

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**
Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve
Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución
Educativa 14059 “Cruz Del Norte” Piura 2023**

Tesis Presentada por:

IPANAQUE LOZADA, Yohany del Pilar

ID ORCID: 0000-0002-2312-1222

MORALES CASTILLO, Juleizi Susire

ID ORCID: 0000-0003-3709-6520

**Para la Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial
Programa de Estudios: Educación Inicial**

ASESORA:

Mg. Angela Martina BRUNO SEMINARIO

ID ORCID: 0000000233084509

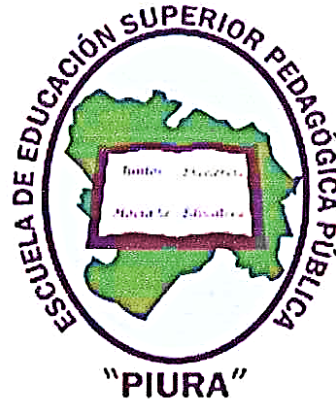
Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Niños

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

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



**Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve
Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución
Educativa 14059 “Cruz Del Norte” Piura 2023**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:

Miembro Presidenta Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera.....

Miembro Vocal Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas.....

Miembro Secretaria Dra. Militza Novoa Seminario.....

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

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



**Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve
Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución
Educativa 14059 “Cruz Del Norte” Piura 2023**

**Las Suscritas Declaran que la Tesis es Original en su Contenido y
Forma**

Br.IPANAQUE LOZADA, Yohany del Pilar

Br.MORALES CASTILLO, Juleizi Susire

PIURA – PERÚ

2025

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

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Br. **MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE** identificada con DNI N° 72781813 Correo electrónico susiremorales@gmail.com Código de alumno 72781813 ID ORCID: 0000-0003-3709-6520

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la Tesis:

MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE PIURA 2023

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) Br. **MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE**

Asesor (a) Mg. Angela Martina Bruno Seminario

ID ORCID Asesor: 0000-0002-3308-4509

DNI N° 02690664

3. 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.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

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

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

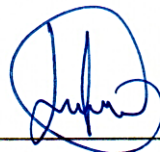
Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGIAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS

Distrito Veintiséis de octubre,



Br. MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE

DNI N° 72781813



Mg. AMBS/JUI
b.a.m./S.

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

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Ilt. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR identificada con DNI N°
45788245 Correo electrónico yohana22_4@up.edu.pe Código de alumno
45788245 ID ORCID: 0000-0002-2312-1222

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la Tesis:

MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE PIURA 2023

Programa de Estudios
EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) Ilt. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR
Asesor (a) Mg. Angela Martina Bruno Seminario
ID ORCID Asesor: 0000-0002-3308-4509 DNI N° 02590664

3. 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.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS

Distrito Veintiséis de octubre,

10 DIC. 2025



Dr. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR
DNI N° 45788245



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

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

Yo, Br. **MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE** identificada con DNI N° 72781813, como autor (a) de la TESIS titulada: **MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE PIURA 2023-** Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre,

10 DIC. 2025



Br. MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE

DNI. N° 72781813

Mg. AMBS/JUI
Bam.

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

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

Yo, Br. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR identificada con DNI N° 45788245, como autor (a) de la TESIS titulada: **MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE PIURA 2023-** Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial:

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre,

10 DIC. 2025


Br. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR
DNI. N° 45788245



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




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

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"
Yo, Mg. Angela Martina Bruno Seminario, identificada con DNI N° 02690664 como asesor de la TESIS titulada: **MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE PIURA 2023-** Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) **Br. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR** identificada con DNI N° 45788245 y **Br. MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE**, identificada con DNI N° 72781813 egresados (a) del Programa de Profesionalización 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 los Títulos Profesionales . Por tanto, autorizo la presentación de esta TESIS para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, **19 NOV. 2025**


Mg. Angela Martina Bruno Seminario
DNI. N° 02690664

Mg. AMBS/JUI
bam

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

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 Licenciado en Educación Inicial presentado por el investigador: . Br. MORALES CASTILLO JULEIZI SUSIRE y Br. IPANAQUE LOZADA YOHANY DEL PILAR del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE PIURA 2023- Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo 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

22%

Distrito veintiséis de octubre, 10 DIC. 2025



Mg. AMBS/JUI
Bam.

Dedicatorias

A nuestros familiares y a todas las personas que me han apoyado para lograr culminar con éxito nuestra carrera profesional.

Las Autoras

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por darnos la sabiduría, las fuerzas y las ganas de superación, sobre todo la oportunidad de terminar satisfactoriamente nuestros estudios, así poder seguir desarrollándome en el campo profesional.

Al director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura” Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas y a la maestra asesora Mg. Martina Bruno Seminario por brindarme su asesoramiento y apoyo a la ejecución y termino de la presente nuestra investigación.

Al director de la Institución Educativa N° 14059 “Cruz del Norte” y a sus estudiantes por las facilidades brindadas a la presente investigación.

Las Autoras

Índice de Contenido

Autorización para publicación en el repositorio.....	iii
Declaración jurada de autenticidad y originalidad	v
Constancia de asesor.....	vi
Dedicatorias	xii
Agradecimiento.....	xiii
Índice de Contenido	xiv
Índice de Tablas	xvii
Índice de figuras	xviii
Resumen	xx
Abstract.....	xxi
Introducción	19
Capítulo I Planteamiento de la Investigación	21
1.1. Realidad Problemática	21
1.2. Formulación del Problema.	23
1.2.1. Problema general.....	23
1.2.2. Problemas específicos.	23
1.3. Delimitación del Problema de Investigación	23
1.4. Objetivos	24
1.4.1. Objetivos General	24
1.4.2. Objetivo Especifico	24
1.5. Justificación de la Investigación	25
1.5.1. Justificación Teórica	25
1.5.2. Justificación Metodológica	26
1.5.3 Justificación Práctica.....	26
Capítulo II Marco Teórico	27
2.1. Antecedentes.....	27
2.1.1. Antecedentes de Estudios de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización.....	27

2.1.2. Antecedentes de Estudios de la Matemática Recreativa	31
2.2. Bases Teóricas	35
2.2.1. Desarrollo de la Competencia Matemática	35
2.2.2. Teoría de la Matemática a la Resolución de Problemas, Forma, Movimiento y Localización.....	38
2.2.3. Aportes Teóricos que Respalden la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	39
2.2.3.1. Problemas de Forma.....	39
2.2.3.2. Problemas de Movimiento	42
2.2.3.3. Problemas de Localización	43
2.2.3.3.1. Comprensión del Espacio para la Resolución de Problemas de Localización.....	45
2.2.4. Competencia: Resuelve Problemas de Forma, Movimiento Y Localización ...	46
2.2.4.1. Capacidades de la Competencia.....	48
2.2.5. Matemática Recreativa.....	50
2.2.5.1. Aportes que respaldan la Matemática Recreativa	52
2.2.5.2. El Pensamiento Matemático en la Matemática Recreativo	53
2.2.5.3. Características del Pensamiento Matemático	54
2.2.5.4. Proceso de Resolución de Problemas Mediante Actividades Lúdicas.....	56
2.2.5.5. Momentos de la Construcción del Conocimiento Matemático	56
2.2.5.6. La Matemática en el Nivel Inicial.....	58
2.2.5.7. Estrategias para el desarrollo de la matemática recreativa.....	59
2.2.5.7.1. Actividades de aprendizaje como estrategia	61
2.2.5.8. Rol del Docente en la Aplicación de la Matemática Recreativa para Desarrollo de Competencias	62
2.3. Definiciones Operacionales	64
Capítulo III.....	66
Marco Metodológico.....	66
3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación.....	66
3.2. Diseño de la Investigación.....	66
3.3. Población, Muestra y Muestreo	67
3.4. Hipótesis y Variables.....	67

3.4.1.Hipótesis.....	67
3.5.Métodos de la Investigación	70
3.6.Técnicas e Instrumentos Aplicados.....	70
3.7.Procesamiento de la Información.....	71
Capítulo IV Resultados	74
4.1.Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivos	74
4.2.Contrastación de Hipótesis.....	91
4.3.Discusión de Resultados	98
Conclusiones.....	103
Recomendaciones.....	105
Referencias Bibliográficas	107

ANEXOS

Índice de Tablas

Tabla 1 Muestra de niños de 4 años de la Institución Educativa N°14059 “Cruz del Norte”	67
Tabla 2 Resultados de la estrategia matemática recreativa.....	74
Tabla 3 Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones	75
Tabla 4 Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	77
Tabla 5 Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	78
Tabla 6 Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones	80
Tabla 7 Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	82
Tabla 8 Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	83
Tabla 9 Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones	85
Tabla 10 Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	87
Tabla 11 Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	89
Tabla 12 Diferencias calculadas del pretest y post test para la competencia resuelve problemas de forma , movimiento y localización.....	90
Tabla 13 Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk	91
Tabla 14 Estadística de la prueba Wilcoxon.....	92
Tabla 15 Estadística de la prueba Wilcoxon.....	94
Tabla 16 Estadística de la prueba Wilcoxon.....	95
Tabla 17 Estadística de la prueba Wilcoxon comparativo.....	97

Índice de figuras

Figura 1_Etapas de la vida y adquisición del conocimiento, según Jean Piaget	37
Figura 2_Dimensiones y Características de Pensamiento Matemático en la Infancia	55
Figura 3_Pasos para la Resolución de Problemas Matemáticos Lúdicos en Educación Inicial.	56
Figura 4_Clasificación de Actividades Recreativas según Habilidades Matemáticas	62
Figura 5_Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.....	76
Figura 6_Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	78
Figura 7_Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	79
Figura 8_Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.....	81
Figura 9_Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	82
Figura 10_Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	84
Figura 11_Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.....	86

Figura 12_Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	88
Figura 13_Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	89

Resumen

El trabajo de investigación denominado “Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en los niños de 4 años de la I.E. N.º 14059 ‘Cruz del Norte’” tuvo como objetivo determinar efecto de la matemática recreativa en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”,2023. Se adoptó un enfoque cuantitativo de tipo aplicada, con nivel descriptivo y un diseño preexperimental sustentado en la medición previa y posterior a la intervención. La muestra estuvo constituida por 25 niños de 4 años, evaluados mediante una escala de estimación sometida a validación por especialistas y respaldada por un elevado índice de confiabilidad interna ($\alpha = 0.951$). El procedimiento metodológico se estructuró en tres fases: diagnóstico inicial, aplicación de sesiones lúdicas basadas en matemática recreativa y evaluación final. Los resultados revelaron un progreso sustancial, pasando de un 63 % en nivel de inicio antes de la intervención a un 81 % en nivel logrado después de su aplicación, encontrándose diferencias significativas entre ambas evaluaciones ($p = 0.001$). En consecuencia, se confirma que la matemática recreativa genera mejoras significativas en la competencia de los niños para resolver problemas vinculados con forma, movimiento y localización.

Palabras claves: Matemática recreativa, pensamiento espacial, resolución de problemas, forma, movimiento, localización, nociones espaciales, nociones temporales y estrategias lúdicas.

Abstract

The research project entitled “Recreational Mathematics and its Effect on the Competency of Solving Problems of Shape, Movement, and Location in 4-Year-Old Children at School No. 14059 ‘Cruz del Norte’” aimed to determine the effect of recreational mathematics on the competency of solving problems of shape, movement, and location at Educational Institution No. 14059, “Cruz del Norte,” in 2023. A quantitative, applied approach was adopted, with a descriptive level and a pre-experimental design based on measurements taken before and after the intervention. The sample consisted of 25 four-year-old children, evaluated using a rating scale validated by specialists and supported by a high internal reliability index ($\alpha = 0.951$). The methodological procedure was structured in three phases: initial diagnosis, application of play-based sessions using recreational mathematics, and final evaluation. The results revealed substantial progress, with the percentage of children at the baseline level before the intervention rising to 81% at the achieved level after its implementation. Significant differences were found between the two assessments ($p = 0.001$). Consequently, it is confirmed that recreational mathematics generates significant improvements in children's ability to solve problems related to shape, movement, and location.

Keywords: Recreational mathematics, spatial thinking, problem solving, shape, movement, location, spatial notions, temporal notions, and playful strategies.

Introducción

El enfoque del área de Matemática en el Programa Curricular de Educación Inicial sostiene que los niños construyen conocimiento mediante experiencias concretas, lúdicas y situadas en su entorno, lo que favorece el desarrollo temprano de nociones relacionadas con las formas, el movimiento y la ubicación espacial (Ministerio de Educación, 2016). En este marco, la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” cobra especial relevancia porque permite que los niños exploren, comparen y representen el espacio a través del juego y la interacción con diversos materiales. La motivación detrás de esta investigación surge de la preocupación por el desarrollo de la competencia en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 14059 “Cruz del Norte” y de la necesidad de implementar estrategias pedagógicas efectivas que favorezcan la competencia.

El principal objetivo de esta investigación es determinar el efecto de la matemática recreativa en el desarrollo de la mencionada competencia en estudiantes de cuatro años de educación inicial. La matemática recreativa se plantea como una alternativa pedagógica pertinente, pues integra actividades que estimulan la sensorialidad, la orientación espacial, el reconocimiento de formas y la interpretación de relaciones geométricas, promoviendo al mismo tiempo el disfrute y la motivación en el proceso de aprendizaje.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y correspondió a un tipo de investigación aplicada. Se empleó un diseño preexperimental con un solo grupo, en el cual se aplicaron un pretest y un posttest para identificar los avances alcanzados tras la intervención. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes seleccionados por conveniencia, coincidiendo con la totalidad del aula. La recolección de datos se realizó mediante una escala de estimación validada por expertos y con alta confiabilidad ($\alpha = 0.951$), administrada antes y después de las sesiones pedagógicas. El análisis estadístico se efectuó con el programa SPSS 27, utilizando la prueba de Shapiro-Wilk para verificar la normalidad y la prueba de Wilcoxon para contrastar los resultados obtenidos.

La intervención consistió en la ejecución de veinte sesiones fundamentadas en actividades de matemática recreativa, diseñadas para potenciar la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Los resultados evidenciaron un progreso significativo entre ambas mediciones, mostrando que los estudiantes, inicialmente ubicados en su mayoría en el nivel “inicio”, lograron alcanzar niveles superiores de desempeño tras la aplicación del programa. Dichos hallazgos fueron corroborados estadísticamente ($p = 0.001$), confirmando el impacto positivo de la propuesta pedagógica implementada.

Este trabajo se organiza en cuatro capítulos. El primero presenta el planteamiento del problema, los objetivos, las hipótesis, las variables y la justificación del estudio. El segundo desarrolla el marco teórico, incluyendo antecedentes, fundamentos científicos y conceptuales, así como las definiciones operacionales de las variables, con énfasis en la matemática recreativa y la competencia analizada. El tercer capítulo describe la metodología, detallando el enfoque, tipo y diseño de investigación, la población y muestra, los instrumentos empleados y el procedimiento de análisis de datos. Finalmente, el cuarto capítulo expone los resultados, su interpretación y discusión en relación con las hipótesis y objetivos planteados. El trabajo culmina con las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos, consolidando la organización integral de la investigación.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Realidad Problemática

La competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” ocupa un lugar central en el área de Matemática del nivel inicial, pues permite que los niños comprendan las relaciones espaciales, identifiquen posiciones y orienten sus desplazamientos a través de experiencias concretas y actividades de exploración (Ministerio de Educación, 2016). A pesar de su relevancia, en muchos contextos educativos esta competencia no se trabaja a través de experiencias lúdicas, vivenciales o centradas en el movimiento, lo que dificulta su adecuado desarrollo durante los primeros años.

La situación internacional evidencia que las dificultades en el aprendizaje matemático se extienden a nociones espaciales y geométricas. Los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Niños (PISA, 2022) muestran que países de Latinoamérica, como República Dominicana, presentan desempeños significativamente bajos en tareas que requieren orientación espacial y comprensión de relaciones entre objetos, ubicándose por debajo del promedio global. Estas dificultades se relacionan con la persistencia de métodos de enseñanza centrados en ejercicios abstractos y con escasa vinculación al entorno del estudiante.

