego.	
				Circuitos	Participa en diversos circuitos cuidando su salud física y la de sus compañeros.	
					Logra participar de circuitos largos o cortos sin dificultad y fomenta la participación de los demás.	
				Construcción	Busca la manera de construir objetos con material reciclable.	
					Realiza construcciones de su interés compartiendo los materiales y valora los intereses de los demás.	
	Ministerio de Educación (2016) “Programa curricular de Educación Inicial” Se visualiza cuando los	Esta competencia ha sido evaluada a través de la ficha de observación valorado en una escala de tipo Likert con	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.	
					Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.	
					Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las ulas ulas y el gusanito.	

Variable Dependiente Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	niños establecen relaciones entre el espacio, objetos y su cuerpo, además, de las personas que se encuentran a su alrededor. Logran también desplazarse por el espacio y lo hacen a través de la exploración e interacción con el medio, de esta manera manipulan los objetos que son de su interés e interactúan con las personas de su alrededor. Todas esas acciones permiten que puedan construir las nociones de espacio, forma y medida.	tres niveles (Inicio: Cuando no realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte; proceso: cuando con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. Logrado: cuando realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente) con la cantidad de 18 ítems, validado por juicio de expertos y alfa de Cronbach.			Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las ulas y el gusanito.	
					Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.	
					Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.	
					Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.	
					Selecciona objetos y comunica la acción realizada.	
					Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.	
					Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.	
					Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.	
					Ubica objetos en relación a su cuerpo	
					Ubica pelotas delante de un compañero.	
					Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.	
					Ubica objetos en relación a otros objetos	
					Coloca pelotas, ulas ulas y cubos encima de la mesa.	
					Coloca pelotas, ulas ulas y cubos debajo de la mesa.	
			Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.	Desplazamientos en el espacio	Realiza caminata de trayectorias largas.	
					Realiza caminata de trayectorias cortas.	
					Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.	
					Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.	
					De manera independiente elige los objetos con los que desea jugar.	
					El estudiante juega libremente estableciendo relaciones de respeto y compañerismo con los demás.	

Anexo N°03: Ficha técnica de evaluación del instrumento

- 1.1. Instrumento para evaluar la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en los niños de 3 años
- 1.2. Sujetos a quién será aplicado: Niños de 3 años
- 1.3. Tiempo de aplicación: cuatro meses
- 1.4. Autores: Silvia Marian Guerrero Lozada – Eliza Villegas Flores
- 1.5 Fecha de aplicación: Del 7 al 18 de julio del 2025.
- 1.6 Número total de ítems: 18
- 1.7 Objetivo: Identificar cual es el nivel de desarrollo de la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización los niños de 3 años de la I.E. Exitu's, Castilla.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento:
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
 - Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.
- 1.9 Numero de ítems por variable y dimensiones

Variable	Dimensión	Número de ítems
Actividades lúdicas	Actividades libres	5
	Actividades dirigidas	6
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	14
	Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento	4

1.10 De la calificación

Opción	Puntaje
inicio	1
Proceso	2
logrado	3

Anexo 4: Ficha técnica de validez del instrumento



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

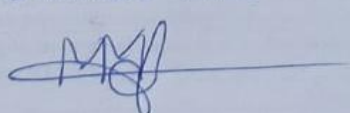
Instrucciones: Marque con una X donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI CUMPLE	NO CUMPLE
Variable Dependiente Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	7	✓	
		Selecciona objetos y comunica la acción realizada.	2	✓	
		Ubica objetos en relación a su cuerpo.	3	✓	
		Ubica objetos en relación a otros objetos.	2	✓	
	Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.	Desplazamientos en el espacio.	4	✓	

Evaluated por: Lic. Maritza Michilot Curay

D.N.I.: 42850870

Fecha: septiembre 2022

Firma: 



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que; según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio.
 Las valoraciones son las siguientes:

MA	BA	A	PA	NA
Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado

Categorías para evaluar: Redacción, contenido, congruencia, coherencia y focalización en relación con la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.		✓				
2	Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.		✓				
3	Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las ulas y el gusanito.		✓				
4	Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las ulas y el gusanito.		✓				
5	Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.		✓				
6	Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.		✓				
7	Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.		✓				
8	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.		✓				
9	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.		✓				
10	Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.		✓				
11	Ubica pelotas delante de un compañero.		✓				
12	Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.		✓				
13	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos encima de la mesa.		✓				
14	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos debajo de la mesa.		✓				
15	Realiza caminata de trayectorias largas.		✓				
16	Realiza caminata de trayectorias cortas.		✓				
17	Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.		✓				
18	Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.		✓				
Total:			18				

Evaluado por: Lic. Maritza Michilot Curay

D.N.I.: 4280870

Fecha: 26 de febrero 2022

Firma:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Maritza Michilot Corp con Documento Nacional de
 Identidad N° 42850870 de profesión Docente; grado académico de
licenciada, con código de colegiatura N°
 _____ labor que ejerzo actualmente como
Docente

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de
 Validación el Instrumento denominado escala tipo Lickert

cuyo propósito es medir la
 variable resuelve problemas de forma, movimiento y localización
 a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en
 las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		✓			
Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
Congruencia con los indicadores.		✓			
Coherencia con las dimensiones.		✓			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco
 adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de septiembre de 2022

Apellidos y nombres: Michilot Maritza DNI: 42850870 Firma: MA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI CUMPLE	NO CUMPLE
Variable Dependiente Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	7	✓	
		Selecciona objetos y comunica la acción realizada.	2	✓	
		Ubica objetos en relación a su cuerpo.	3	✓	
		Ubica objetos en relación a otros objetos.	2	✓	
	Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.	Desplazamientos en el espacio.	4	✓	

Evaluado por: *Dra. Militza Novoa Seminario*

D.N.I.: 41301212

Fecha: Agosto 2022

Firma:

[Firma manuscrita]
Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOPD: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que; según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio.
 Las valoraciones son las siguientes:

MA	BA	A	PA	NA
Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado

Categorías para evaluar: Redacción, contenido, congruencia, coherencia y focalización en relación con la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