De manera similar, estudios regionales sobre educación inicial y primaria en México y Colombia han identificado limitaciones en el desarrollo del juicio espacial, la identificación de figuras y la comprensión de ubicaciones y desplazamientos de objetos. García y Méndez (2021), por ejemplo, señalan que estas dificultades se asocian a prácticas pedagógicas poco contextualizadas y a la falta de actividades recreativas que estimulen la construcción de nociones espaciales desde edades tempranas.

En el contexto nacional, la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA, 2023) revela que solo un porcentaje reducido de niños alcanza los niveles esperados en Matemática. Aunque se registran avances en la resolución de problemas asociados a experiencias cotidianas, persisten brechas importantes en la comprensión de relaciones espaciales, un componente directamente vinculado a la competencia estudiada.

En la región de Piura, los resultados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE, 2019) muestran una mejora sostenida en el desempeño matemático; sin embargo, los avances aún no se reflejan de manera uniforme en las capacidades relacionadas con la orientación, el movimiento y la identificación de formas, especialmente en los primeros años de escolaridad.

En la Institución Educativa N° 14059 “Cruz del Norte”, se evidencia que muchos niños presentan dificultades para reconocer formas geométricas en objetos cotidianos, orientar su cuerpo en relación con el espacio que los rodea, identificar posiciones y comprender desplazamientos. También se observa que el control del movimiento en el espacio propio y total es limitado, lo que afecta el desarrollo de la competencia. Estas dificultades se relacionan con el uso predominante de estrategias tradicionales que no integran el juego, la manipulación de materiales ni experiencias corporales significativas como parte del proceso pedagógico.

Ante esta realidad, se hace imprescindible diseñar propuestas pedagógicas que se ajusten a las formas naturales en que los niños aprenden. En este marco, la matemática recreativa se presenta como una estrategia idónea, ya que combina el juego, la manipulación de objetos, el movimiento corporal y la experimentación directa para favorecer la construcción de nociones espaciales. A través de esta metodología, los niños logran comprender posiciones, trayectorias y figuras geométricas desde experiencias significativas y vinculadas con su entorno cotidiano.

1.2. Formulación del Problema.

1.2.1. Problema general.

¿Qué efecto tiene la estrategia de la matemática recreativa en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”?

1.2.2. Problemas específicos.

- ¿Qué efectos se obtienen de la medición de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de estrategia de la matemática recreativa?
- ¿Qué efectos se obtienen de la medición de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa?
- ¿Cuáles son las diferencias significativas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, antes y después de la aplicación de la matemática recreativa?

1.3. Delimitación del Problema de Investigación

La investigación se ajusta al análisis del impacto de la matemática recreativa como estrategia pedagógica en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en niños de cuatro años del nivel inicial. El estudio se desarrolló exclusivamente con niños de la Institución Educativa Inicial N° 14059 “Cruz del Norte”, situada en la provincia de Piura, durante el año 2023. La población de interés estuvo conformada únicamente por niños de 4 años, quienes participaron en sesiones diseñadas con actividades lúdicas orientadas a desarrollar la competencia.

En el plano metodológico, la investigación adoptó un diseño preexperimental con un solo grupo y evaluaciones antes y después de la intervención, lo que determina el alcance y tipo de conclusiones posibles. Asimismo, se abordaron únicamente las dos variables definidas en el estudio, sin incorporar otros factores que puedan intervenir en el desarrollo matemático infantil.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivos General

Aplicar la estrategia de la matemática recreativa y medir su efecto en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”.

1.4.2. Objetivo Especifico

- Medir el efecto de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.
- Medir el efecto de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.
- Identificar las diferencias significativas de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

1.5. Justificación de la Investigación

Esta investigación nace de la necesidad de abordar los desafíos que enfrentan los niños de educación inicial al interactuar con problemas de forma, movimiento y espacio. Para superar estas dificultades, la matemática recreativa se plantea como una estrategia educativa que, a través del juego y la exploración práctica, facilita aprendizajes significativos y motivadores. El estudio pretende evidenciar cómo la incorporación de actividades lúdicas contribuye al desarrollo de la competencia matemática, fortalece la labor docente y asegura la coherencia con el currículo nacional, favoreciendo así el desarrollo integral de los niños desde los primeros años de educación.

1.5.1. Justificación Teórica

La investigación se sustenta en dos ejes complementarios; la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” y la propuesta metodológica de la matemática recreativa. El Currículo Nacional de la Educación Básica establece que dicha competencia busca que los niños comprendan y representen posiciones, trayectorias y formas geométricas a partir de experiencias concretas y cercanas a su vida cotidiana (Ministerio de Educación, 2016). Este aprendizaje contribuye al desarrollo de habilidades para organizar, interpretar y actuar en el entorno, favoreciendo la resolución de problemas mediante estrategias flexibles y creativas. La construcción de nociones espaciales se fundamenta en la interacción con objetos, el movimiento corporal y la exploración del espacio, lo que fortalece el pensamiento lógico y la orientación en diversas situaciones (Álvarez, 2025).

La matemática recreativa se concibe como un enfoque pedagógico que utiliza el juego, la manipulación de materiales y la experimentación directa para facilitar aprendizajes significativos en los niños. Permite que los niños desarrollen la competencia matemática a través de experiencias lúdicas y concretas, promoviendo la motivación, la participación activa y la resolución de problemas de manera flexible y creativa (Galarza, 2020).

Los niños construyen conocimientos a partir del movimiento y la acción, pasando de lo concreto a lo abstracto y del plano físico al cognitivo, lo que refuerza la importancia de la interacción práctica con objetos y espacios en la enseñanza de conceptos matemáticos (Wallon, 1979). De este modo, la matemática recreativa constituye un recurso metodológico que articula juego, exploración y experiencia directa, favoreciendo la comprensión de nociones espaciales, geométricas y de resolución de problemas desde edades tempranas, lo que la convierte en un elemento central para el desarrollo integral del aprendizaje matemático en la educación inicial.

La justificación teórica se apoya en la articulación entre la competencia de forma, movimiento y localización y la matemática recreativa que ofrece una metodología innovadora y pertinente. Esta relación permite sustentar la investigación en teorías pedagógicas que reconocen el juego y la experiencia como ejes centrales del aprendizaje matemático.

1.5.2. Justificación Metodológica

El presente estudio aporta una metodología cuantitativa, con diseño Preexperimental, nivel descriptivo explicativo, que permite aplicar actividades de aprendizaje de matemática recreativa y medir su efecto en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, 2023 se realizó en las aulas de 4 años.

1.5.3 Justificación Práctica

A través de este estudio, los beneficiarios directos son los niños de 4 años, quienes participarán en actividades de matemática recreativa, permitiendo evaluar su efecto en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. De manera indirecta, los beneficiarios son los docentes, quienes podrán informarse sobre las buenas prácticas de enseñanza de la matemática recreativa, aplicables para fortalecer la mencionada competencia en los niños.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes

Se examinaron diversos estudios previos con el propósito de fundamentar y enriquecer el desarrollo de la presente investigación:

2.1.1. Antecedentes de Estudios de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización.

A Nivel Internacional

Bernal (2023), en su investigación titulada "Guía didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años" presentada en la Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador), analizó la incidencia de estrategias pedagógicas lúdicas en el desarrollo cognitivo-espacial. Bajo un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental con aplicación de pretest y postest, el estudio trabajó con una muestra de 30 infantes del subnivel 2. El propósito central consistió en diseñar y ejecutar una guía didáctica que, mediante actividades de carácter lúdico, estimulara la orientación y ubicación espacial.

Los hallazgos demostraron un impacto positivo significativo, pues el 95 % de los participantes evidenció una mejora sustancial en la precisión de su ubicación en el entorno tras la intervención diagnóstica inicial. Este antecedente es de vital relevancia para la presente investigación, toda vez que valida el uso de herramientas didácticas estructuradas como una metodología eficaz para consolidar aprendizajes significativos y duraderos en la educación inicial.

Barona (2022), en su estudio titulado "Juegos recreativos para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años", sustentado en la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador), examinó la incidencia de las actividades recreativas en la adquisición de competencias espaciales básicas en la etapa inicial. La investigación se fundamentó en un enfoque cuantitativo de alcance preexperimental, contando con una muestra representativa de 35 infantes pertenecientes al rango de edad mencionado.

En la metodología, se desarrolló una secuencia de actividades recreativas basadas en el movimiento corporal, desplazamientos y reconocimiento del entorno.

Los hallazgos del estudio revelaron que la totalidad de la muestra (100 % de los infantes) optimizó sus capacidades espaciales tras la intervención. La investigación concluye que la recreación, cuando es planificada bajo criterios pedagógicos, se rige como una estrategia didáctica eficaz para el fortalecimiento de la percepción espacial y la coordinación motriz en la primera infancia. Esta investigación contribuye significativamente a mi trabajo, ya que sustenta que el juego no solo favorece el desarrollo motor, sino que también potencia la comprensión del espacio y el razonamiento lógico, pilares fundamentales en los aprendizajes matemáticos iniciales.

A nivel Nacional

Flores y Lonsoy (2022), en su investigación titulada “Recursos didácticos para fomentar conceptos espaciales en infantes de educación preescolar de la Institución Educativa Inicial N° 472”, sustentada en la Universidad César Vallejo (Perú), analizaron la incidencia de los materiales educativos en el desarrollo cognitivo espacial. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, trabajando con una muestra censal de 16 infantes de 5 años, El objetivo general fue determinar la influencia de un material educativo en el desarrollo de las ideas sobre el espacio en los infantes de educación preescolar, considerando las dimensiones de ubicación, dirección, lateralidad y posición espacial.

Los hallazgos del estudio revelaron una transición significativa en las competencias de los infantes. En la fase diagnóstica previa a la intervención, la mayor parte de la muestra se situaba en los estadios de "Inicio" o "Proceso"; no obstante, tras la implementación estratégica de los materiales educativos, se observó un desplazamiento cuantitativo hacia el nivel "Logrado", donde el 100 % alcanzó este nivel. Esta investigación aporta de manera importante a mi estudio, ya que demuestra que el uso de materiales educativos concretos promueve aprendizajes significativos y propicia el avance de las ideas sobre el espacio, favoreciendo su pensamiento lógico.

Fernández (2024), en su estudio titulado "Material no estructurado para el desarrollo de conceptos espaciales en niños de 5 años" por la Universidad San Pedro (Perú), en la Institución Educativa Inicial N.º 063. La investigación se rigió bajo un enfoque cuantitativo de alcance preexperimental, contando con una muestra de 25 infantes. El propósito central fue determinar la influencia del material no estructurado como mediador en la adquisición de nociones espaciales los resultados revelaron que, el diagnóstico inicial (pretest) reveló que el 84 % de los participantes se situaba en el nivel "En Inicio". No obstante, tras la intervención pedagógica (postest), se observó una transición significativa: el 52 % de los niños alcanzó el nivel "Logrado", mientras que el 36 % se posicionó en "Proceso".

La validez estadística del estudio fue ratificada mediante la prueba de Wilcoxon, la cual arrojó un valor de significancia de 0.000. Este coeficiente confirma que el impacto de la propuesta pedagógica fue estadísticamente significativo, validando el uso de materiales no estructurados como una estrategia eficaz para el fortalecimiento de la percepción espacial en la etapa preescolar. Esta investigación contribuye significativamente a mi trabajo, ya que evidencia que el uso de materiales no estructurados permite potenciar las nociones espaciales a través de la exploración activa y el juego, consolidando aprendizajes fundamentales para el crecimiento mental y físico de los pequeños en la educación preescolar.

A Nivel Local

Guerrero (2024), en su estudio titulado "Material concreto para fortalecer las nociones espaciales en niños de 5 años" por la Universidad Nacional de Piura (Perú), examinó la incidencia del uso de recursos tangibles en el desarrollo de competencias espaciales. La investigación se fundamentó en un enfoque cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, trabajando con una muestra de 30 infantes de educación inicial, el objetivo general fue determinar la influencia del uso de materiales concretos en la mejora de las nociones espaciales en los niños de 5 años.

En el enfoque metodológico, se llevaron a cabo sesiones de aprendizaje organizadas en dos fases: una etapa de diagnóstico (pretest) y otra de intervención utilizando material tangible. El análisis de datos se efectúa a través de análisis estadístico descriptivo e inferencial, empleando la prueba de Wilcoxon para validar la hipótesis. Los resultados mostraron un avance notable en el grupo experimental: el 80 % de los niños logró ubicarse en el nivel “Logrado” tras la intervención, mientras que en el pretest solo el 25 % alcanzaba dicho nivel. Esto demostró que el material concreto estimula la exploración activa y mejora la percepción espacial y la orientación del cuerpo en el entorno.

Esta investigación refuerza los fundamentos de mi trabajo, ya que confirma que la manipulación de objetos reales permite a los niños construir conocimientos espaciales a través de la experiencia sensorial, fomentando la coordinación motriz y el pensamiento lógico matemático desde edades tempranas.

Castillo (2022) llevó a cabo la investigación llamada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción espacial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. ° 015 Virgen del Pilar, Piura”, respaldada por la Universidad César Vallejo, en su sede de Piura. Este estudio se basó en un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental. La muestra estuvo formada por 24 niños de un aula de 5 años. El objetivo principal fue verificar cómo las estrategias lúdicas influyen en la comprensión de la noción espacial, considerando aspectos como posición, ubicación, desplazamiento y orientación. Se utilizó una metodología con un diseño de pretest–postest, lo que permitió observar el cambio en los aprendizajes antes y después de la intervención.

Los resultados indicaron un progreso significativo en la comprensión de las nociones espaciales, pasando del nivel “En Inicio” al nivel “Logrado” en la mayoría de los niños. La significancia obtenida ($p = 0.000$) confirmó la eficacia de las estrategias lúdicas implementadas. Este estudio fortalece mi investigación, pues demuestra que las estrategias basadas en el juego activo y el movimiento corporal son herramientas efectivas para desarrollar las nociones espaciales en la primera infancia, contribuyendo al aprendizaje significativo desde experiencias vivenciales.

2.1.2. Antecedentes de Estudios de la Matemática Recreativa

A Nivel Internacional

Bedón y Cedeño (2023) llevaron a cabo un estudio titulado “Actividades de aprendizaje en línea para la enseñanza de conceptos lógico-matemáticos en Educación Inicial”, realizado con niños de entre 3 y 4 años en instituciones de educación inicial en Portoviejo, en la provincia de Manabí, Ecuador. Este estudio se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo y es de tipo cuasiexperimental y correlacional. La población del estudio incluyó a 56 niños de 3 a 4 años, de los cuales se eligió una muestra de 28. El propósito fue establecer el impacto de los juegos de aprendizaje en línea sobre el desarrollo de conceptos lógico-matemáticos en niños de 3 a 4 años en el nivel inicial en Portoviejo, provincia de Manabí.

Los hallazgos indicaron una fuerte relación positiva entre involucrarse en los juegos y el progreso en conceptos matemáticos, demostrando que los niños hicieron progresos notables en las habilidades evaluadas, lo que incrementó su motivación y habilidad para desarrollar ideas espaciales y geométricas de forma tangible y significativa. Este antecedente fortalece mi investigación sobre la matemática recreativa, ya que evidencia que el juego, incluso en su modalidad digital, constituye un recurso pedagógico efectivo para estimular la comprensión de conceptos matemáticos desde edades tempranas, promoviendo aprendizajes activos, vinculados al entorno cotidiano y al desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

Cevallos y Erazo (2023) realizaron un estudio titulado “El juego como herramienta educativa para mejorar el desarrollo cognitivo en el campo de las relaciones matemáticas de niños de 4 a 5 años”, que se llevó a cabo en la Escuela de Educación Inicial de Portoviejo, en la provincia de Manabí, Ecuador. Este estudio adoptó un enfoque descriptivo cuantitativo y utilizó un diseño cuasiexperimental, con una población compuesta por niños de 4 y 5 años. El propósito fue analizar cómo el juego como herramienta educativa afecta el desarrollo cognitivo de los niños en el área de relaciones matemáticas.