N.º	Preguntas Ítems	Valoración					Observaciones
		MA	BA	A	PA	NA	
1	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.		✓				
2	Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.		✓				
3	Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las ulas y el gusanito.		✓				
4	Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las ulas y el gusanito.		✓				
5	Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.		✓				
6	Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.		✓				
7	Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.		✓				
8	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.		✓				
9	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.		✓				
10	Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.		✓				
11	Ubica pelotas delante de un compañero.		✓				
12	Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.		✓				
13	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos encima de la mesa.		✓				
14	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos debajo de la mesa.		✓				
15	Realiza caminata de trayectorias largas.		✓				
16	Realiza caminata de trayectorias cortas.		✓				
17	Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.		✓				
18	Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.		✓				
Total:			18				

Evaluado por: Dra. Militza Novoa Seminario

D.N.I.: 41301212

Fecha: agosto 2022

Firma:

Militza Novoa Seminario
 Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Militza Novoa Seminario con Documento Nacional de
 Identidad N° 41301212 de profesión Docente; grado académico de
Doctora con código de colegiatura N°
2141301212 labor que ejerzo actualmente como
Docente.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de
 Validación el Instrumento denominado Escala tipo Likert.

cuyo propósito es medir la
 variable Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
 a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en
 las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		✓			
Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
Congruencia con los indicadores.		✓			
Coherencia con las dimensiones.		✓			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (x) A= Adecuado () PA= Poco
 adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de febrero de 2022

Apellidos y nombres: Novoa Seminario DNI: 41301212 Firma: Militza Novoa Seminario
Militza

Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI CUMPLE	NO CUMPLE
Variable Dependiente Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	7	✓	
		Selecciona objetos y comunica la acción realizada.	2	✓	
		Ubica objetos en relación a su cuerpo.	3	✓	
		Ubica objetos en relación a otros objetos.	2	✓	
	Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.	Desplazamientos en el espacio.	4	✓	

Evaluado por: *M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario*

D.N.I.: 02690664

Fecha: *7. Agosto 2022*



M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario
 Unidad de Investigación
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Firma de Unidad de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que; según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA	BA	A	PA	NA
Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado

Categorías para evaluar: Redacción, contenido, congruencia, coherencia y focalización en relación con la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.		✓				
2	Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.		✓				
3	Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las ulas y el gusanito.		✓				
4	Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las ulas y el gusanito.		✓				
5	Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.		✓				
6	Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.		✓				
7	Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.		✓				
8	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.		✓				
9	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.		✓				
10	Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.		✓				
11	Ubica pelotas delante de un compañero.		✓				
12	Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.		✓				
13	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos encima de la mesa.		✓				
14	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos debajo de la mesa.		✓				
15	Realiza caminata de trayectorias largas.		✓				
16	Realiza caminata de trayectorias cortas.		✓				
17	Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.		✓				
18	Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.		✓				
Total:							

Evaluado por: *M. Sc. Angella Martina Bruno Seminario*

D.N.I.: 02690664 Fecha: *Agosto 2022*





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Angela Martina Bruno S. con Documento Nacional de
 Identidad N° 02690664 de profesión Docente; grado académico de
Maestría en Educación con código de colegiatura N°
316851 labor que ejerzo actualmente como
Responsable de la Jefatura de la Unidad de Investigación

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de
 Validación el Instrumento denominado Escala Tipo Lectura

cuyo propósito es medir la
 variable Resuelve problemas de forma, movimiento y localización
 a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel primario
 Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en
 las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		✓			
Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
Congruencia con los indicadores.		✓			
Coherencia con las dimensiones.		✓			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (✓) A= Adecuado () PA= Poco
 adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de Ago. de 2022

Apellidos y nombres: Bruno Seminario DNI: 02690664 Firma: _____

Angela Martina



Anexo 5: Instrumento de recojo de datos

Instrumento

1: Inicio 2: Proceso 3: Logrado

	Indicador	Variable: Actividades lúdicas			
	DIMENSIÓN: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.				
Indicador		Ítems	1	2	3
1	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.			
2		Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.			
3		Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las ulas ulas y el gusanito.			
4		Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las ulas ulas y el gusanito.			
5		Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.			
6		Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.			
7		Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.			
8	Selecciona objetos y	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.			
9	comunica la acción realizada.	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.			
10	Ubica objetos en relación a su cuerpo	Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.			
11		Ubica pelotas delante de un compañero.			
12		Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.			

13	Ubica objetos en	Coloca pelotas, bolas y cubos encima de la mesa.			
14	relación a otros objetos.	Coloca pelotas, bolas y cubos debajo de la mesa.			
DIMENSIÓN: Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.					
Indicador		Ítems			
15	Desplazamientos en el espacio	Realiza caminata de trayectorias largas.			
16		Realiza caminata de trayectorias cortas.			
17		Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.			
18		Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.			

Cuadro de descripciones de valoración de instrumento		
Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó	Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.

Anexo N°6: Base de datos

[illegible][illegible]

Anexo N°7: Solicitud de Permiso de Aplicación de Programa

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

SOLICITO: PERMISO PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

**SEÑORA
DORINDA ENRIQUEZ CIENFUEGOS
Directora de la I.E.P EXITU'S**

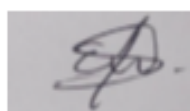
Yo, Eliza Villegas Flores, identificada con DNI. N° 76570677, con domicilio en: AA. HH Las Dalias Mz G lote 10 - I etapa distrito veintiséis de octubre con correo electrónico elizavillegasflores181@gmail.com, bachiller de la especialidad de Educación Inicial del Programa de Formación Inicial Docente, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”, ante usted me presento y expongo respetuosamente:

Qué en cumplimiento de mi proyecto de investigación para optar el título profesional de docente de educación inicial, solicito a usted se sirva a aceptar mi permiso para desarrollar mi propuesta de estudio titulada “Actividades Lúdicas y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización”, asimismo, aplicaré un instrumento de evaluación escala tipo Likert que medirá mi objetivo principal denominado “Implementar diversas actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años”

Es de mi interés que esta investigación se pueda desarrollar con los niños del nivel inicial de 3 años. Una vez terminado el proceso de investigación se entregará un informe. Es importante señalar que este desarrollo no conlleva ningún gasto para su institución y que se tomarán los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades académicas propias de la institución.