Los resultados revelaron que, tras la implementación del juego como recurso pedagógico, los niños evidenciaron mejoras significativas en la comprensión de relaciones lógico-matemáticas, con mayor participación, avances en tareas de clasificación y progresos en la comprensión espacial. Esta investigación respalda mi estudio, ya que proporciona evidencia de que las actividades lúdicas, núcleo de la matemática recreativa, facilitan la adquisición de conceptos matemáticos en edades tempranas, fortaleciendo la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

A nivel Nacional

Chero (2023) llevó a cabo un estudio titulado “La aplicación de recursos didácticos para fomentar el pensamiento lógico matemático en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2029 Rosa Suárez, del distrito 26 de octubre – Piura”, el cual fue presentado en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura. La investigadora realizó un análisis con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, con el fin de evaluar la influencia del uso de materiales didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico durante la infancia temprana. La muestra estuvo compuesta por 20 niños del grupo de 5 años. En términos metodológicos, se utilizó una guía de observación que fue validada por expertos, junto con la técnica de observación participativa; se empleó un diseño de pretest y postest para evaluar las variaciones que se produjeron después de la intervención educativa.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en el desempeño de los niños tras la aplicación de estrategias con material didáctico, mostrando avances desde el nivel “En Inicio” hacia el nivel “Logrado”, con una significancia estadística $p < 0.05$. Este antecedente respalda mi investigación, ya que evidencia que el uso planificado de materiales lúdicos contribuye al desarrollo de competencias matemáticas y fomenta aprendizajes significativos desde la manipulación concreta y el juego.

Huamán (2022) llevó a cabo un estudio titulado “Impacto de las actividades lúdicas matemáticas en el desarrollo del razonamiento lógico en niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°13456 ‘San Juan Bautista’, en el distrito de Jesús María, Lima”, que fue presentado en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Este estudio se realizó con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental que incluyó pretest y posttest, con el propósito de analizar cómo la aplicación de actividades recreativas enfocadas en las matemáticas influye en el razonamiento lógico de los niños. La muestra del estudio estuvo formada por 30 niños de 4 a 5 años, los cuales se dividieron en un grupo experimental y un grupo de control.

Los hallazgos indicaron que los pequeños del grupo de estudio mostraron avances notables en la capacidad para resolver problemas y en la asimilación de nociones espaciales y matemáticas, lo que demuestra la efectividad de las técnicas lúdicas. Este dato es relevante para mi investigación, puesto que valida que la matemática recreativa constituye un enfoque efectivo para potenciar la habilidad de "Resolver problemas de forma, movimiento y ubicación" desde la etapa de la primera infancia.

A nivel Local

Gómez (2021) realizó un estudio titulado "Integración de actividades recreativas para fomentar el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N. ° 14123 'Mariscal Castilla', Piura", que fue presentado en la Universidad Nacional de Piura, en su sede de Piura. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño cuasiexperimental con pretests y posttest, con el propósito de examinar cómo la aplicación de actividades recreativas afecta el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños en edad preescolar. La muestra estuvo compuesta por 25 niños de 4 a 5 años, y se emplearon herramientas como guías de observación y listas de verificación aprobadas por especialistas, documentando la participación de los niños en actividades de clasificación, seriación, identificación de formas y conceptos espaciales.

Los resultados indicaron mejoras significativas en la capacidad de los niños para organizar objetos, reconocer formas geométricas y comprender relaciones espaciales tras la intervención. Este antecedente contribuye a mi investigación al mostrar que la matemática recreativa permite que los niños desarrollen nociones de forma, movimiento y localización a través del juego, favoreciendo aprendizajes significativos y vinculados con su entorno cotidiano.

Paredes (2020) llevó a cabo un estudio titulado "Empleo de juegos recreativos para mejorar las nociones espaciales y de clasificación en infantes de 4 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 14078, en el distrito de Castilla – Piura", el cual fue presentado en la Universidad César Vallejo, en su sede de Piura. Este estudio utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental que incluyó un pretest y un postest, con el fin de analizar cómo los juegos recreativos afectan el desarrollo de las nociones espaciales y de clasificación en niños de educación inicial. La muestra estuvo compuesta por 22 infantes de 4 a 5 años, y se emplearon herramientas como guías de observación y registros, que se aplicaron durante las sesiones de juego con bloques, materiales manipulativos y actividades de orientación espacial.

Los resultados mostraron que, tras la intervención, los niños lograron un mejor reconocimiento de posiciones, trayectorias y formas, aumentando su participación y capacidad de resolución de problemas matemáticos básicos. Este antecedente aporta a mi investigación al evidenciar que la matemática recreativa permite consolidar conceptos de forma, espacio y movimiento desde experiencias concretas, reforzando la comprensión de nociones geométricas y espaciales de manera significativa en el nivel inicial.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Desarrollo de la Competencia Matemática

El desarrollo del entendimiento matemático en los niños surge del vínculo directo que estos establecen con su entorno. Tal como lo sostienen Piaget (1969), el aprendizaje en los primeros años requiere de experiencias de manipulación de objetos, pues es a través de la acción y la percepción sensorial que los niños comienzan a estructurar nociones básicas de forma, tamaño, color, textura y otras propiedades. En esta etapa, la interacción con el entorno se convierte en la base para la formación de conceptos matemáticos, ya que el niño organiza lo que percibe mediante procesos de clasificación, seriación y comparación, esenciales para el crecimiento del razonamiento lógico y matemático. Desde la perspectiva psicogenética, explica que el conocimiento matemático no se transmite de manera directa, sino que se construye progresivamente a través de la acción sobre los objetos y la interacción con el medio.

El niño, al manipular y explorar, desarrolla estructuras cognitivas que le permiten comprender relaciones espaciales y cuantitativas, las cuales constituyen los prerrequisitos para la comprensión del número y la medida (Casa, 2019). En este sentido, la percepción y la discriminación visual adquieren un papel central, ya que posibilitan distinguir atributos y establecer correspondencias que más adelante se transforman en operaciones mentales más complejas.

De manera complementaria, Inhelder (1969) apoya la teoría al enfatizar la relevancia de las ideas espaciales durante la infancia temprana. Asimismo, García y González (2015) observan que el avance en la representación del espacio, que se puede apreciar en actividades como el dibujo y la construcción, muestra cómo los niños organizan mentalmente su entorno y cómo estas vivencias ayudan en la creación de estructuras lógicas que son vitales para las matemáticas. Estas ideas espaciales permiten que el niño entienda posiciones, trayectorias y relaciones geométricas, formando una base esencial para la habilidad matemática en los primeros años educativos.

En síntesis, el marco teórico se apoya en la concepción que el conocimiento matemático surge de la interacción activa del niño con su entorno. La manipulación de objetos, la percepción sensorial y la organización del espacio son procesos esenciales que favorecen la construcción de nociones matemáticas desde edades tempranas, sentando las bases para aprendizajes posteriores más abstractos y complejos.

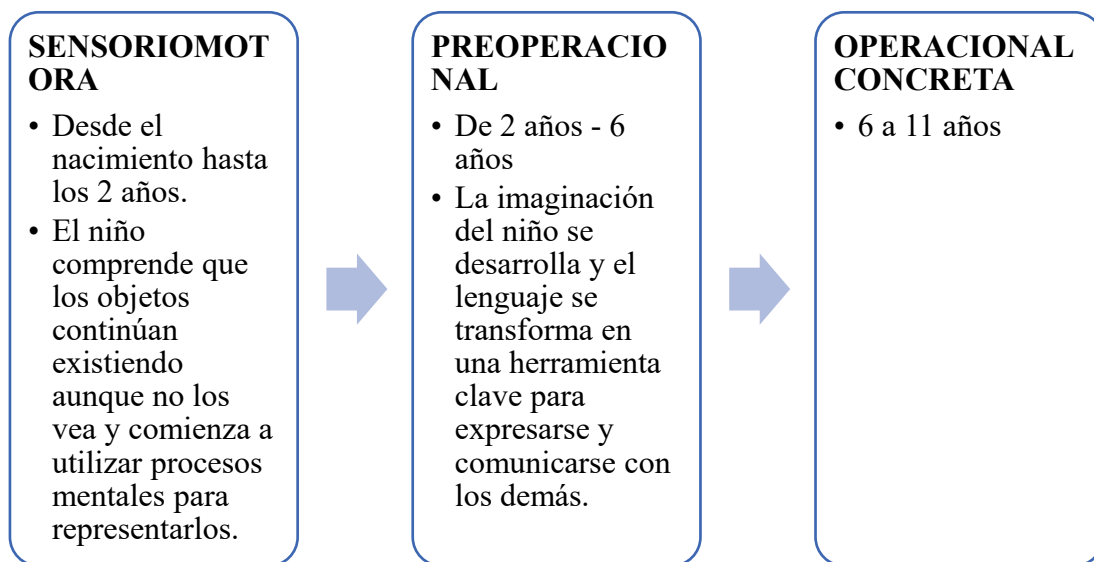
Al jugar con sus juguetes, los niños tienen la oportunidad de investigar propiedades como la textura, distinguiendo entre superficies suaves y rugosas, y pueden identificar aspectos como el color, la forma y el tamaño de los objetos. Además, al observar diferentes elementos, como una caja y una pelota, los niños pueden reconocer tanto las similitudes como las variaciones en su forma, tamaño y color, lo que contribuye al desarrollo de conceptos fundamentales sobre clasificación y comparación (Villegas, 2015).

Para comprender cómo los niños construyen conocimientos matemáticos, es fundamental considerar la teoría psicogenética. De acuerdo con la perspectiva del razonamiento abstracto como base para mejorar los procesos mentales en el ámbito educativo, el desarrollo cognitivo depende de un proceso de maduración biológica que permite la abstracción de los conocimientos, constituyendo un elemento esencial tanto para la aparición de determinadas conductas como para la apropiación de aprendizajes previos.

Es necesario vincular la experiencia física con la lógica matemática al interactuar con los objetos de estudio, lo que permite que estos se integren y se ajusten a los esquemas cognitivos del niño. Este proceso de asimilación y acomodación es indispensable para que posteriormente se dé una interacción efectiva con el entorno social, con el objetivo de alcanzar la equilibración del conocimiento, es decir, un estado de comprensión más estable y organizado que facilita el aprendizaje de conceptos matemáticos y la resolución de problemas en contextos cotidianos (Piaget, 1969).

Figura 1

Etapas de la Vida y Adquisición del Conocimiento según Piaget.



Nota: Etapas de la vida y adquisición del conocimiento.

Fuente: Piaget (1969)

Durante la segunda etapa de la educación preescolar, los niños se encuentran en la etapa preoperacional, lo que implica que su manera de pensar se basa en lo que perciben con sus sentidos. Por tal motivo, resulta fundamental que los maestros establezcan condiciones que favorezcan la indagación, la inventiva y la expresión oral, así como permitir el manejo de elementos concretos, dado que estas experiencias contribuyen al avance de nociones lógicas y espaciales. (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

2.2.2. Teoría de la Matemática a la Resolución de Problemas, Forma, Movimiento y Localización.

El aprendizaje de matemáticas durante la infancia se comprende a través de varias teorías psicológicas y educativas que destacan la relevancia de la acción y la solución de problemas como formas de generar conocimiento. Según la teoría de Piaget, en las fases preoperacional y de operaciones concretas, los pequeños adquieren conceptos espaciales y geométricos a través de su interacción con objetos y circunstancias de su entorno, lo que les ayuda a estructurar su pensamiento y progresar hacia la comprensión de relaciones más complejas (Piaget y Inhelder, 1967).

Vygotsky (1978), aporta una mirada complementaria al destacar que el lenguaje y la interacción social son herramientas esenciales para el aprendizaje. En la resolución de problemas, los niños dialogan, colaboran y negocian significados con sus pares y docentes, favoreciendo la construcción compartida de nociones matemáticas vinculadas a la forma, el movimiento y la localización

Bruner (1966), por su parte plantea que el aprendizaje se desarrolla en tres modos de representación: enactivo, icónico y simbólico. En el ámbito matemático, los niños primero manipulan materiales, luego interpretan imágenes o esquemas y finalmente logran expresar ideas en términos abstractos. Este proceso progresivo permite que las nociones de forma y espacio se consoliden en la práctica cotidiana

Las actividades matemáticas fundamentales en la infancia incluyen localizar, medir y diseñar. Estas acciones vinculan la matemática con experiencias cotidianas, como orientarse en el aula, identificar puntos de referencia o describir trayectorias. De esta manera, la localización y el movimiento se convierten en habilidades base para comprender conceptos espaciales y geométricos (Bishop, 1991).

En síntesis, estas teorías indican que solucionar problemas no se limita a ser una táctica educativa, sino un proceso que articula acción, lenguaje y representación, permitiendo que los niños construyan nociones de forma, movimiento y localización de manera significativa y progresiva.

2.2.3. Aportes Teóricos que Respalden la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización

En el contexto educativo contemporáneo, el Ministerio de Educación del Perú (2020) indica que las habilidades se fomentan a través de retos que invitan a los niños a investigar, contrastar, mostrar y expresar lo que han hallado. Este enfoque sugiere que los niños formen sus conceptos espaciales a través del juego, la actividad física, la manipulación de materiales y la relación con su entorno.

En los primeros años de vida, los niños desarrollan su comprensión del espacio al conectar su cuerpo con el entorno, los objetos y las personas a su alrededor. Esta percepción se genera mientras investigan y actúan en su ambiente, trasladándose para acercarse, manipular cosas que les llaman la atención o socializar. De estas vivencias prácticas, empiezan a formar conceptos básicos sobre espacio, forma y medidas. Además, se anticipa que podrán enfrentar situaciones problemáticas al comparar y relacionar los objetos de su entorno con representaciones en dos y tres dimensiones (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

2.2.3.1. Problemas de Forma

MINEDU (2025) menciona que, en educación inicial, la noción de forma se construye a partir de la interacción de los niños con objetos cotidianos presentes en su entorno, como pelotas, dados, cajas o ventanas. Estas experiencias permiten que los pequeños reconozcan características visibles y tangibles de los cuerpos, diferenciando entre lados rectos y curvos, así como identificando vértices y puntas. Así mismo, los problemas de forma permiten que los niños construyan nociones geométricas a partir de la exploración sensorial y el contacto directo con objetos reales.

El Currículo Nacional enfatiza que la manipulación de sólidos tridimensionales constituye la base para que, de manera progresiva, los niños logren comprender las figuras planas o bidimensionales. Este tránsito de lo concreto a lo abstracto favorece el desarrollo del pensamiento espacial y se vincula directamente con la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, ya que los niños aprenden a relacionar sus vivencias con representaciones geométricas.

Desde una perspectiva psicogenética, Piaget (1976) señala que la comprensión de las formas se desarrolla cuando el niño manipula y compara objetos, lo que le permite diferenciar contornos, tamaños y estructuras. Este proceso no es memorístico, sino un acto de análisis perceptivo que surge a partir de la acción.

En la educación inicial, comprender las formas requiere reconocer que los niños interactúan diariamente con un entorno compuesto, sobre todo, por objetos tridimensionales. Desde muy pequeños manipulan cuerpos como cubos, cilindros o prismas, que forman parte de su vida cotidiana. Estas experiencias no buscan que los menores memoricen nombres geométricos, sino que exploren libremente estos cuerpos y descubran sus propiedades a través de la acción. A partir de esta interacción con estructuras tridimensionales, los niños pueden posteriormente identificar figuras planas como triángulos o cuadrados y comprender cómo estas guardan relación con los objetos sólidos que ya conocen

El enfoque actual plantea que es más pertinente comenzar con cuerpos volumétricos familiares para los niños. En esta perspectiva, se mantiene el principio fundamental de que el conocimiento surge primero de la manipulación concreta y del contacto directo con los objetos. Una apropiada estructuración de nociones relacionadas con las formas y el espacio se convierte en el cimiento para futuros aprendizajes geométricos. Este procedimiento ayuda a los pequeños a entender las interacciones dentro de los objetos así como las relaciones que pueden formar entre ellos, promoviendo un desarrollo firme y significativo del pensamiento geométrico en la infancia (Ministerio de Educación del Perú, 2020).

Kamii y DeVries (1995) refuerzan esta idea al afirmar que los niños formulan conceptos geométricos cuando identifican regularidades en las figuras, como los lados rectos, las curvas o las esquinas, lo cual les permite clasificar y justificar sus decisiones. Para estas autoras, reconocer una figura implica comprender sus atributos esenciales, no solo repetir su nombre.