Por lo expuesto ruego a usted acceder a mi solicitud y desearle con anticipación mi más sincero agradecimiento.

Piura, 9 de junio del 2025



Br. Eliza Villegas Flores
DNI. N.° 76570677



Lic. Dorinda Enriquez Cienfuegos
DNI: 40489540

Anexo N° 8: Constancia de Permiso de Aplicación de Programa**CONSTANCIA**

LA QUE SUSCRIBE, Lic. Dorinda Enríquez Cienfuegos, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR EXITU'S UBICADO EN CASERÍO MIRAFLORES S/N CASTILLA - PIURA. REF.: DETRÁS DE LA UNP.

HACE CONSTAR:

Que, las señoritas **ELIZA VILLEGAS FLORES**, identificada con DNI. N° 76570677 y Silvia **MARIAN GUERRERO LOZADA** con DNI. N° 71938952 con el grado de bachiller de la especialidad de Educación Inicial del Programa de Formación Inicial Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura", han realizado la aplicación de instrumento de recolección de datos para su proyecto de investigación titulado: "**Actividades Lúdicas y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en una I.E.I Piura 2025**", desde el 10 de junio hasta el 17 junio del presente año asignándosele el aula de 3 años del nivel inicial, cumpliendo eficientemente su proceso de experimento según el cronograma presentado.

Se expide el presente documento, a solicitud escrita de las interesadas para los usos y fines que viere por conveniente.

Piura 18 de junio del 2025



Lic. Dorinda Enríquez Cienfuegos
DNI: 40489540

Anexo N° 9: Programa de intervención, diseño de actividades

PROPUESTA

I. Generalidades

1.1. Título: Talleres de actividades lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

1.2. Autoras:

Guerrero Lozada, Marian.

Villegas Flores, Eliza.

1.3. Institución Educativa: I.E Exitu's

1.4. Asesor: Mg. Martina Bruno Seminario.

1.5. Tipo de investigación: Cuantitativa – Preexperimental

1.6. Temporalización: tres semanas

1.7. Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

II. Fundamentación

En la institución educativa Exitu's se encontró una problemática dentro del aula de 3 años, se observó que muchos de los niños no logran ubicarse en el espacio, no reconocen ni utilizan expresiones cuando se encuentran arriba o abajo de ciertos objetos. De igual forma, al realizar actividades en grupo se golpean entre compañeros al desplazarse en el espacio. Pocos logran ubicarse dentro o fuera en relación a los objetos brindados, además de ubicar diferentes materiales con los mismos criterios. Se puede evidenciar que gran parte de los niños carecen de algunos conocimientos relacionados con los desempeños de la segunda competencia del área de matemática.

Es por ello que se propone la realización de diversas actividades lúdicas que ayuden a los estudiantes a desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Las actividades lúdicas son importantes en los niños, porque no solo lo conducen en un proceso cognitivo, sino que también logran explorar sus capacidades motrices y de creatividad, pues permite que ellos expresen sus pensamientos y sentimientos, además los ayuda en la búsqueda de soluciones a situaciones que se le presenten.

Piedra (2018) aseveró que las actividades lúdicas son aquellas técnicas utilizadas dentro del proceso de aprendizaje- enseñanza convirtiéndolo en algo activo y dinámico como también motivador para todos los participantes propiciando la práctica de valores, socialización, desarrollo personal, entre otros.

Frente a esto, se realiza la siguiente pregunta, ¿Qué efectos tienen las actividades lúdicas en la mejora de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025?

III. Objetivos

3.1. Objetivo General

Implementar diversas actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 3 años en la Institución Educativa Exitu's, Piura 2025

3.2. Objetivos específicos

- Aplicar actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas.
- Ejecutar actividades de ubicación en el espacio y desplazamientos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas.
- Evaluar los efectos de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas.

IV. Metodología

Nuestra propuesta se desarrolló a través de la elaboración de actividades lúdicas que fueron ejecutadas mediante una diversidad de talleres, en la que encontramos datos informativos, asimismo datos generales del taller y los propósitos de aprendizaje. En cuanto a su estructura, presenta los 3 momentos pedagógicos, pero cada uno de ellos presenta sus propios procesos didácticos pues se ha optado por realizar talleres de psicomotricidad y danza.

Se decidió elaborar talleres, porque estos se relacionan más a las actividades lúdicas, pues se utiliza movimiento, danza, dibujos y una diversidad de materiales que logran captar con mayor facilidad la atención de los niños. Además, su edad es de 03 años y necesitan estar en constante movimiento, es aquí donde los talleres cumplen una función motivadora en ellos, pues al ser partícipes de estos logran mejores aprendizajes, pues los construyen ellos mismos a través del juego.

Esquema de propuesta de talleres.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : _____
2. TITULO : _____
3. EDAD : _____
4. ÁREA : _____
5. FECHA : _____

II. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS

Taller:

Momentos	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos
Inicio			
Desarrollo			
Cierre			
Rutinas			

FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR EL TALLER

ÁREA					COMPETENCIA:
CAPACIDAD					
DESEMPEÑOS					
CRITERIO DE EVALUACION					
Ítems a evaluar					
N°	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					

V. Cronograma de actividades

Esta propuesta se desarrolló en 3 semanas, ya que realizamos 10 talleres relacionados con actividades lúdicas. A continuación, se presenta una tabla en la que se especifica el nombre del taller y el día en el que se ha ejecutado.

Nombre del taller	Día en el que se ejecutó
¿Cuánto he caminado?	07 de julio de 2025
Nos ubicamos delante y detrás.	08 de julio de 2025
Actividad de la balsa.	09 de julio de 2025
¿En dónde lo colocaré?	10 de julio de 2025
Nos divertimos bailando	11 de julio de 2025
¿En dónde estás?	14 de julio de 2025
Me desplazo por un laberinto	15 de julio de 2025
Pasamos un circuito divertido	16 de julio de 2025
Qué tesoro encontraré	17 de julio de 2025
Gusanito	18 de julio de 2025

VI. Evaluación

Nuestra propuesta fue evaluada con una escala de valoración, en la que se ubicaron a los niños en 3 niveles según las participaciones que ellos tengan durante los talleres. Estos niveles son, inicio, proceso y logrado. Donde inicio significa, que los niños no realizan las acciones que se le indica o las hacen esporádicamente, sin embargo, no las comunican ni las comparten. Así mismo, que los estudiantes se encuentren en proceso se refiere a que con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. Finalmente logrado es que ellos realizan, comunican y comparten las acciones que han hecho. Las realizan de manera independiente.

Para cada taller utilizamos una ficha de observación que ha sido adecuada con estos tres niveles para poder observar continuamente a los niños y llevar un seguimiento de su desenvolvimiento.

El instrumento que se utilizó es el que a continuación se muestra.

Instrumento

1: Inicio 2: Proceso 3: Logrado

Indicador		Variable: Actividades lúdicas			
	DIMENSIÓN: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.				
Indicador		Ítems			
1	Ubica objetos y comunica la acción realizada.	Se ubica y comunica que se encuentra arriba de las sillas y cubos de psicomotricidad.			
2		Se ubica y comunica que se encuentra abajo de las sillas.			
3		Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro de las alas y el gusanito.			
4		Se ubica y comunica cuando se encuentra fuera de las alas y el gusanito.			
5		Ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él.			
6		Se ubica y comunica que se ha colocado atrás de un compañero.			
7		Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas.			
8	Selecciona objetos y comunica la acción realizada.	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes.			
9		Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son pequeños.			
10		Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.			

11	Ubica objetos en relación a su cuerpo	Ubica pelotas delante de un compañero.			
12		Ubica pelota, ula ula atrás de un compañero.			
13	Ubica objetos en relación a otros objetos.	Coloca pelotas, ulas ulas y cubos encima de la mesa.			
14		Coloca pelotas, ulas ulas y cubos debajo de la mesa.			
	DIMENSIÓN: Resuelve situaciones en relación a la ubicación y desplazamiento.				
	Indicador	Ítems			
15	Desplazamientos en el espacio	Realiza caminata de trayectorias largas.			
16		Realiza caminata de trayectorias cortas.			
17		Se desplaza por diferentes laberintos de caminos.			
18		Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.			

Cuadro de descripciones de valoración de instrumento		
Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó	Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.

VII. Anexos

Taller N° 01: ¿Cuánto he caminado?

Fecha de aplicación: lunes 07 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas participen activamente realizando caminatas de trayectorias cortas y largas

Materiales:

- Rectángulos de psicomotricidad
- Parlante

Procedimiento:

Se les motiva a los niños con una dinámica para que puedan relajarse. Luego les brindamos los rectángulos para que los exploren y realicen diversos movimientos y juegos con ellos.

Pedimos a los niños que se sienten, y colocamos los rectángulos de tal manera que el niño diferencie y participe en una trayectoria larga y una corta.

Los niños deberán realizar el taller de la siguiente manera: Empezarán pasando por los rectángulos de psicomotricidad que se encuentran en el piso en forma de trayectoria, al terminar de pasarlas elegirán una silla y se sentarán a esperar a que todos pasen. Después dejamos un rectángulo que funcionará como trayectoria corta pues solo deberán pasar uno y regresar a su sitio.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu´s
TITULO : “Taller de psicomotricidad”
EDAD : 3 años
ÁREA : psicomotricidad
FECHA : lunes 07 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO	Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	¿Cuánto he caminado?

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que jugaremos con los aros y caminos realizados con tiza. Les mostramos cómo deben hacerlo. Luego les pediremos que realicen la actividad.	Rectángulos de psicomotricidad
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos la dinámica de la flor y la vela.	Parlante
	Gráfico Plástico -	En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACIÓN – lunes 07 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA:			
		Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	Realiza caminata de trayectorias cortas y largas.				
	(1) INICIO	(2) PROCESO	(3) LOGRADO		
	No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó.	Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.		
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA				
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN		X		

3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL				
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM				
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS				
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL				
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS				
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN				
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA	X			
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO				
14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				

15	SANTOS RAMIREZ KALECSY				
16	VARGAS SANDOVAL IHAM		X		
17	RIOS MURO WALTER				
18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO				
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 02: Nos ubicamos delante y atrás

Fecha de aplicación: martes 08 de julio de 2025

Aula: 03 años -

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas ubiquen y comuniquen que han colocado un objeto delante suyo o atrás de sus compañeros asimismo comunica que se ha colocado atrás de su compañero.

Materiales:

- Pelotas
- Parlante
- Cubos de psicomotricidad

Procedimiento:

Realizamos una pequeña dinámica para que los niños activen sus músculos y estén preparados para la actividad.

Luego les decimos que deben sentarse en orden para organizar el circuito, los objetos se encuentran dispersos por el patio y se les indica que cada niño debe explorarlos libremente realizando diversos movimientos y juegos.

El circuito consiste en que los niños van a realizar movimientos corporales como saltar, caminar y correr hacia delante y atrás de los objetos, van a ubicarse de la misma manera delante y atrás del objeto o compañeros según se indica y finalmente elegirán un objeto de su preferencia para colocarlo tanto delante y atrás de sí mismo y de sus compañeros.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu's

TITULO : "Taller de psicomotricidad"

EDAD : 3 años

ÁREA : psicomotricidad

FECHA : martes 08 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO	Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-pedal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Nos ubicamos delante y atrás

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que jugaremos a caminar y saltar en el patio del colegio para después ubicarnos delante y atrás de los objetos que se le presentan y de sus compañeros. Les mostramos cómo deben hacerlo y luego les pediremos que realicen la actividad siguiendo las indicaciones.	Cubos
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos la dinámica de la flor y la vela.	Parlante
	Gráfico Plástico -	En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – martes 08 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA:			
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	- Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Se ubica y comunica que ha colocado la pelota delante de él y que se ha colocado atrás de un compañero. - Ubica pelotas, bolas, cubos delante y atrás de un compañero.				
	(1) INICIO	(2) PROCESO		(3) LOGRADO	
	No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó.		Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.	
°	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA				
	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN		X		

	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL				
	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM		X		
	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS				
	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL	N o ubica	Se ubica y comunica		
	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU		X		
0	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS		X		
1	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN				
2	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
3	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO	N o ubica	Se ubica y comunica		
4	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				
5	SANTOS RAMIREZ KALECSY				

6	VARGAS SANDOVAL IHAM				
7	RIOS MURO WALTER				
8	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO	X			
9	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 03: Actividad de la balsa

Fecha de aplicación: miércoles 09 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas se ubiquen arriba y abajo del material expuesto, así mismo comuniquen las acciones que se encuentran realizando.