En la misma línea, Berthelot y Salin (1994) explican que la educación geométrica debe partir de la observación desde diversos ángulos, ya que cuando el niño rota o transforma una figura desarrolla habilidades de visualización que serán fundamentales más adelante.

Gardner (1999) se basa en la idea de las inteligencias múltiples, destaca que la inteligencia visoespacial se manifiesta cuando el niño es capaz de imaginar, transformar y distinguir formas, lo que se potencia mediante actividades como encajar piezas, construir con bloques o comparar figuras. En la etapa inicial, esta inteligencia permite comprender relaciones geométricas y proyectar imágenes mentales que favorecen la discriminación de formas.

Wallon (1942) señala que el pensamiento del niño se forma a partir de la acción corporal, lo que significa que la percepción de las formas depende de cómo el niño se mueve, toca, gira, combina y compara objetos. Es decir, la noción de forma nace primero del cuerpo y después se simboliza en el pensamiento.

Boulch (1978) reconocido por sus estudios sobre psicomotricidad, afirma que la percepción de la figura y la forma es un acto que surge de la integración sensorial y del esquema corporal. Para este autor, la discriminación de formas geométricas es imposible sin un dominio previo del cuerpo y de la orientación perceptiva, ya que los niños analizan la realidad a través de experiencias motoras y visuales combinadas.

Clements y Sarama (2014), especialistas en pensamiento matemático temprano, sostienen que la comprensión de formas geométricas se fortalece cuando los niños comparan, analizan y discuten sus observaciones. Según ellos, la geometría en el nivel inicial debe centrarse en la exploración de atributos y en la creación de representaciones simples basadas en la experiencia.

En consecuencia, los problemas de forma desarrollan el pensamiento geométrico temprano porque permiten identificar atributos, comparar figuras, describir características y relacionar la realidad con representaciones gráficas.

2.2.3.2. Problemas de Movimiento

Piaget (1976) explica que la noción de movimiento en el inicial permite que los niños comprendan desplazamientos, direcciones y trayectorias a partir de experiencias corporales. Así mismo, el niño construye la idea de movimiento cuando actúa sobre los objetos, observa sus efectos y reajusta sus acciones. Es decir, el movimiento no se aprende de manera verbal, sino realizando desplazamientos reales.

Wallon (1942) aporta una visión clave: él señala que el movimiento corporal es el origen del pensamiento, pues permite organizar la percepción y dar sentido al espacio. Para este autor, cuando los niños corren, saltan, avanzan o giran, están desarrollando estructuras mentales que luego les permiten comprender direcciones, secuencias y velocidad.

Desde la psicomotricidad, Boulch (1978) enfatiza que el movimiento es un medio para construir nociones espaciales, ya que cada desplazamiento supone una toma de conciencia del propio cuerpo en relación con el entorno. Así, la comprensión de “adelante”, “atrás”, “izquierda” o “derecha” se origina en la vivencia corporal antes que en el lenguaje.

Gardner (1999) desde la inteligencia corporal–kinestésica, sostiene que el movimiento es una vía fundamental para aprender en la primera infancia, pues permite al niño explorar, orientarse y organizar sus acciones en un marco espacial. Esta inteligencia se vincula directamente con la capacidad de planificar rutas, girar, seguir trayectorias o anticipar desplazamientos.

Bishop (1991) considera el movimiento como uno de los actos matemáticos primarios, pues permite estructurar el espacio y comprender transformaciones. Para él, cuando los niños realizan recorridos o siguen instrucciones de movimiento, están desarrollando habilidades de razonamiento espacial.

Clements (1998) agrega que el trabajo con trayectorias y orientaciones favorece la construcción de imágenes mentales dinámicas, que luego permiten resolver problemas de rotación, giro y traslado.

En conjunto, estos autores coinciden en que los problemas de movimiento no solo desarrollan la motricidad, sino procesos cognitivos esenciales para el pensamiento espacial y matemático.

2.2.3.3. Problemas de Localización

Los problemas de localización permiten que los niños identifiquen dónde se encuentran los objetos, las personas y ellos mismos dentro de un espacio. Para Piaget (1976), la ubicación se construye cuando el niño relaciona su propia posición con la de los demás objetos; es decir, cuando puede decir dónde está algo respecto a él o a un punto de referencia.

La comprensión del espacio durante la niñez se desarrolla a partir de cómo los niños interactúan con su medio ambiente cercano. En este proceso, el desplazamiento, la orientación y la ubicación de objetos y personas se convierten en experiencias fundamentales para organizar su pensamiento. Resolver problemas espaciales implica enfrentarse a situaciones cotidianas que les permiten comprender cómo interactúan con el mundo que los rodea. Asimismo, cuando los niños comparan objetos o utilizan pasos para medir distancias, ponen en práctica habilidades de orientación y referencia espacial que fortalecen su capacidad de análisis y comprensión del entorno (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

Vygotsky (1978) señala que el lenguaje cumple un papel central en esta construcción, ya que a través de expresiones como “encima”, “debajo”, “al costado” o “entre”, el niño organiza cognitivamente el espacio. La interacción con adultos y pares amplía la capacidad para describir ubicaciones.

Boulch (1978) explica que la localización se asienta sobre el dominio del esquema corporal, pues el niño solo comprende posiciones externas después de entender las posiciones de su propio cuerpo. Por eso la psicomotricidad está estrechamente vinculada con el pensamiento espacial.

La idea de ubicación constituye un hito esencial en el desarrollo infantil, pues se construye mediante la interacción constante entre el niño, los objetos y el ambiente que lo rodea. En este proceso, el niño adquiere la capacidad de situarse y anticipar la localización de algo incluso cuando no lo percibe directamente, lo que evidencia un avance significativo en su comprensión del espacio (Vayer, 1998).

La comprensión de las formas geométricas se potencia cuando los niños no solo las reconocen visualmente, sino también cuando establecen comparaciones, analizan sus características y dialogan sobre sus observaciones. Clements y Battista (1992) sostienen que este tipo de experiencias fomenta la construcción de nociones más profundas acerca de las propiedades de las figuras, permitiendo identificar semejanzas y diferencias y desarrollar argumentos propios. Asimismo, la interacción y la discusión colectiva fortalecen el uso de un lenguaje geométrico más preciso y facilitan el tránsito hacia formas de pensamiento matemático más abstractas, lo que constituye un paso fundamental en el desarrollo del razonamiento espacial y lógico.

De igual manera, para (Bishop, 1991) sostiene que la localización está conectada con los primeros actos matemáticos, ya que situar objetos implica hacer comparaciones sobre distancias, posiciones y referencias, lo que requiere procesos de análisis y organización mental que son cruciales para el desarrollo del razonamiento lógico. En su conjunto, estos aspectos demuestran que la habilidad para orientarse en el espacio no solo satisface una necesidad práctica en la vida diaria, sino que también es un fundamento para la formación de conceptos geométricos y matemáticos más elaborados en etapas posteriores.

MINEDU (2020) complementa estas ideas afirmando que la localización permite desarrollar nociones espaciales esenciales para la resolución de problemas, especialmente cuando los niños deben identificar puntos de referencia y describir relaciones espaciales.

2.2.3.3.1. Comprensión del Espacio para la Resolución de Problemas de Localización

(Pontificia Universidad Católica del Perú, 2014) indica que la formación de conceptos espaciales emerge de la participación activa del niño con su entorno inmediato, interpretando la información que recibe a través de sus sentidos dentro del microespacio en el que se mueve. Esta comprensión del espacio no aparece de manera espontánea, sino que se construye progresivamente mediante tres componentes centrales: la orientación espacial, la organización espacial y la estructuración espacial.

La orientación espacial se refiere a la capacidad del niño para ubicarse y desplazarse tomando como referencia determinados puntos o direcciones. Inicialmente, esta orientación está vinculada con el eje vertical, lo que le permite reconocer conceptos como arriba, abajo, encima, debajo, alto o bajo. Más adelante, se incorporan nociones relacionadas con el eje horizontal, como izquierda, derecha, delante, detrás, frente y espalda, favoreciendo que el niño identifique la posición de los objetos y la suya propia dentro del espacio circundante (Smith et al. 1967)

Por su parte, la organización espacial implica la capacidad de colocar y ordenar objetos en el entorno, comprendiendo que ocupan lugares definidos y que su distribución se asocia a acciones específicas. Este proceso contribuye al desarrollo del sentido de orientación, la consolidación del esquema corporal, la lateralidad y la comprensión de que los objetos mantienen sus propiedades, lo cual es clave para una percepción coherente del espacio (Hanoun, 1977; Case, 1985).

La estructuración espacial se amplía a medida que el niño explora entornos más variados y realiza movimientos tanto en superficies planas como tridimensionales. Durante estas experiencias, comienza a manejar referencias espaciales más complejas y a comprender mejor las dimensiones físicas de su entorno. Esta estructuración se puede describir en tres niveles:

- Microespacio: espacio inmediato percibido directamente mediante los sentidos.

- Mesoespacio: espacios más amplios que requieren estimación de distancias y organización de desplazamientos.
- Macroespacio: áreas extensas cuya exploración implica recorridos prolongados y reconocimiento de múltiples referencias espaciales (Piaget y Inhelder, 1967)

En síntesis, estos componentes del desarrollo espacial permiten que los niños interpreten, organicen y se desplacen con mayor seguridad, precisión y autonomía, construyendo bases sólidas para aprendizajes posteriores relacionados con la matemática y el movimiento (Hanoun, 1977 y Case, 1985).

2.2.4. Competencia: Resuelve Problemas de Forma, Movimiento Y

Localización

El área de las Matemáticas se basa en un método de resolución de problemas, lo que implica que los niños desarrollen sus conceptos básicos de matemáticas a partir de vivencias relevantes y cercanas en su día a día. El Currículo Nacional sugiere que los niños pueden lidiar con situaciones sencillas, como consolar a un hermano que está llorando o tratar de reparar un juguete, y que estas experiencias ayudan en el crecimiento del razonamiento matemático. (MINEDU, 2020).

De igual manera, (MINEDU, 2025) se subraya que la creación de problemas no debe restringirse a actividades mecánicas como colorear o trazar, ya que estas prácticas no estimulan el pensamiento crítico ni la capacidad de encontrar soluciones. Por el contrario, se sugiere que los docentes planteen desafíos vinculados con la vida diaria, empleando recursos como cuentos, canciones, juegos o actividades manipulativas que favorezcan la exploración y la experimentación de los niños.

En este contexto, la competencia Soluciona problemas relacionados con forma, movimiento y localización tiene como objetivo que los niños adquieran destrezas para identificar figuras geométricas, ubicarse en el espacio y crear vínculos de posición. A lo largo de esta experiencia, los niños utilizan tácticas propias, por ejemplo, contar pasos para medir distancias, clasificar objetos por su tamaño o reconocer rutas en actividades de movimiento.

Estas experiencias fortalecen su capacidad de razonar, argumentar y representar, consolidando las bases del pensamiento lógico-matemático desde edades tempranas (Ministerio de Educación del Perú, 2025).

El estándar de la competencia aborda cuestiones de forma, desplazamiento y ubicación, centrado en el segundo ciclo de la educación preescolar. El plan de estudios establece que los pequeños deben tener la habilidad de conectar los elementos de su entorno con formas tanto planas como volumétricas, identificando figuras de dos y tres dimensiones a partir de vivencias directas. Además, se espera que expresen con precisión dónde se encuentran personas u objetos utilizando términos espaciales como “cerca”, “lejos” o “al lado”, y que describan desplazamientos empleando expresiones como “hacia adelante”, “hacia atrás” o “hacia un lado”. De igual modo, el currículo indica que los niños comparan longitudes mediante expresiones como “más largo” o “más corto”, y aplican estrategias de resolución de problemas al manipular materiales o desplazarse en el espacio para construir significados matemáticos desde la acción (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

La competencia se observa en los niños durante sus primeros años, mientras investigan su cuerpo, sus habilidades de movimiento y desplazamiento, y al interactuar con los objetos que los rodean. Mediante sus sentidos, obtienen información sobre las personas y cosas de su entorno inmediato; pueden observar y seguir con la vista al adulto que los acompaña. Durante el tiempo que dedican a la exploración y al juego, se dan cuenta de si un objeto ha cambiado de lugar y realizan diversas acciones con su cuerpo. Así, los niños adquieren nociones espaciales y expresan su comprensión a través de acciones, gestos y señas, y poco a poco comienzan a utilizar palabras. (MINEDU, 2016)

El aprendizaje de las habilidades matemáticas durante la niñez se basa en la relación con el entorno, lo que ayuda a los pequeños a conectar su cuerpo con los objetos y el espacio. A través de estas experiencias, construyen nociones básicas de forma, medida y dimensión, fortaleciendo su capacidad para enfrentar retos espaciales y geométricos (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

2.2.4.1. Capacidades de la Competencia

MINEDU (2016) Menciona que cuando desarrolla esta competencia, se movilizan capacidades como:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

Implica establecer relaciones en el espacio a partir de sus desplazamientos y ubicación al explorar su entorno; es decir, reconocer en situaciones de exploración y juego que los objetos y las personas tienen diferentes posiciones o ubicaciones en el espacio, realizar desplazamientos, comparar distancias entre él y los objetos para alcanzarlos, así como descubrir las formas de los objetos, comparar los tamaños y reconocer las características de los objetos en relación con la longitud.

MINEDU (2016) menciona que estas capacidades van a ser promovidas mediante las descripciones de manera específica de la actuación que se espera de los niños que son los desempeños de la edad 4 años:

- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.

Se observan cuando los pequeños crean vínculos entre las formas de los objetos que les rodean, están mejorando su habilidad para identificar similitudes, diferencias y patrones en su ambiente. Este procedimiento les ayuda a reconocer figuras y a entender cómo están dispuestas en el espacio. Igualmente, al poner en relación medidas en situaciones de la vida diaria, los niños aprenden a contrastar longitudes, tamaños o cantidades, usando referencias concretas que les permiten formar conceptos básicos de medida y emplear estrategias prácticas en su vida cotidiana.

- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

Es comprender y comunicar el significado sobre las relaciones que establece al expresar ideas sobre posiciones, desplazamientos, medidas, formas de los objetos, usando algunas expresiones matemáticas: “grande”, “pequeño”, “largo”, “corto”, “es más largo que”, “es más corto que”, “esto es grande”, “esto es más largo que”, “esto rueda”, “esto tiene puntas”, “a un lado”, “al otro”, “arriba abajo”, “cerca lejos”, entre otras orientaciones y ubicaciones espaciales. También lo expresa con su cuerpo, material concreto y dibujos.

Los desempeños que toma en cuenta son:

- Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.
- Utiliza términos como “superior”, “inferior”, “en”, “fuera de”, “frente a”, “atrás de”, “sobre”, “bajo”, “hacia el frente” y “hacia atrás”, que indican las conexiones que establece entre su cuerpo, el entorno y los objetos presentes, y comunica a través de materiales tangibles y dibujos sus experiencias, en las que revela conexiones espaciales entre seres y objetos..

Se observan cuando los pequeños empiezan a reconocer las diferencias de tamaño al comunicar, ya sea con su cuerpo o verbalmente, lo que piensan que es grande o pequeño. De igual manera, emplean términos relacionados con el espacio, como “encima”, “debajo”, “adentro” o “afuera”, para explicar la conexión entre su cuerpo, los objetos y las personas a su alrededor, y plasman estas vivencias a través de materiales tangibles o ilustraciones.

- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

Es elegir, modificar, juntar o inventar diferentes tácticas y herramientas para moverse, formar figuras geométricas y calcular o apreciar distancias, con el fin de resolver las situaciones que surgen en su juego o exploración. A medida que crece, esas tácticas se solidifican para desarrollar las ideas de espacio, forma y medida.

Es importante que en los desplazamientos que la niña o el niño realice pueda reconocer los puntos de referencia para que se pueda ubicar espacialmente.

Se promueven los siguientes desempeños:

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse
- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.

Se aprecia que el pequeño es capaz de orientarse en su entorno e identifica la ubicación de los elementos que tiene a su alrededor, coordinando sus acciones para moverse con más confianza. Durante este proceso, investiga diversas formas de afrontar situaciones relacionadas con la posición y el desplazamiento, empleando materiales tangibles para crear o ilustrar.

2.2.5. Matemática Recreativa

Las matemáticas recreativas constituyen una alternativa pedagógica que convierte la enseñanza convencional en un proceso dinámico y atractivo.

De acuerdo con Girón (2019), esta propuesta favorece que los niños desarrollen saberes matemáticos mediante el juego, la manipulación de materiales y el descubrimiento autónomo, respetando su ritmo y forma de aprender. En la misma línea, Guevara (2016) señala que la incorporación de recursos concretos, como actividades con fracciones o representaciones visuales, contribuye a que los niños comprendan nociones complejas desde etapas tempranas.

La matemática recreativa se entiende como una forma de acercarse al conocimiento matemático por medio del juego, rompecabezas, manipulativos, actividades lúdicas o problemas presentados de forma atractiva, con el fin de facilitar la comprensión de nociones matemáticas básicas como cantidad, forma, patrón, relación o lógica, sin necesidad de tránsito primero por una enseñanza formal rígida.

Este enfoque permite que los aprendizajes surjan de la experiencia concreta favoreciendo un vínculo más cercano y menos intimidante con la matemática (González Peralta et al., 2016)

El empleo de juegos en la educación inicial se concibe como una estrategia que modifica la manera tradicional de aprender matemáticas: en vez de ser vistas como contenidos abstractos o complejos, se convierten en experiencias accesibles que despiertan curiosidad, creatividad y motivación en los niños. En una revisión de investigaciones, González Peralta et al. (2016) muestran que la incorporación de actividades lúdicas genera impactos positivos en la actitud hacia la matemática, la participación en clase, la motivación y el aprendizaje.

La implementación de estrategias de aprendizaje basado en juegos (ABJ) promueve el progreso de habilidades matemáticas en los niños del nivel inicial, como lo demuestran varios estudios sobre la educación infantil. Asimismo, se ha comprobado que prácticas como el juego libre, la manipulación de objetos y la exploración en la primera infancia guardan una relación significativa con el desempeño matemático en etapas posteriores, lo que confirma el papel del juego como base del pensamiento matemático desde edades tempranas (Reikerás, 2020).

Chamba (2018) asegura que es esencial adaptar las actividades a la evolución cognitiva, emocional y social de los niños para que la matemática recreativa sea eficaz en la educación inicial. Esto implica priorizar la manipulación de materiales concretos, el empleo de recursos sensoriales y simbólicos, así como el movimiento, evitando la introducción prematura de formalismos matemáticos. De esta manera, se respetan las formas naturales de aprendizaje infantil y se favorece la construcción de conocimientos significativos a partir de la experiencia.

Pantoja (2017) manifiesta que el juego matemático en el aula fomenta la formación de una actitud favorable hacia la matemática y promueve procesos como la lógica, la concentración, la creatividad, la exploración y el trabajo en equipo, todas estas son características esenciales en los primeros años de educación.

2.2.5.1. Aportes que respaldan la Matemática Recreativa

Champagnat (2007) plantea que la matemática recreativa constituye un recurso pedagógico valioso que debe incorporarse en el proceso de enseñanza infantil, ya que motiva a los niños y los impulsa a aprender. Señala que el juego no debe entenderse como una actividad improvisada, sino como una práctica intencional y organizada que busca alcanzar logros específicos en el área de matemáticas.

Lora (1994) plantea que, dentro de la matemática recreativa, el aprendizaje no debe entenderse como una simple transmisión de contenidos abstractos, sino como un proceso que se desarrolla a partir de la interacción activa del niño con su ambiente. Mediante el movimiento, el juego y la acción corporal, los niños desarrollan autonomía para indagar, interpretar sus experiencias y ampliar su comprensión del mundo. Este enfoque, además de fortalecer la dimensión cognitiva, transforma la relación de los niños con la realidad y favorece aprendizajes continuos y significativos.

La matemática recreativa, bajo este enfoque, se entiende como una experiencia vivencial en la que el cuerpo se convierte en herramienta para explorar nociones como la orientación espacial, la seriación, la clasificación y la comparación de cantidades. El movimiento y la acción corporal permiten que los niños experimenten, cometan errores, modifiquen sus ideas y alcancen una mayor comprensión de las nociones matemáticas. De esta manera, se integra la dimensión emocional, corporal y cognitiva, mostrando que el aprendizaje matemático es un proceso integral que involucra a la persona en su totalidad (Limache, 2021; Llanos Zuloaga, 2023).

Godino (2004) sostiene que la matemática recreativa se orienta hacia la obtención de aprendizajes mediante actividades lúdicas, en las que los contenidos, ideas y problemas matemáticos se presentan de manera atractiva y motivadora. En este enfoque, los juegos de motricidad, los talleres de psicomotricidad y otras dinámicas lúdicas se convierten en recursos valiosos para el conocimiento, ya que facilitan la comprensión y el desarrollo del pensamiento matemático.

Nortes (1993) sostiene que la matemática recreativa es un recurso de aprendizaje invaluable diseñado para despertar el interés y la curiosidad en los niños y hacerlos pensar, usar su imaginación para argumentar en contra de estructuras matemáticamente rígidas del futuro. Los recursos didácticos en el área de Matemática cumplen un papel esencial, ya que facilitan que los contenidos se presenten de manera atractiva y comprensible. Gracias a su uso, los niños pueden percibir la matemática no solo como una disciplina exigente, sino también como cercana y estimulante. La participación activa en el proceso de aprendizaje y la comprensión se intensifican al incluir materiales que puedan ser manipulados, tareas lúdicas y soportes visuales.

Gardner (1979) señala que las matemáticas recreativas y los juegos constituyen un recurso privilegiado para despertar el interés de los niños en la enseñanza elemental. Afirma que los acertijos, al plantear paradojas, y las teorías o trucos con apariencia mágica, estimulan la imaginación infantil con mayor fuerza que las aplicaciones prácticas, sobre todo cuando estas últimas se encuentran alejadas de sus experiencias cotidianas.

2.2.5.2. El Pensamiento Matemático en la Matemática Recreativo

El pensamiento matemático en la primera infancia no se limita a memorizar números o realizar operaciones básicas, sino que implica observar, razonar, clasificar y establecer relaciones entre objetos y situaciones cotidianas. En este sentido, la matemática recreativa se convierte en un recurso pedagógico que favorece la construcción de nociones espaciales y geométricas, al mismo tiempo que estimula la curiosidad y la iniciativa de los niños.

Mujica y Márquez (2022), Subrayan que, a pesar de que hay muchas teorías relacionadas con el desarrollo del pensamiento matemático en la primera infancia, todavía no se han implementado estrategias pedagógicas que favorezcan su evolución. Por ello, el uso de actividades recreativas y juegos constituye una vía eficaz para consolidar aprendizajes significativos, ya que permite que los niños exploren, manipulen y representen objetos en contextos lúdicos.

De manera complementaria, Valderrama y Quintero (2022) Enfatizan que el juego pedagógico es una táctica crucial para el progreso del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia, ya que crea entornos de aprendizaje donde los niños tienen la oportunidad de experimentar, cometer errores y corregirlos, lo cual potencia su habilidad para razonar y resolver problemas.

Asimismo, Girón (2019) plantea que la matemática recreativa en educación inicial responde a la naturaleza y cosmovisión de los niños, integrando la enseñanza sensoriomotora y la exploración activa como pilares para la construcción de nociones matemáticas. Estas propuestas coinciden en que la recreación y el juego no solo motivan, sino que también evitan la monotonía y convierten la matemática en una experiencia significativa y vivencial.

En síntesis, el pensamiento matemático en la matemática recreativa se entiende como un proceso de construcción activa que combina la exploración sensorial, el juego y la resolución de problemas, generando aprendizajes duraderos y contextualizados en la vida diaria de los niños.

2.2.5.3. Características del Pensamiento Matemático

En la educación infantil, el desarrollo del pensamiento lógico matemático se origina a partir de vivencias directas relacionadas con los números, el espacio y el tiempo. Según Arteaga y Macías (2016), este proceso se refuerza a través de cinco habilidades fundamentales: la observación, la creatividad, la intuición, el razonamiento lógico y la manipulación. Estas habilidades permiten a los niños cultivar capacidades cognitivas que les ayudan a entender fenómenos, prever resultados, formular conclusiones y convertir problemas matemáticos en situaciones prácticas y relevantes.

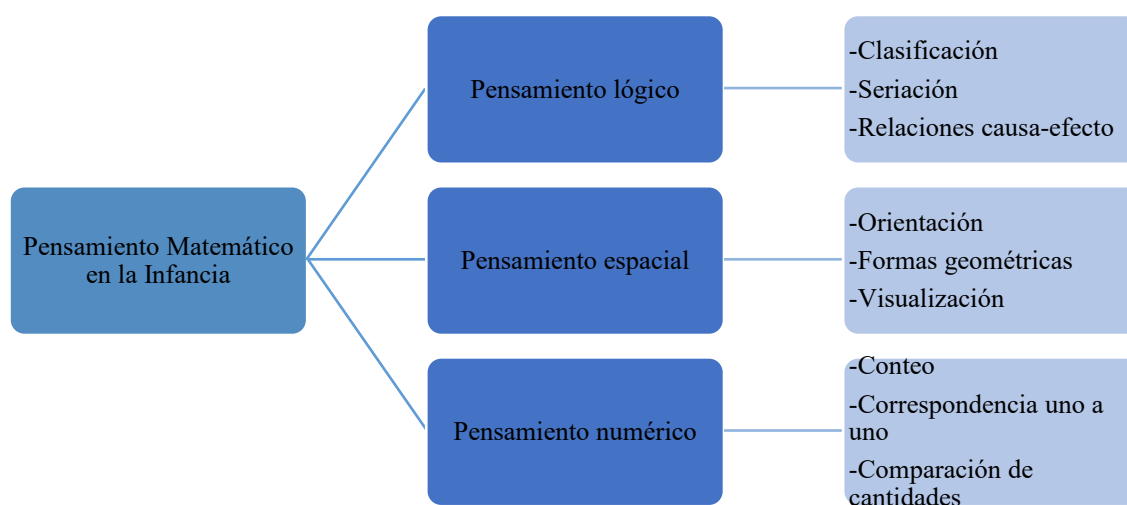
La observación ayuda a que los infantes se enfoquen en propiedades y características específicas de objetos o situaciones, siendo guiados de manera cuidadosa por el docente. La imaginación potencia la creatividad y la generación de diferentes actividades en el ámbito matemático.

La intuición se vincula con la habilidad de prever resultados de acciones futuras, mientras que el razonamiento lógico permite llegar a conclusiones basadas en ideas previamente consideradas válidas. Por último, la manipulación implica la utilización de materiales físicos para transformar problemas abstractos en experiencias prácticas, lo que hace más accesible la comprensión y aplicación de conceptos matemáticos en la vida diaria. Estas cinco habilidades se combinan en el desarrollo de nociones matemáticas fundamentales, fortaleciendo aprendizajes significativos desde la infancia (Arteaga y Macías, 2016).

En el nivel inicial, la resolución de problemas matemáticos debe abordarse desde una perspectiva lúdica, activa y contextualizada, que permita a los niños construir significados a partir de sus propias experiencias. MINEDU (2025) sostiene que el juego y la exploración son medios privilegiados para desarrollar competencias matemáticas, especialmente aquellas vinculadas con la forma, el movimiento y la localización. A través de situaciones problemáticas recreativas, los niños pueden observar, comparar, anticipar, representar y comunicar sus ideas, fortaleciendo así su pensamiento lógico y espacial.

Figura 2:

Dimensiones y Características de Pensamiento Matemático en la Infancia



Nota: Mapa conceptual de los tipos de pensamiento matemático en la infancia.

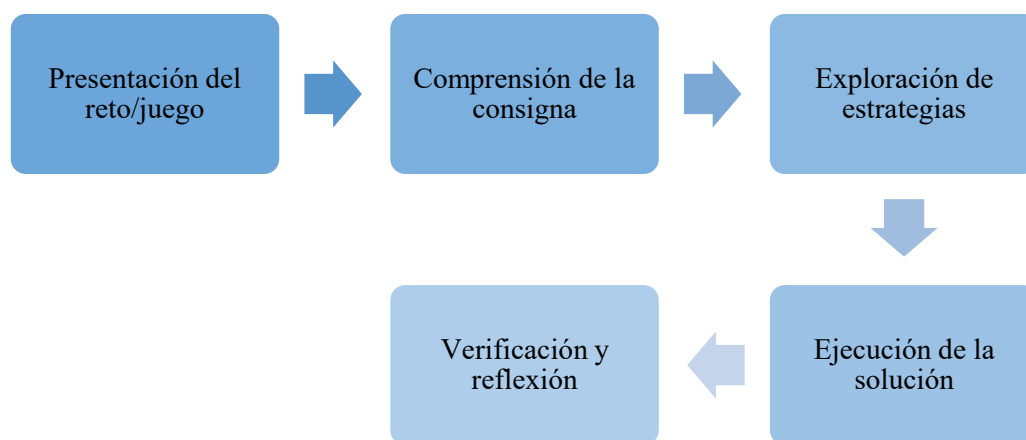
Fuente: Alsina (2010)

2.2.5.4. Proceso de Resolución de Problemas Mediante Actividades Lúdicas

El proceso de la resolución de problemas lúdicos en educación inicial puede estructurarse en cinco momentos interrelacionados: (1) la presentación del desafío o actividad, que debe resultar motivadora y cercana a la experiencia del niño; (2) la interpretación de la consigna, en la que el docente orienta la comprensión del reto sin imponer respuestas; (3) la exploración de alternativas, que brinda a los niños la posibilidad de experimentar libremente con materiales y propuestas; (4) la puesta en práctica de la solución, donde se aplican las ideas generadas; y (5) la verificación y reflexión, que impulsa el análisis de los resultados y la comunicación de lo aprendido. Estos momentos no siguen un orden rígido ni lineal, sino que se ajustan a las características del grupo y al tipo de situación planteada (Arteaga et al., 2016).

Figura 3:

Pasos para la Resolución de Problemas Matemáticos Lúdicos en Educación Inicial.



Nota: Diagrama de los pasos para resolución de problemas matemáticos lúdicos

Fuente: (Arteaga et al., 2016).

2.2.5.5. Momentos de la Construcción del Conocimiento Matemático

Bruner (1966), propuso que el aprendizaje se construye a través de tres modos de representación que permiten al niño avanzar progresivamente hacia niveles superiores de abstracción. Estos modos son: vivencial, enactivo, icónico y simbólico.

- El modo vivencial está vinculado al uso del cuerpo, el movimiento y las experiencias sensoriales que los niños realizan mientras interactúan con el entorno. En esta etapa, el aprendizaje matemático surge a partir de acciones concretas, como explorar objetos, manipular materiales, desplazarse en el espacio o percibir características físicas de aquello que los rodea. Estas experiencias permiten que los niños formen primeras nociones relacionadas con el tamaño, la forma, la cantidad, la ubicación o el movimiento, construyendo significados desde la acción y el contacto directo.
- En el modo enactivo (material concreto) el conocimiento se adquiere mediante la acción directa sobre los objetos y el uso del cuerpo. En educación inicial, esto se traduce en experiencias vivenciales donde los niños exploran el entorno a través de movimientos, manipulaciones y sensaciones. El aprendizaje matemático en esta etapa se vincula con la percepción corporal y la interacción con materiales concretos, lo que favorece la construcción de nociones espaciales y temporales.
- El modo icónico (Pictórica) aparece cuando el niño comienza a representar sus experiencias mediante imágenes, dibujos o esquemas. En este nivel, las nociones matemáticas se expresan de manera gráfica, lo que permite organizar y comunicar ideas que antes se construían únicamente a través de la acción. Bruner señala que este paso es fundamental porque facilita la transición hacia formas más abstractas de pensamiento.
- Finalmente, el modo simbólico corresponde al uso de signos y símbolos formales, como números, operaciones y lenguaje matemático. En esta etapa, los niños logran expresar sus razonamientos de manera más precisa.