Materiales:

- Rectángulos de psicomotricidad
- Cubos de psicomotricidad
- Sillas
- Colchonetas

Procedimiento:

Se les motiva a los niños con una dinámica para que puedan relajarse. Luego armamos el circuito con los rectángulos y cubos de psicomotricidad que se encontraran encima de una colchoneta. Pedimos a los niños que se sienten, para que puedan escuchar la explicación del circuito que están a punto de pasar.

Ubicaremos a todos los niños arriba de las superficies elegidas y van a imaginar que van paseando en una balsa, a medida que esto sucedes deberán indicar donde se encuentran ubicados, luego harán unos movimientos que ayudarán a que se caigan de la balsa, deberán expresar nuevamente donde se encuentran ellos.

Luego bajaran todos de la balsa y les pediremos que ubiquen ciertos objetos, ya sea arriba o abajo de la balsa. Así mismo, usaran expresiones que ayudaran a conocer donde han ubicado los objetos que han elegido.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu's
 TITULO : “Taller de psicomotricidad”
 EDAD : 3 años
 ÁREA : psicomotricidad
 FECHA : miércoles 09 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Actividad de la balsa.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que jugaremos a la balsa. Ellos se ubicarán arriba de las sillas e irán adoptando diferentes posiciones según se nos indique. Les mostramos cómo deben hacerlo. Luego les pediremos que realicen la actividad.	Sillas Ula ula
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos una dinámica para relajarse.	Parlante
	Gráfico Plástico -	En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACIÓN – miércoles 09 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	- Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Se ubica y comunica que se encuentra arriba o abajo de las sillas y cubos de psicomotricidad.				
	(1) INICIO	(2) PROCESO		(3) LOGRADO	
	No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó.		Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.	
N°	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA				
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN				
3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL	X			

4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL				
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM				
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS				
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL		X		
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS		X		
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN				
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO	X			
14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				
15	SANTOS RAMIREZ KALECSY				
16	VARGAS SANDOVAL IHAM	Comunica	Se ubica		
17	RIOS MURO WALTER		X		

18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO		X		
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 04: ¿En dónde lo colocaré?

Fecha de aplicación: jueves 10 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas participen del circuito y coloquen los objetos que tienen a su alcance encima o debajo de la mesa según se indique.

Materiales:

- Cubos y rectángulos de psicomotricidad
- Pelotas
- Mesa

Procedimiento:

Realizamos una pequeña motivación para que los niños preparen sus músculos y se sientan preparados para participar.

Pedimos a los niños que se sienten, para que puedan escuchar la explicación del circuito del cual participarán.

Armamos el circuito ubicando los cubos y rectángulos separados para que los niños puedan pasar en zigzag.

En la parte de partida del circuito se encuentran una serie de objetos, los niños que irán participando elegirán un objeto y realizarán el circuito, al llegar a la parte final encontrarán una mesa y según se indique colocaran el objeto que tienen en sus manos, ya sea encima o debajo al terminar de colocar el objeto correrá y le dará pase a su siguiente compañero.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu's
 TITULO : “Taller de psicomotricidad”
 EDAD : 3 años
 ÁREA : psicomotricidad
 FECHA : jueves 10 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO	Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	¿En dónde lo colocaré?

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que vamos a jugar participando en un circuito y que en él vamos a disfrutar mucho pues nos vamos a desplazar por él y a ubicar los objetos encima o debajo de la mesa según se les indique. Les mostramos cómo deben hacerlo y luego les pediremos que realicen la actividad siguiendo las indicaciones.	Cubos
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos la dinámica de la flor y la vela.	Parlante
	Gráfico Plástico	- En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACIÓN – jueves 10 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	- Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Coloca pelotas, bolas y cubos encima y debajo de la mesa.				
	(1) INICIO	(2) PROCESO			(3) LOGRADO
	No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó.			Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.
°	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA		X		
	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN		X		

	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL				
	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM				
	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS		X		
	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL		X		
	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
0	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS		X		
1	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN		X		
2	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
3	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO				
4	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				
5	SANTOS RAMIREZ KALECSY				

6	VARGAS SANDOVAL IHAM	X			
7	RIOS MURO WALTER		X		
8	YANAYACO ESPINOZA LUCIANA GUADALUPE				
9	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO				
0	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 05: Nos divertimos bailando

Fecha de aplicación: viernes 11 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas bailen diferentes danzas artísticas y logren desplazarse sin chocarse con sus compañeros.

Materiales:

- Pañuelos
- Sombreros
- Parlante

Procedimiento:

Se les motiva a los niños con una canción corta, les decimos que la escuchen atentamente y luego les comunicamos que hoy estamos celebrando el día de la Canción criolla, por esa razón van a bailar y también a observar diferentes canciones en honor a este día.

Les brindamos pañuelos, sombreros para que los exploren y realicen diversos movimientos con ellos. Después se les brinda una vestimenta adecuada para cada baile.

Los niños realizarán su baile siguiendo el ritmo de la canción, en dicho baile los niños deben moverse y desplazarse por el espacio indicado sin chocarse con sus compañeros.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu's
 TITULO : “Taller de psicomotricidad”
 EDAD : 3 años
 ÁREA : psicomotricidad
 FECHA : viernes 11 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	• Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	¿Qué tamaño es?

TALLER DE DANZA:

Mo- mentos	Secue- ncia Didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Actividad de danza “bailamos por el día de la canción criolla” Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad. Recuerdan los acuerdos, el uso y cuidado de los materiales.	Música y pañuelos
Desarrollo Cierre	Expresiva d motriz	Sentados en círculo se disponen a escuchar la canción que la docente ha puesto en el parlante.	
	Relajación	Los niños después de haber escuchado la canción las veces que han sido necesarias, la interiorizan pues ya se saben parte de la letra, el ritmo, etc.	
Cierre	Gráfico - Plástico	Los niños en compañía de la docente realizan diversos pasos según el ritmo de la canción.	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – viernes 11 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	- Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.				
	(2) INICIO	(2) PROCESO		(3) LOGRADO	
	No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó.		Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.	
°	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA		X		
	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN		X		

	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL				
	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL				
	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM		X		
	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS				
	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL		X		
	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
0	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS				
1	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN				
2	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
3	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO	X			
4	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				
5	SANTOS RAMIREZ KALECSY		X		

6	VARGAS SANDOVAL IHAM		X		
7	RIOS MURO WALTER				
8	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO				
9	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 06: ¿En dónde estás?

Fecha de aplicación: lunes 14 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas se ubiquen dentro y fuera de los aros, así mismo utilicen expresiones que indiquen donde se encuentran ubicados y ubiquen los objetos propuestos según lo indicado.

Materiales:

- Gusanito
- Ula hula
- Parlante

Procedimiento:

Motivamos a los niños realizando una dinámica realizando pequeños estiramientos del cuerpo y dar inicio con el desarrollo del taller. Enseguida les brindamos una ula ula y colocamos el gusanito para que el niño juegue y explore libremente el material realizando diversos movimientos.

Se les pide a los niños que se sienten para que escuchen atentamente las indicaciones del taller.

Los niños deberán estar sentados y cada niño saldrá a participar, lo que hará cada uno es caminar por el espacio y decirle que se ubique dentro o fuera del gusanito y al ubicarse debe decir en donde está, después libremente se ubica y comunica en donde se encuentra.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1- I.E.I : Exitu's
- 2- TITULO : "Taller de psicomotricidad"
- 3- EDAD : 3 años
- 4- ÁREA : psicomotricidad
- 5- FECHA : lunes 14 de julio de 2025

II. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	¿En dónde estás?

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que jugaremos a caminar, saltar por el espacio y después a ubicarnos en el gusanito. Les mostramos cómo deben hacerlo. Luego les pediremos que realicen la actividad.	Ula ula Gusanito
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos la dinámica de la flor y la vela.	Parlante
	Gráfico Plástico	- En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – lunes 14 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	- Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Se ubica y comunica cuando se encuentra dentro y fuera del gusanito de colores.				
	(2) INICIO	(2) PROCESO	(3) LOGRADO		
	No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte.	Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó.	Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.		
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA		X		
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN		X		

3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHÉ ZAPATA RICCEL RAFAEL	X			
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM		X		
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS				
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL	Comunica	Se ubica		
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS		X		
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN				
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO	X			

14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				
15	SANTOS RAMIREZ KALECSY				
16	VARGAS SANDOVAL IHAM	Comunica	Se ubica		
17	RIOS MURO WALTER				
18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO		X		
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA				

Taller N° 07: Me desplazo por un laberinto

Fecha de aplicación: martes 15 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen por diferentes laberintos de caminos realizando movimientos como caminar, correr, saltar hacia delante y hacia atrás.

Materiales:

- Tiza de colores
- Parlante
- Pelota

Procedimiento:

Motivamos a los niños realizando un juego que implique relajarse y activen sus músculos. Pedimos a los niños que se sienten y que deben prestar atención pues se explicará cómo se desarrollará el taller.

La dinámica es la siguiente: Los niños deberán pasar por el laberinto, primero jugaran libremente en ellos desplazándose y divirtiéndose, después cada uno irá pasando por él y al terminar de pasarlo el niño encontrará una pelota y se le pedirá que camine hacia delante o atrás del laberinto junto al objeto.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu's
 TITULO : "Taller de psicomotricidad"
 EDAD : 3 años
 ÁREA : psicomotricidad
 FECHA : martes 15 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Desplazamiento por el laberinto

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre el dibujo que se encuentra realizado en el piso. Recuerdan los acuerdos. Les preguntamos. ¿Qué es? ¿Han visto uno así antes?	- Tiza de colores - Parlante - Pelota
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que van a pasar por los laberintos que se encuentran en el piso. Les mostramos cómo deben hacerlo. Luego les pediremos que realicen la actividad siguiendo las indicaciones.	
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos la dinámica de la flor y la vela.	
	Gráfico Plástico	- En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – martes 15 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA:			
		Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	Se desplazan por diferentes laberintos de caminos				
(3) INICIO No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte. (2) PROCESO Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. (3) LOGRADO Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.					
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA			X	
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN			X	

3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL				
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM			X	
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS		X		
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL		X		
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS			X	
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN			X	
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO		X		
14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				

15	SANTOS RAMIREZ KALECSY			X	
16	VARGAS SANDOVAL IHAM				
17	RIOS MURO WALTER				
18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO		X		
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 08: Pasamos un circuito divertido

Fecha de aplicación: miércoles 16 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas coloquen el objeto brindado en el piso y arriba de la cabeza de su compañero así mismo comuniquen las acciones que están realizando.

Materiales:

- Ula – ula
- Parlante
- Rectángulos de psicomotricidad
- Gusano
- Pelotas

Procedimiento:

Se les motiva a los niños con una dinámica para que puedan relajarse. Luego les brindamos las ula - ula para que las exploren y realicen diversos movimientos con ellas. Así mismo, dejamos que exploren con los rectángulos de psicomotricidad y pelotas.