Llinares (2020) explica que el enfoque Singapur plantea una propuesta didáctica que estructura la enseñanza de la matemática en tres etapas progresivas: la fase concreta, la pictórica y la simbólica (COPISI). El propósito de esta secuencia es que los niños construyan sus nociones matemáticas de forma escalonada, comenzando con experiencias de manipulación y avanzando hacia representaciones más abstractas.

La fase concreta se centra en el uso de materiales manipulativos, como bloques o figuras geométricas, que permiten a los niños experimentar y descubrir relaciones matemáticas. La fase pictórica implica la representación gráfica de esas experiencias, mediante dibujos o diagramas, lo que facilita la comunicación y organización del pensamiento. Finalmente, la fase simbólica corresponde al uso de signos matemáticos formales, como números y operaciones, que consolidan el aprendizaje y permiten resolver problemas más complejos.

Barriga (2021) destaca que esta secuencia favorece aprendizajes más duraderos, ya que cada fase se construye sobre la anterior. En educación inicial, el enfoque COPISI se vincula directamente con la matemática recreativa, pues convierte la resolución de problemas en experiencias motivadoras, lúdicas y significativas.

La propuesta de Bruner aporta el fundamento teórico sobre cómo se construye el pensamiento matemático, mientras que el Método Singapur (COPISI) ofrece la aplicación didáctica que traduce esa teoría en prácticas concretas de aula. Integrar ambos enfoques en el marco teórico permite mostrar que la matemática recreativa en educación inicial se sustenta en principios psicológicos del aprendizaje y en estrategias pedagógicas que aseguran la progresión de lo vivencial a lo simbólico.

2.2.5.6. La Matemática en el Nivel Inicial

En el nivel inicial, la matemática se concibe como una experiencia activa y recreativa que busca despertar en los niños la curiosidad y el interés por aprender. MINEDU (2025) destaca que la enseñanza debe partir de situaciones significativas y cercanas a la vida cotidiana, favoreciendo la autonomía, la iniciativa y la construcción progresiva de nociones espaciales y geométricas.

El enfoque plantea que la actividad matemática se desarrolla a partir de la resolución de problemas, los cuales se conciben como situaciones significativas que los niños encuentran en diversos contextos de su vida diaria. Estas situaciones se organizan en cuatro ámbitos que orientan la labor pedagógica: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad, equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento

y localización; y situaciones relacionadas con la gestión de datos e incertidumbre (MINEDU, 2016).

Cuando los niños se involucran en estas situaciones, se enfrentan a desafíos para los cuales no poseen respuestas inmediatas ni estrategias preestablecidas. Esta ausencia de soluciones directas activa un proceso natural de indagación, experimentación, reflexión individual y social, mediante el cual los niños ponen a prueba ideas, las reorganizan y construyen nuevos conocimientos. A través de este proceso, emergen conceptos matemáticos que funcionan como herramientas para resolver problemas cuya complejidad aumenta de manera gradual (MINEDU, 2016).

El currículo también enfatiza que los problemas pueden ser planteados tanto por el docente como por los propios niños, favoreciendo con ello la creatividad, la autonomía, la exploración y la capacidad para interpretar diversas situaciones. Este protagonismo en la formulación de problemas fortalece el pensamiento matemático desde una perspectiva activa y significativa.

Asimismo, se reconoce que el aprendizaje matemático no es únicamente un proceso cognitivo. Las emociones, actitudes y creencias de los niños influyen directamente en su disposición para enfrentar desafíos, persistir en la búsqueda de soluciones y disfrutar del proceso de aprender. Por ello, el enfoque de resolución de problemas se articula con un clima emocional positivo y confiable que apoye la participación y la exploración.

El marco curricular vigente establece dos competencias fundamentales para el nivel de Educación Inicial: Resuelve problemas de cantidad y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Ambas guían la acción pedagógica hacia experiencias que permiten a los niños comprender y aplicar ideas matemáticas desde la infancia.

2.2.5.7. Estrategias para el desarrollo de la matemática recreativa

La matemática recreativa en el nivel inicial se configura como una propuesta pedagógica que busca despertar el interés, la curiosidad y el pensamiento lógico en los

niños mediante experiencias lúdicas, significativas y contextualizadas. Esta forma de enseñanza no se limita a transmitir contenidos numéricos, sino que promueve la exploración, la resolución de problemas y la construcción activa del conocimiento. Según el Ministerio de Educación del Perú (2020), el enfoque actual de la matemática en la primera infancia debe orientarse hacia el uso de situaciones cotidianas, juegos y retos que permitan a los niños observar, clasificar, comparar y anticipar, desarrollando así habilidades cognitivas esenciales.

Para lograr este propósito, es necesario implementar estrategias que integren el juego, la manipulación de materiales y la interacción social como medios para construir nociones matemáticas. Cano y Quintero (2022), destacan que el juego no solo favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, sino que también potencia la creatividad, la autonomía y la capacidad de tomar decisiones. En este sentido, las estrategias deben ser flexibles, adaptables al contexto y centradas en el niño como protagonista del aprendizaje.

Una de las estrategias más efectivas es la presentación de situaciones problemáticas lúdicas, donde el docente plantea retos que invitan a los niños a buscar soluciones mediante el diálogo, la exploración y la representación. Estas situaciones deben estar vinculadas a la vida cotidiana del niño, como organizar objetos, construir recorridos o comparar cantidades, lo que permite que el aprendizaje sea significativo y funcional (Mundo Inicial, 2025).

Otra estrategia clave es el uso de materiales concretos y estructurados, que facilitan la manipulación y la visualización de conceptos matemáticos. Cubos, bloques, tarjetas, figuras geométricas y elementos del entorno pueden convertirse en recursos valiosos para trabajar nociones como clasificación, seriación, correspondencia uno a uno y orientación espacial. El docente debe ofrecer oportunidades para que los niños experimenten libremente, formulen hipótesis y validen sus ideas a través de la acción.

Asimismo, se recomienda incorporar lenguajes múltiples en la enseñanza de la matemática recreativa, permitiendo que los niños expresen sus ideas mediante el lenguaje oral, gráfico, corporal y simbólico. Esta estrategia favorece la comprensión

profunda de los conceptos y el desarrollo de habilidades comunicativas, ya que los niños aprenden a explicar, justificar y representar sus razonamientos (Cano y Quintero, 2022).

La organización de espacios y tiempos flexibles también constituye una estrategia fundamental. El aula debe ofrecer zonas de juego, exploración y representación, donde los niños puedan desplazarse, interactuar y construir aprendizajes a su ritmo. El tiempo destinado a las actividades debe permitir la repetición, la reflexión y el intercambio de ideas, evitando la rigidez y favoreciendo la autonomía.

2.2.5.7.1. Actividades de aprendizaje como estrategia

Las actividades de aprendizaje constituyen herramientas esenciales en el proceso educativo, pues facilitan que los niños construyan conocimientos de manera activa y significativa. En lugar de limitarse a recibir información de manera pasiva, los niños participan en experiencias planificadas que integran objetivos claros, contenidos relevantes y contextos adecuados, permitiendo la exploración, la manipulación y la reflexión sobre lo aprendido (MINEDU, 2016).

En la educación inicial, este tipo de estrategias se manifiesta mediante juegos, experimentos, construcción de objetos y resolución de problemas, los cuales permiten a los niños comprender conceptos matemáticos, espaciales y lingüísticos, al tiempo que desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales, tales como creatividad, atención, cooperación y autonomía (MINEDU, 2016).

Desde la perspectiva de un enfoque basado en competencias, las actividades de aprendizaje se utilizan para fortalecer capacidades específicas, de modo que los niños puedan aplicar lo aprendido en situaciones concretas y significativas. Por ejemplo, mediante actividades de conteo, clasificación o construcción de figuras, los niños trabajan competencias como resolver problemas de forma, movimiento y localización. De esta manera, las actividades de aprendizaje no solo cumplen una función práctica, sino que constituyen estrategias intencionadas para lograr aprendizajes duraderos, profundos y transferibles a contextos reales.

Bruner (1966) sostiene que las actividades destinadas a la resolución de problemas en educación inicial no solo buscan que los niños enfrenten situaciones abiertas, sin soluciones previamente establecidas, sino que también favorecen el aprendizaje mediante diversos modos de representación. Desde esta perspectiva, el conocimiento se construye de manera progresiva a través de cuatro niveles: experiencial, pictórico, icónico y simbólico. Así también, plantea que las actividades de resolución de problemas, articuladas con sus modos de representación, potencian un aprendizaje progresivo, activo y significativo.

Figura 4:

Clasificación de Actividades Recreativas según Habilidades Matemáticas

Tipo de actividad	Habilidad matemática principal	Ejemplo
<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa • Juegos de construcción • Juegos con números 	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento lógico • Pensamiento espacial • Pensamiento numérico 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominó matemático • Bloques geométricos • Bingo de cantidades

Nota: Esquema comparativo de ejemplos de actividades recreativas

Fuente: (González et al., 2016)

2.2.5.8. Rol del Docente en la Aplicación de la Matemática Recreativa para Desarrollo de Competencias

Brousseau (1997) manifiesta que la enseñanza de la matemática no debe entenderse únicamente como la transmisión directa de contenidos por parte del docente, sino como un proceso que se construye a través de la interacción del estudiante con situaciones diseñadas para estimular el razonamiento.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje surge cuando el alumno enfrenta problemas que lo llevan a tomar decisiones, analizar información y elaborar estrategias propias dentro de un entorno preparado por el maestro.

Uno de los pilares de su trabajo es la Teoría de las Situaciones Didácticas, bajo la premisa de que la resolución de problemas es el escenario idóneo para la génesis del pensamiento matemático genuino. Esta teoría subraya la importancia de generar momentos en los que el estudiante pueda actuar con autonomía, sin depender de manera constante de la guía del docente. A estos momentos los denomina situaciones didácticas, en las que el alumno experimenta, prueba, se equivoca y ajusta sus ideas, logrando una comprensión más profunda de los conceptos matemáticos (Brousseau, 2004).

Otro aporte fundamental es la noción de contrato didáctico, entendida como el conjunto de expectativas implícitas que regulan la relación entre maestro y estudiante. Dicho contrato influye en la manera en que los alumnos interpretan las tareas y en las estrategias que emplean para resolver los problemas. Cuando este contrato se modifica, también cambian las formas de razonamiento y las soluciones que los niños elaboran. De esta manera, Brousseau muestra que la enseñanza de la matemática requiere equilibrar la orientación del docente con espacios de exploración autónoma, promoviendo aprendizajes más significativos y duraderos (Chevallard, 1999).

Alsina (2010), menciona que el aprendizaje matemático en la infancia se potencia cuando los niños enfrentan situaciones lúdicas que los invitan a clasificar, comparar y anticipar, favoreciendo así el desarrollo de competencias cognitivas y sociales.

El docente cumple un rol esencial como mediador, ya que es quien diseña y organiza actividades que vinculan la resolución de problemas, el reconocimiento de formas, el movimiento corporal y la localización espacial.

En el caso de la competencia para resolver problemas, la matemática recreativa ofrece escenarios donde los niños deben tomar decisiones, analizar información y elaborar estrategias propias. Barriga (2021) sostiene que los juegos concretos y simbólicos permiten que los niños construyan nociones matemáticas a partir de la acción y la representación, generando aprendizajes duraderos. De esta manera, el

docente no transmite únicamente contenidos, sino que crea ambientes que estimulan el razonamiento autónomo.

El docente debe de hacer uso de materiales concretos como bloques geométricos, rompecabezas y actividades de construcción facilita que los niños reconozcan propiedades de las figuras, exploren la simetría y comprendan relaciones espaciales. El Ministerio de Educación del Perú (2020) enfatiza que la manipulación de objetos y el movimiento corporal son fundamentales para que los niños desarrollen habilidades de orientación y percepción espacial, integrando el cuerpo como medio de aprendizaje.

Finalmente, en la competencia de localización, la matemática recreativa se convierte en una herramienta para que los niños comprendan nociones de dirección, ubicación y desplazamiento. Actividades como juegos de recorrido, búsqueda de objetos y dinámicas de orientación en el aula permiten que los niños construyan referencias espaciales y fortalezcan su autonomía. Cano y Quintero (2022) destacan que el juego, al involucrar movimiento y exploración, favorece la construcción de significados matemáticos vinculados al espacio y la ubicación.

En síntesis, el docente, como mediador, garantiza que estas experiencias sean significativas, inclusivas y coherentes con las necesidades de los niños, promoviendo aprendizajes que trascienden el aula y se conectan con la vida cotidiana.

2.3. Definiciones Operacionales

2.3.1. Matemática Recreativa: Es la metodología que usa el juego y la exploración para enseñar conceptos matemáticos de forma divertida y significativa.

2.3.2. Pensamiento Espacial: Es la capacidad para reconocer posiciones, formas y relaciones entre objetos en el entorno físico.

2.3.3. Resolución de problemas: Es el proceso en el que los niños identifican una dificultad y aplican estrategias para encontrar soluciones.

2.3.4. Forma: Características externas que definen un objeto, como su contorno, tamaño y estructura.

2.3.5. Localización: Ubicación específica que ocupa un objeto o persona dentro de un espacio determinado.

2.3.6. Nociones espaciales: Habilidad para identificar posiciones y cambios en el entorno físico que rodea al niño.

2.3.7. Nociones temporales: Capacidad para comprender secuencias, duraciones y orden de eventos en el tiempo.

2.3.8. Estrategias lúdicas: Actividades pedagógicas basadas en el juego que facilitan el aprendizaje activo y motivador.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación

El presente estudio se inscribe en un enfoque cuantitativo, dado que se centra en la recolección y el análisis numérico de datos con el propósito de contrastar hipótesis y examinar la relación entre variables. Este enfoque se caracteriza por su estructura lógica y deductiva, orientada a la formulación de preguntas e hipótesis que posteriormente se someten a verificación empírica, en concordancia con los lineamientos expuestos por Sampieri et al. (2014).

La investigación es tipo aplicada, debido a que busca intervenir directamente en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años mediante la implementación de la estrategia de matemática recreativa. Su propósito es generar mejoras reales en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, desarrollando cambios observables en el desempeño de los niños. Este tipo de estudio se orienta a transformar una situación educativa concreta y se basa en fundamentos teóricos y científicos que respaldan la pertinencia y efectividad de la intervención.

3.2. Diseño de la Investigación

La investigación adoptó un diseño preexperimental de un solo grupo con evaluación previa y posterior a la intervención. Este tipo de diseño permite identificar los cambios producidos en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” tras la aplicación de la estrategia de matemática recreativa en los niños de cuatro años. Según Campbell y Stanley (1969), este enfoque metodológico proporciona evidencia inicial sobre los efectos de una intervención en ausencia de un grupo de comparación, por lo que resulta adecuado cuando se busca analizar el impacto inmediato de una propuesta pedagógica en un contexto educativo específico.

Es un diseño menos riguroso, útil para estudios exploratorios o como un ensayo antes de realizar un experimento más complejo y riguroso.

Donde:

$G.E. = O_1 \text{ ----- } X \text{ ----- } O_2$
--

G. E.= Grupo Experimental

O₁ = Medición de pre prueba

O₂= Medición de post prueba

X = Aplicación

3.3. Población, Muestra y Muestreo

De acuerdo con Valderrama (2016), la población corresponde al conjunto de sujetos o elementos sobre los cuales se desea obtener información en una investigación. En este estudio, la población estuvo conformada por 25 niños de cuatro años matriculados en la I.E. N° 14059 “Cruz del Norte” durante el periodo académico 2023.

Tabla 1 Muestra de niños de 4 años de la Institución Educativa N°14059 “Cruz del Norte”

Nombre del aula	Hombre	Mujer	Total
4 años. Única	11	14	25
Total			25

Fuente: Nómina de matrícula obtenida del SIAGIE 2023.

- a) **Muestreo:** Dado que la población estuvo constituida por un grupo pequeño y accesible, la muestra coincidió con la totalidad de los 25 niños. El tipo de muestreo empleado fue no probabilístico por conveniencia, al seleccionarse a todos los estudiantes disponibles y matriculados en el aula de cuatro años de la institución educativa, de acuerdo con la información proporcionada por el sistema SIAGIE.