Pedimos a los niños que se sienten, para formar dos equipos. Colocamos las ula ula formando una fila en el suelo. Al inicio del circuito habrá un rectángulo, en el que tendrán que subirse y luego bajar para poder pasar por las ula ula, de igual manera encontraran otro rectángulo al final de las ulas, donde realizaran el mismo procedimiento que al inicio. Finalmente pasarán por el gusano y al salir de él encontrarán una caja con pelotas la cual las ubicarán según las indicaciones que se les brinde.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I :Exitu´s
TITULO : “Taller de psicomotricidad”
EDAD : 3 años
ÁREA : psicomotricidad
FECHA : miércoles 16 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO .	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Pasar por el circuito divertido.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que haremos un circuito. Ellos se formarán en dos grupos y se ubicarán al inicio del circuito. Se les darán ciertas indicaciones en las que deberán ubicarse arriba y abajo. Les mostramos cómo deben hacerlo. Luego les pediremos que realicen la actividad.	Ula ula Rectángulos de psicomotricidad
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos una dinámica para relajarse.	Parlante
	Gráfico Plástico -	En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – miércoles 16 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA:			
		Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Coloca la pelota en el piso y expresa que se encuentra abajo, cerca de sus piernas. - Coloca la pelota arriba de la cabeza de su compañero.				
(4) INICIO No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte. (2) PROCESO Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. (3) LOGRADO Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.					
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA			X	
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN			X	

3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHÉ ZAPATA RICCEL RAFAEL		X		
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM			X	
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS			X	
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL		X		
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS			X	
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN			X	
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO		X		
14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				

15	SANTOS RAMIREZ KALECSY			X	
16	VARGAS SANDOVAL IHAM				
17	RIOS MURO WALTER				
18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO		X		
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA	X			

Taller N° 09: ¿Qué tesoro encontraré?

Fecha de aplicación: jueves 17 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas se desplacen por diferentes laberintos de caminos y que logren desplazarse sin chocarse con sus compañeros.

Materiales:

- Tizas de colores
- Cubos
- Pelotas
- Parlante

Procedimiento:

Motivamos a los niños con una canción sobre el cuerpo para calentar y preparar los músculos para el taller que haremos hoy.

Pedimos a los niños que se sienten para que puedan escuchar la explicación del taller donde participarán, también les hacemos acuerdo que deben cumplir y respetar los acuerdos de convivencia.

Los niños primero jugaran libremente en los laberintos, después se van a sentar y cada 3 niños saldrán adelante a participar pues lo que van hacer es elegir un color y deben pasar por él y al final del laberinto encontraran un objeto el cual deberán decir qué es. Así sucesivamente se desarrollará el taller hasta que todos los niños hayan participado.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu's
 TITULO : “Taller de psicomotricidad”
 EDAD : 3 años
 ÁREA : psicomotricidad
 FECHA : jueves 17 de julio de 2025

III. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Que tesoro encontraré

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales y el dibujo que se encuentra en el piso. Recuerdan los acuerdos de convivencia.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que vamos a jugar en los laberintos y vamos a descubrir que objeto se encuentra al otro lado. Se les muestra cómo deben participar para que lo puedan hacer después.	Ula ula Cintas
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos la dinámica de la flor y la vela.	Parlante
	Gráfico - Plástico	En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – jueves 17 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA:			
		Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	- Se desplacen por diferentes laberintos de caminos - Logra desplazarse en el espacio sin chocarse con sus compañeros y objetos.				
(5) INICIO No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte. (2) PROCESO Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. (3) LOGRADO Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.					
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA				
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN				

3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL				
4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHE ZAPATA RICCEL RAFAEL		X		
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM			X	
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS			X	
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL		X		
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS			X	
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN				
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA		X		
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO		X		
14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				

15	SANTOS RAMIREZ KALECSY			X	
16	VARGAS SANDOVAL IHAM			X	
17	RIOS MURO WALTER		X		
18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO				
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA		X		

Taller N° 10: Gusanito

Fecha de aplicación: viernes 18 de julio de 2025

Aula: 03 años

Duración: 45 minutos

Objetivo: Que los niños y niñas seleccionen y comuniquen qué pelotas y cubos son grandes y pequeños.

Materiales:

- Parlante
- Cubos de psicomotricidad
- Gusano

Procedimiento:

Se les motiva a los niños con un baile para que puedan relajarse. Luego los ubicamos en el espacio y recordamos nuestros acuerdos.

Les explicamos y les mostramos que para este circuito pasaremos por el gusanito y buscaremos del otro lado objetos grandes o pequeños, según la indicación establecida y al encontrarlos volveremos a pasar por el gusanito, al salir comunicará el tamaño del objeto que tomó. Después le dará pase a otro de sus compañeros para que realice el circuito.

Taller de aprendizaje para proyecto de investigación
DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I : Exitu´s
TITULO : “Taller de psicomotricidad”
EDAD : 3 años
ÁREA : psicomotricidad
FECHA : viernes 18 de julio de 2025

PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSICO .	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Recolectamos objetos grandes y pequeños mientras nos deslizamos por el gusanito.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

Momentos	Secuencia didáctica	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas SENTADOS EN CIRCULO conversan sobre los materiales que observan. Recuerdan los acuerdos.	
Desarrollo	Expresividad motriz	Se les menciona que hoy pasaremos por un gusanito. Ellos se ubicarán el espacio. Deberán pasar por el circuito y buscar objetos grandes y pequeños. Les mostramos cómo deben hacerlo. Luego les pediremos que realicen la actividad.	Cubos de psicomotricidad Parlante Gusano
Cierre	Relajación	Sentados en el piso hacemos una dinámica para relajarse.	Parlante
	Gráfico Plástico	En una hoja representan a través de un dibujo como participó en la dinámica.	Hojas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

FICHA DE OBSERVACION – viernes 18 de julio de 2025

ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	COMPETENCIA:			
		Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad.			
CAPACIDAD	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.				
DESEMPEÑOS	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.				
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza acciones y movimientos como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.				
Ítems a evaluar	Selecciona y comunica qué pelotas y cubos son grandes y pequeños.				
(6) INICIO No realiza las acciones que se le indica o las hace esporádicamente, sin embargo, no las comunica ni las comparte. (2) PROCESO Con ayuda de un adulto realiza diversas acciones, y en ocasiones logra realizarlo solo. Comunica y comparte algunas acciones que realizó. (3) LOGRADO Realiza, comunica y comparte las acciones que ha hecho. Las realiza de manera independiente.					
Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	1	2	3	OBSERVACIONES
1	AGURTO RIVERA ZELENNY VALENTINA			X	
2	ALEMAN RUIZ SANTIAGO LUIAN			X	

3	ARRUNATEGUI MELGAREJO MARITZA NICOL		X		
4	ARRUNATEGUI OSORIO ISRAEL JOSUE SNAYDER				
5	ATOCHÉ ZAPATA RICCEL RAFAEL		X		
6	CASTILLO GARCIA JULIO YERIK HASSAM			X	
7	CASTRO ABAD EVANS NICKOLAS			X	
8	DIAZ MALHABER BASTIHAN GAHEL			X	
9	DOMINGUEZ CESPEDES MATEO ELIHU				
10	FLORES JUAREZ MARCELO JESUS			X	
11	GARCIA ROSAS MATEO SEBASTIAN			X	
12	LAZARO CASTILLO EIRENNE LEONELLA			X	
13	LOZADA MOGOLLON KAMILA DEL SOCORRO		X		
14	RUIZ TAVARA KALETH ISMAEL				

15	SANTOS RAMIREZ KALECSY			X	
16	VARGAS SANDOVAL IHAM			X	
17	RIOS MURO WALTER			X	
18	YANAYACO GONZALES DAREK GIANMARCO				
19	YOVERA MORE SOFIA VALENTINA		X		

Anexo N° 10: Parte Documentaria



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOPD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"



Resolución Directoral N° 0112-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 23 de junio de 2025

Visto el **Informe N° 051-2025-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **10/06/2025**, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de desarrollo del Trabajo de investigación para obtención del Título de Licenciatura en el Programa de Estudio de **Educación Inicial**.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 55°, literal a) que a la letra dice: *"Al inicio del VIII ciclo, a propuesta del investigador o equipo investigador, la JUI designa al docente para el acompañante a la elaboración del proyecto de investigación y de la tesis. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General"*;

Que, por las disposiciones del artículo 74° - inciso g) que a la letra dice: *Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado*. La Unidad de Investigación presenta el **Informe N° 051-2025-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **10/06/2025**, para la aprobación respectiva;



Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 74° - h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: **La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses**;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de tesis de los trabajos de investigación;

Que, según **Informe N° 051-2025-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **10/06/2025**, la Jefa de Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado su plan para desarrollo del trabajo de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 53° inciso b), artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación designa al docente asesor, miembros de jurado y la aprobación de la denominación del trabajo de investigación, según como se detalla en el anexo adjunto;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 0112-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 23 de junio de 2025

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR EL PLAN PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA en el Programa de Estudio de *Educación Inicial*, consignado en el Informe N° 051-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 10/06/2025, como se detalla:

EXPDTE.	INTEGRANTE	PROGRAMA DE ESTUDIOS	DENOMINACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1467 19/05/2025	GUERRERO LOZADA Silvia Marian VILLEGAS FLORES Eliza	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de una I.E.I., PIURA 2025.	Investigación cuantitativa de tipo aplicada	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesor, miembros de jurado del plan de tesis según como se indica:

- | | |
|--|-------------------|
| 1. Dr. MARIO LUCIANO SANDOVAL ROSAS | PRESIDENTE |
| 2. Mg. MARÍA SARA ANTÓN Y PÉREZ | SECRETARIO |
| 3. Mg. YULINA MAGALI ESPINOZA RIVAS | VOCAL |
| 4. Prof. JOSE DEL CARMEN MONDRAGON CÓRDOVA | SUPLENTE |
| 5. Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO | ASESOR |

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP.
 fsa.



Página 1 de 54 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::1:3619148225

VILLEGAS_ELIZ_LIC._TURNITIN.pdf

- Aplicando Similitud
- Similitud trabajos de Investigación
- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3619148225

48 páginas

Fecha de entrega
29 Jul 2026, 12:11 a.m. GMT-5

10.668 palabras

Fecha de descarga
29 Jul 2026, 8:05 a.m. GMT-5

57.300 caracteres

Nombre del archivo
VILLEGAS_ELIZ_LIC._TURNITIN.pdf

Tamaño del archivo
524.9 KB



Página 1 de 54 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::1:3619148225



13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.





Fuentes principales

12%	Fuentes de Internet
5%	Publicaciones
8%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
2	Trabajos del estudiante	College of Alameda	1%
3	Trabajos del estudiante	PREGRADO	1%
4	Internet	repositorio-api.sanjuanboscosatipo.edu.pe	<1%
5	Internet	repositorio.eesppjibtacna.edu.pe	<1%
6	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
8	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
9	Internet	repositorio.utc.edu.ec	<1%
10	Trabajos del estudiante	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura	<1%
11	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%





12	Trabajos del estudiante	Infile	<1%
13	Trabajos del estudiante	uncedu	<1%
14	Trabajos del estudiante	UNIBA	<1%
15	Internet	1library.co	<1%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Piura	<1%
17	Internet	issuu.com	<1%
18	Trabajos del estudiante	Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica	<1%
19	Internet	repositorio.uarm.edu.pe	<1%
20	Trabajos del estudiante	POSGRADO	<1%
21	Internet	hdl.handle.net	<1%
22	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Cayetano Heredia	<1%
24	Internet	repositorio.iesppestebanpavietich.edu.pe:8080	<1%
25	Trabajos del estudiante	Universidad San Ignacio de Loyola	<1%



40	Internet	repositorio.escuelakhpu.edu.pe	<1%
41	Internet	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe	<1%
42	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
43	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
44	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
45	Publicación	Quispe Valenzuela, Magdeley. "Aplicación de juego como estrategia metodológic...	<1%