3.4. Hipótesis y Variables

3.4.1. Hipótesis

El software estadístico usa el estadístico de prueba y los grados de libertad para calcular el valor p. El valor p es la probabilidad de observar los resultados de tu

muestra si la Hipótesis Nula (H_0) o si es estadísticamente significativa (H_1) se concluye que hay una diferencia/relación.

Según el autor **Fisher(1925)** la decisión sobre las hipótesis se basa únicamente en la comparación entre el valor p y el alpha (α) que se menciona a continuación:

$p \leq \alpha$ Rechazar H_0 El resultado es estadísticamente significativo. Se acepta la H_1 y se concluye que hay una diferencia/relación.

$p > \alpha$ No Rechazar H_0 El resultado no es estadísticamente significativo. No hay evidencia suficiente para afirmar una diferencia/relación

Definición de las hipótesis:

H_0 = Es la hipótesis de "no efecto" o "no diferencia". Postula que no hay relación entre las variables o no hay diferencia entre los grupos que estás estudiando.

H_1 = Es la hipótesis de investigación. Postula que sí hay una relación o sí hay una diferencia significativa.

En la presente investigación tenemos las siguientes hipótesis:

Hipótesis general:

H_0 : La estrategia de la matemática recreativa no tiene efectos significativos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.14059 “Cruz del Norte”.

H_1 : La estrategia de la matemática recreativa tiene efectos significativos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 14059, “Cruz del Norte”.

✓ **Hipótesis específica 1:**

H_0 : No existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E.

14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

H1: Existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

✓ **Hipótesis específica 2:**

H₀: No existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

H₁: Existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

✓ **Hipótesis específica 3:**

H₀: No existe diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

H₁: Existe diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

Variables

Tenemos las siguientes:

V.D : Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización

V.I : Matemática recreativa

3.5. Métodos de la Investigación

Según Medina et al. (2023), los métodos de investigación constituyen procedimientos sistemáticos que orientan la identificación del problema, la recopilación y el análisis de la información, así como la obtención de conclusiones fundamentadas. Estos métodos permiten organizar de manera coherente el proceso investigativo y garantizar que las decisiones tomadas respondan a criterios técnicos y científicos.

En el presente estudio se empleó el método inductivo, el cual se caracteriza por partir de la observación y el análisis de datos específicos para derivar inferencias de mayor nivel de generalidad. Este enfoque resulta pertinente, dado que la investigación busca identificar los cambios producidos en los niños de cuatro años a partir de la aplicación de la estrategia de matemática recreativa y, a partir de esos resultados particulares, establecer conclusiones sobre su efecto en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados

De acuerdo con Medina et al. (2023), la observación constituye una técnica de investigación que permite registrar de manera sistemática el comportamiento de los sujetos en su contexto natural, posibilitando el análisis objetivo de sus acciones y respuestas. Esta técnica puede aplicarse siguiendo un procedimiento estructurado para garantizar la obtención de información válida y confiable.

En el presente estudio, la técnica empleada fue la observación sistemática, por medio de la cual se recogieron evidencias del desempeño de los niños de cuatro años antes y después de la aplicación de la estrategia de matemática recreativa. Esta técnica resultó pertinente debido a que la competencia evaluada “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” requiere analizar conductas reales durante las actividades pedagógicas.

En cuanto al instrumento, Medina et al. (2023) señalan que la escala de valoración constituye un recurso que permite estimar el nivel de logro de los aprendizajes a partir de criterios previamente establecidos. En esta investigación se utilizó una escala de estimación tipo Likert de tres niveles, diseñada para evaluar el desarrollo de los indicadores vinculados a la competencia mencionada. Este instrumento facilitó la cuantificación del progreso de los niños mediante categorías graduales de desempeño.

La construcción del instrumento implicó un proceso de revisión por parte de especialistas en educación inicial, quienes valoraron la claridad, coherencia y pertinencia de los ítems, asegurando la validez de contenido. Asimismo, se evaluó su consistencia interna mediante el coeficiente alfa de Cronbach, calculado con el programa SPSS v.27. El análisis arrojó un valor de $\alpha = .951$, lo que representa una confiabilidad excelente conforme a los criterios de Nunnally (1967).

El uso conjunto de la técnica de observación y de la escala de valoración permitió obtener información precisa, estructurada y comparable sobre el desempeño de los estudiantes, constituyéndose en herramientas adecuadas para valorar el efecto de la estrategia de matemática recreativa en la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

3.7. Procesamiento de la Información

Para el procesamiento de la información se inició con la organización de los instrumentos aplicados mediante un método de seriación, asignando un número correlativo a cada formato con la finalidad de asegurar un control adecuado del registro de datos. Luego, se procedió a la codificación de los ítems, elaborándose una matriz donde se asignaron valores numéricos a las alternativas de respuesta de la escala tipo Likert: “Logro esperado” (3), “proceso” (2) y “inicio” (1), lo que permitió estandarizar la información para su análisis en el software Microsoft Excel.

Posteriormente, se efectuó la tabulación de los datos, organizándolos en cuadros relacionados con cada objetivo específico. Con base en esta información se generaron gráficos de barras que facilitaron la visualización de los resultados descriptivos. De manera complementaria, se empleó el programa estadístico SPSS v.27 para el procesamiento inferencial y la ejecución de las pruebas de hipótesis.

En relación con la confiabilidad del instrumento, Medina et al. (2023) señalan que esta se refiere al grado de estabilidad y consistencia que un instrumento mantiene al ser aplicado en condiciones similares. Bajo esta consideración, se calculó el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un índice que permitió respaldar la fiabilidad de la escala utilizada.

Seguidamente, se evaluó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro Wilk, recomendada para muestras pequeñas. Cuando el resultado no fue significativo ($p > .05$), los datos se interpretaron como distribuidos normalmente y se aplica la prueba t de Student, para muestras relacionadas. En esta investigación, la prueba arrojó un valor significativo ($p \leq .05$), se asumió la ausencia de normalidad y se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Fisher (1925) establece que el valor p representa la probabilidad asociada al resultado de una prueba estadística, y su comparación con el nivel de significancia ($\alpha = .05$) constituye el criterio formal para tomar decisiones sobre la aceptación o rechazo de las hipótesis de investigación.

Asimismo, Hernández et al. (2014) indican que las pruebas estadísticas pueden clasificarse en paramétricas y no paramétricas, y su elección depende de las características de los datos y del diseño de estudio. En esta investigación, debido a los resultados obtenidos en la evaluación de normalidad, se optó principalmente por pruebas no paramétricas, en especial la de Wilcoxon, dada su pertinencia para muestras dependientes y distribuciones no normales.

En la fase final, se procedió al análisis y la interpretación de los hallazgos, estableciendo una triangulación entre los resultados obtenidos, los objetivos propuestos y el marco teórico referencial. Este proceso se orientó a determinar la incidencia de la estrategia de matemática recreativa sobre la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, permitiendo así evaluar su efectividad en la estructuración de nociones espaciales en infantes de cuatro años.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivos

- **Objetivo general**

Aplicar la estrategia de la matemática recreativa y medir su efecto en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”.

Tabla 2

Resultados de la estrategia matemática recreativa

Calificación	ANTES						DESPUES					
	D1		D2		D3		D1		D2		D3	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
A	3	12	2	6	0	0	20	81	18	70	23	92
B	11	45	6	24	6	24	3	12	6	24	1	4
C	11	43	18	70	19	76	2	7	2	6	1	4
TOTAL	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Elaboración propia

Nota: Base de datos del pretest y postest

De la Tabla N°2 es posible evidenciar los efectos sobre la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización que ha tenido la estrategia de la matemática recreativa puesto que cuando se compara la proporción de niños que estuvieron en nivel de logro paso de 12% a 20% en la dimensión uno (Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones) y de 6% a 70% en la dimensión dos (Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas) y por ultimo en la dimensión tres (Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio) paso de 0% a 92% a partir de la estrategia de la matemática recreativa..

- **Objetivo específico N° 1:**

Medir el efecto de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños recreativa en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

Tabla 3

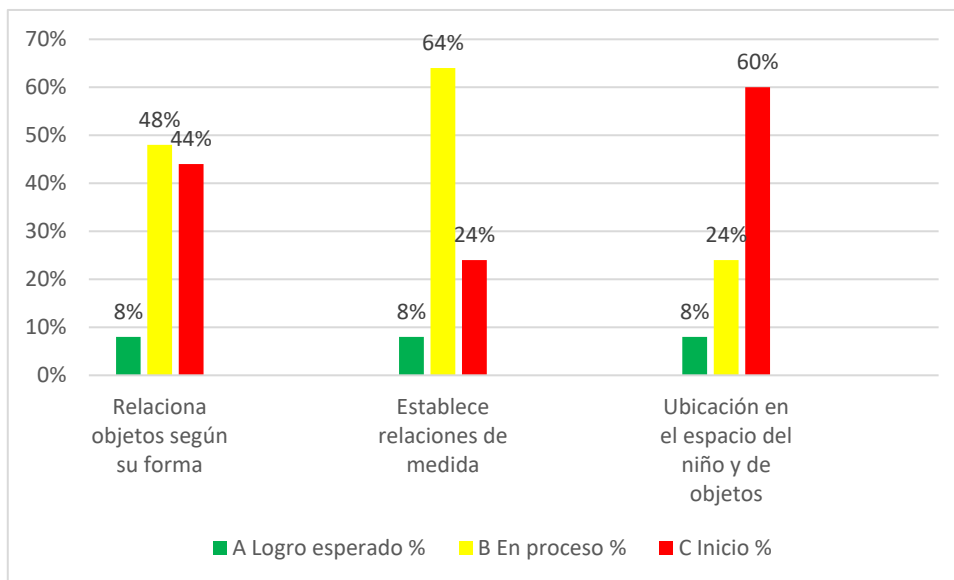
Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Dimensión	Indicador	A		B		C		TOTAL	
		Logro esperado		En proceso		Inicio			
		F	%	F	%	F	%	F	%
Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Relaciona objetos según su forma	2	8	12	48	11	44	25	100
	Establece relaciones de medida	3	12	16	64	6	24	25	100
	Ubicación en el espacio del niño y de objetos	4	16	6	24	15	60	25	100

Nota : Elaboración propia

Fuente: Prueba diagnóstica aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

De la Tabla N°3 de la dimensión denominada Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se obtiene que en el indicador relaciona objetos según su forma se ha obtenido como resultado que el 44 % de niños se encuentra en inicio (C) frente al 48 % que se encuentra en (B) proceso, un 8% se encuentran en logro esperado. En cuanto al indicador establece relaciones de medida, se obtuvieron los siguientes resultados 24% están en inicio, el 64% en Proceso y el 12% en logro esperado. En cuanto al indicador Ubicación en el espacio del niño y de los objetos, específicamente en lo relacionado a realizar y expresar la estrategia que utilizó para ubicarse en el espacio, el 60% se encuentra en inicio, el 24% se encuentra en proceso y el 16% se encuentra en logro esperado.

Figura 5**Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones**

Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Likert.

Fuente: Viene de la tabla 3 . Elaboración propia.

Se puede apreciar en la figura N°5 que los niños en cuanto a la Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones físicas. Se encuentran en un nivel promedio de logro esperado de 42% con respecto a esta dimensión y con un 43% de inicio, siendo necesario una mayor atención para lograr sus progresos.

A continuación, se presenta la segunda dimensión denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas de la competencia.

Tabla 4

Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas

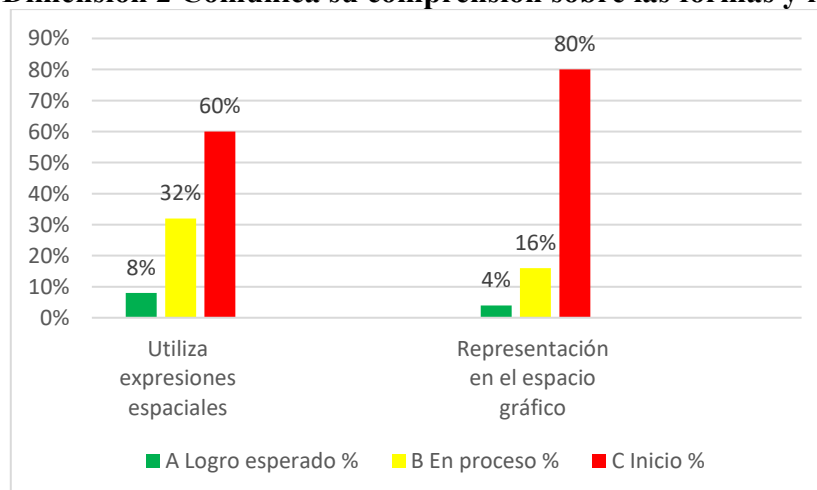
Dimensión	Indicador	A		B		C		TOTAL	
		Logro esperado		En proceso		Inicio		F	%
		F	%	F	%	F	%		
Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Utiliza expresiones espaciales	2	8	8	32	15	60	25	100
	Representación en el espacio gráfico	1	4	4	16	20	80	25	100

Nota : Elaboración propia

Fuente: Prueba diagnóstica aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

De la Tabla N°4 de la dimensión denominada Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se obtiene que en el indicador utiliza expresiones espaciales 60% de niños se encuentra en inicio frente al 8 % que se encuentra en logro esperado con respecto al indicador representación en el espacio gráfico el 80% está en inicio frente al 4 % que está en logro esperado de un total de 25 niños.

A continuación, se presenta la figura seis de esta dimensión denominada Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

Figura 6**Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas**

Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de a la escala de Likert.
Fuente: Viene de la tabla 4. Elaboración propia.

En la Figura N° 6 de la Dimensión 2 denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se encuentran en un nivel promedio de logro esperado de 6% y con un 70% en promedio de inicio, siendo necesario una mayor atención para lograr sus progresos.

Con respecto a la tercera y última dimensión se obtiene los siguiente:

Tabla 5*Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio*

Dimensión	Indicador	A		B		C		TOTAL	
		Logro esperado	F	En proceso	F	Inicio	F	F	%
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio	0	0	6	24	19	76	25	100

Nota : Elaboración propia

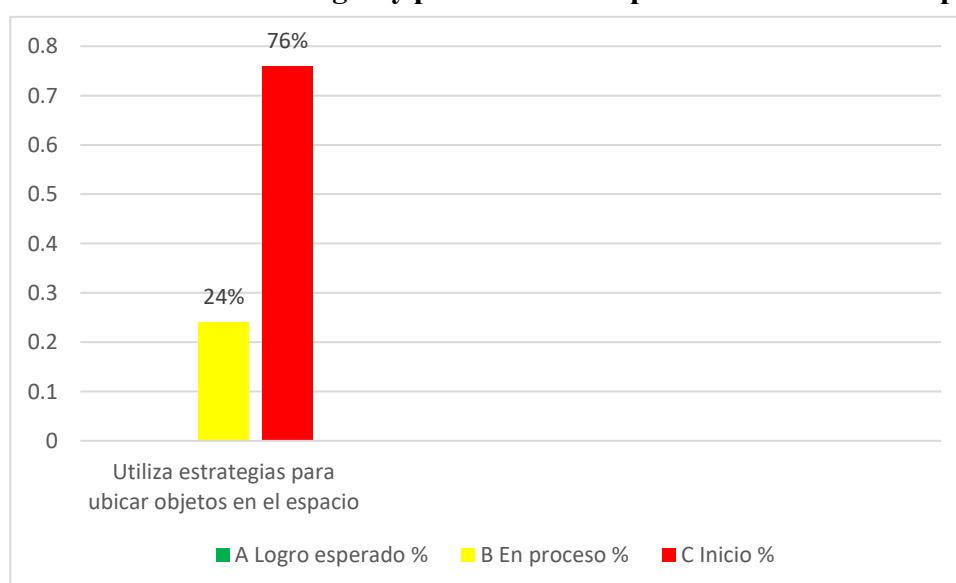
Fuente: Prueba diagnóstica aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

De la Tabla N°5 de la dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se obtiene que en el indicador utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio el 76% de niños se encuentra en inicio frente al 24 % que se encuentra en proceso con respecto al indicador de un total de 25 niños

A continuación, se presenta la figura 7:

Figura 7

Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio



Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Likert.

Fuente: Viene de la tabla 5. Elaboración propia.

En la Figura N° 7 de la Dimensión 3 denominada Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se encuentran en un nivel de inicio de 76% frente al 24 % que está en proceso.

Objetivo específico N° 2:

Medir el efecto de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

A continuación, se presenta la siguiente tabla:

Tabla 6

Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Dimensión	Indicador	A		B		C		TOTAL	
		Logro esperado		En proceso		Inicio		F	%
		F	%	F	%	F	%		
Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Relaciona objetos según su forma	19	76	5	20	1	4	25	100
	Establece relaciones de medida	21	84	2	8	2	8	25	100
	Ubicación en el espacio del niño y de objetos	21	84	2	8	2	8	25	100

Nota : Elaboración propia

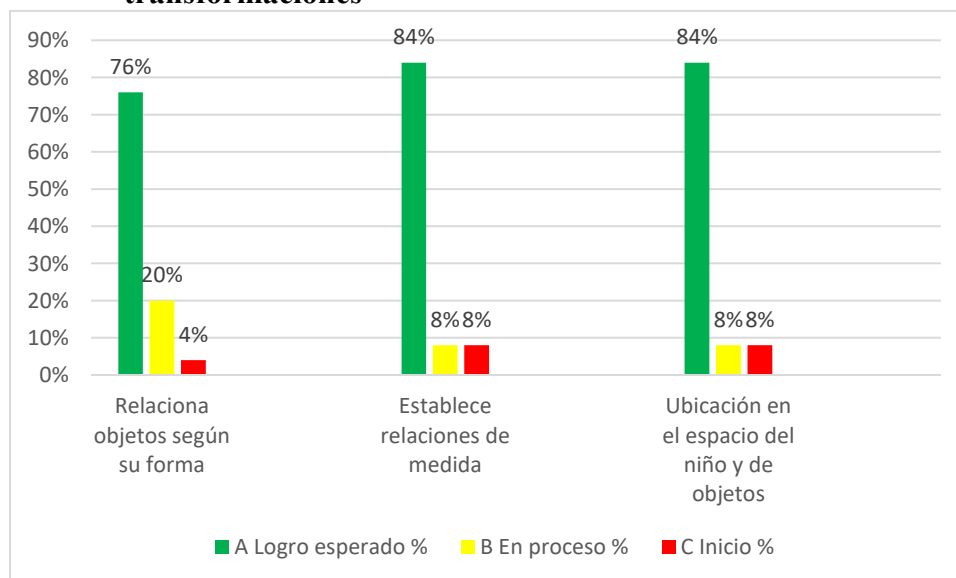
Fuente: Prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

De la Tabla N° 6 de la dimensión denominada Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se obtiene que en el indicador Relaciona las formas de los objetos se ha obtenido como resultado que el 4 % de niños se encuentra en inicio frente al 76 % que se encuentra en logro esperado de la competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización de la misma forma en el indicador Establece Relaciones de Medida el 84 % se encuentra en logro esperado frente al 8% que se encuentra en inicio, en el indicador Ubicación en el espacio del niño y de objetos el 8% está en inicio frente al 84% de logro esperado de un total de 25 niños de 4 años..

A continuación, se presenta la siguiente figura de la dimensión uno.

Figura 8

Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones



Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Likert.

Fuente: Viene de la tabla 6. Elaboración propia.

Se puede apreciar en la figura N°8 que los niños en cuanto a la Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones físicas. Se encuentran en un nivel promedio de logro esperado de 81% con respecto a esta dimensión y con un 7% de inicio, resultado después de la aplicación de la matemática recreativa.

A continuación, se presenta la dimensión dos:

Tabla 7

Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas

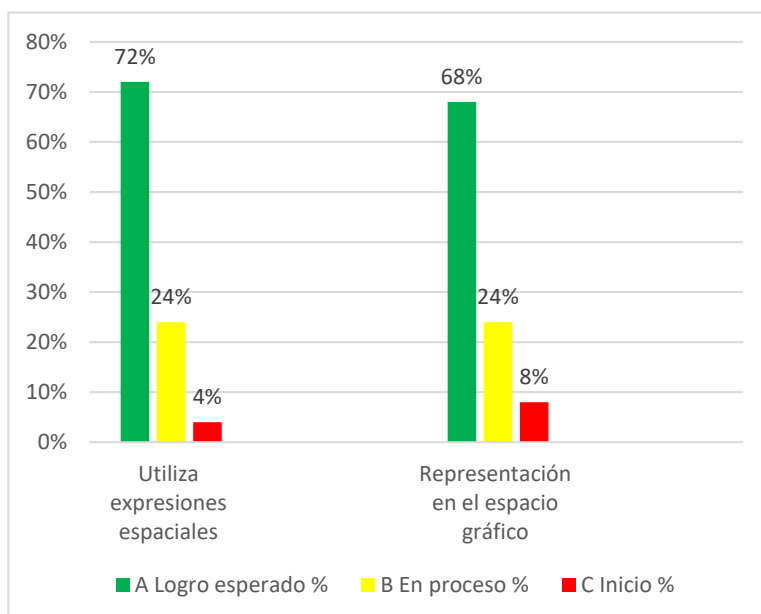
Dimensión	Indicador	A		B		C		TOTAL	
		Logro esperado		En proceso		Inicio			
		F	%	F	%	F	%	F	%
Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Utiliza expresiones espaciales	18	72	6	24	1	4	25	100
	Representación en el espacio gráfico	17	68	6	24	2	8	25	100

Nota : Elaboración propia

Fuente: Prueba diagnóstica a los niños de 4 años de la I.E 14059

Figura 9

Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas



Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Likert.

Fuente: Viene de la tabla 5. Elaboración propia.

De la Tabla N°7 de la dimensión 2 denominada Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se obtiene que en el indicador utiliza expresiones espaciales 4% de niños se encuentra en inicio frente al 72 % que se encuentra en logro esperado con respecto al indicador representación en el espacio gráfico el 8% está en inicio frente al 68% que está en logro esperado de un total de 25 niños después de la aplicación de la Matemática recreativa.

Así mismo en la Figura N°9 de la Dimensión 2 denominada comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se encuentran en un nivel de inicio de 6% frente al 70 % que está en logro esperado después de la aplicación de la matemática recreativa.

A continuación, la última dimensión:

Tabla 8

Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

Dimensión	Indicador	A		B		C		TOTAL	
		Logro esperado F	%	En proceso F	%	Inicio F	%	F	%
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio	23	92	1	4	1	4	25	100

Nota : Elaboración propia

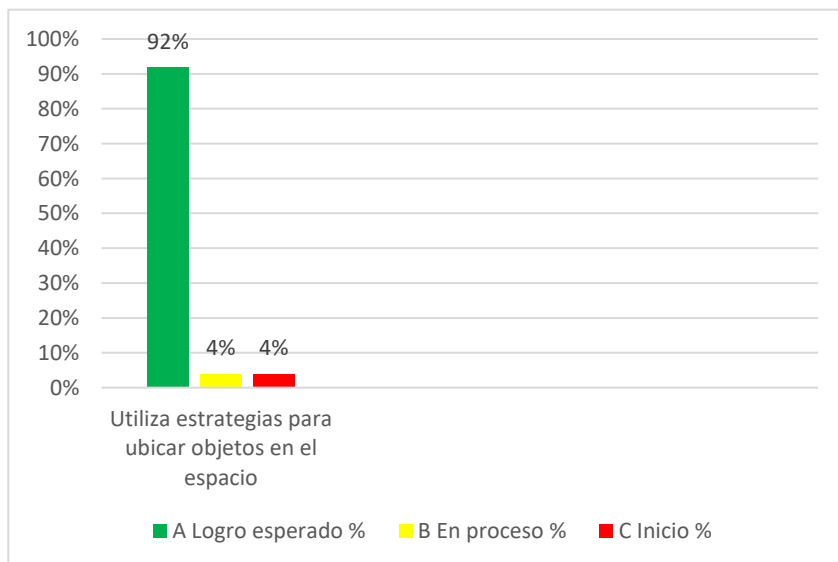
Fuente: Prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

De la Tabla N°8 de la dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se obtiene que en el indicador utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio el 4% de niños se encuentra en inicio frente al 92 % que se encuentra en logro esperado con respecto al indicador de un total de 25 niños después de la aplicación de la matemática recreativa.

A continuación, se presenta la figura 10 :

Figura 10

Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio



Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Lickert.

Fuente: Viene de la tabla 8. Elaboración propia.

En la Figura N° 10 de la Dimensión 3 denominada Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se encuentran en un nivel de inicio de 4% frente al 92% que está en logro esperado. Después de la aplicación.

Objetivo N° 3: Identificar las diferencias significativas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

Tabla 9

Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Tabla 8

Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones

Calificación	Indicadores											
	Pre test						Post test					
	Relacion a objetos según su forma		Establece relaciones de medida		Ubicación en el espacio del niño y de objetos		Relacion a objetos según su forma		Establece relaciones de medida		Ubicación en el espacio del niño y de objetos	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
A	2	8	3	12	4	16	19	76	21	84	21	84
B	12	48	16	64	6	24	5	20	2	8	2	8
C	11	44	6	24	15	60	1	4	2	8	2	8
Total	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100

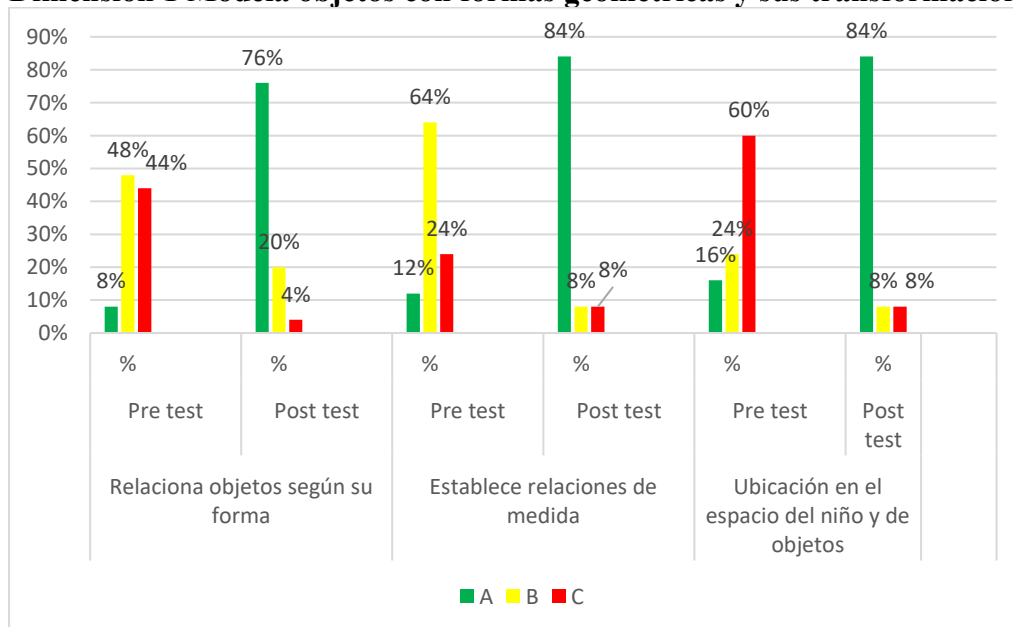
Nota : Elaboración propia

Fuente: Prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

Al comparar los resultados del pre test y post test en la: Dimensión 1 Moldea objetos con formas geométricas y sus transformaciones de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”, antes y después de la aplicación del programa de matemática recreativa es posible darse cuenta que hay un disminución significativo en cuanto a los indicadores relaciona objetos según su forma de 44% a 4% con respecto al inicio y un aumento significativo del 8% al 76% de logro esperado después de la aplicación, con respecto al indicador establece relaciones de medida en un principio tenía 24% a 8% de inicio y de un 12% a 84% de logro esperado , con

Figura 11

Dimensión 1 Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones



Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Likert de cuatro niveles.

Fuente: Viene de la tabla 9. Elaboración propia.

respecto al indicador ubicación en el espacio del niño y los objetos de un 60% paso a un 8% en inicio, en logro esperado paso de 16% a 84%.

A continuación, se observa la figura 11 donde se aprecia el antes y después de la aplicación de la matemática recreativa.

En la Figura N° 11 de la Dimensión 2 denominada Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones al comparar el pre test y el post test se obtuvo en el indicador Relaciona objetos según su forma de 44% paso a 4% en inicio y de 8% paso a 76% en logro esperado, con respecto al indicador establece relaciones de medida paso en inicio de 24% a 8% y en logro esperado de 12% a 84%, en el indicador ubicación en el espacio del niño y de objetos paso en inicio de 60% a 8% y en logro esperado de 16% a 84%. Resultando un incremento significativo en los resultados de logro destacado.

Tabla 10

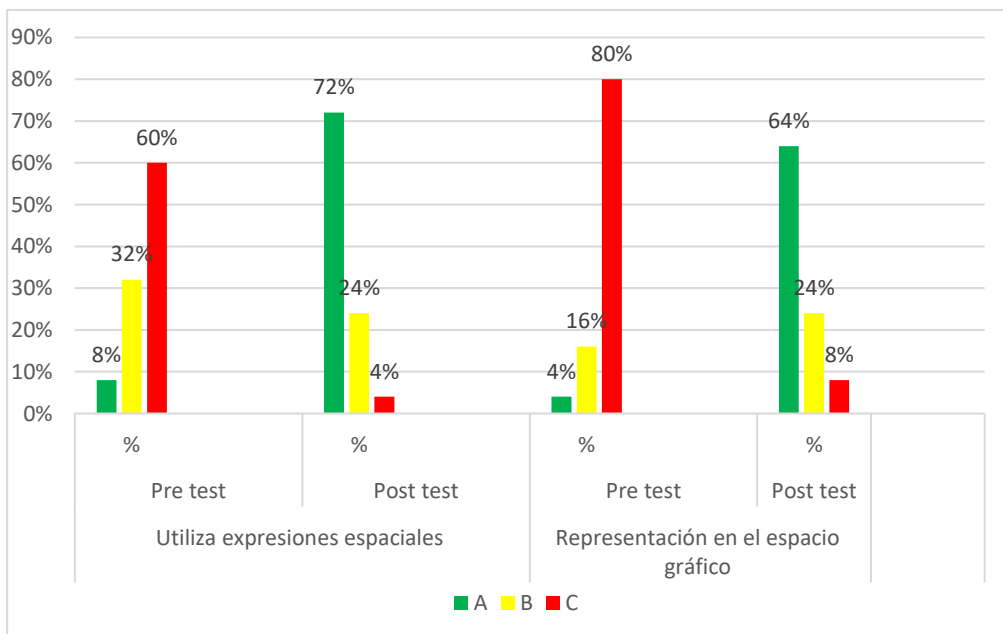
Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas

Calificación	Indicadores							
	Pre test				Post test			
	Utiliza expresiones espaciales		Representación en el espacio gráfico		Utiliza expresiones espaciales		Representación en el espacio gráfico	
	f	%	f	%	f	%	f	%
A	2	8	1	4	18	72	17	68
B	8	32	4	16	6	24	6	24
C	15	60	20	80	1	4	2	8
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Nota : Elaboración propia

Fuente : Prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

Al comparar los resultados del pre test y post test en la: Dimensión 2 comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”, antes y después de la aplicación del programa de matemática recreativa es posible darse cuenta que hay una disminución significativo en cuanto a los indicadores utiliza expresiones espaciales de 60% a 4% con respecto al inicio y un aumento significativo con respecto al indicador representación en el espacio gráfico en un principio tenía 4% a 68% de logro esperado. A continuación, se observa la figura 12 donde se aprecia el antes y después de la aplicación de la matemática recreativa.

Figura 12**Dimensión 2 Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas**

Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala de Likert de cuatro niveles.

Fuente: Viene de la tabla 9. Elaboración propia.

En la Figura N° 12 de la Dimensión 2 denominada Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones al comparar el pre test y el post test se obtuvo en el indicador utiliza expresiones espaciales 60% paso a 4% disminuyendo el nivel. Con respecto a la representación en el espacio grafico paso de un 80% a 8% en nivel de inicio.

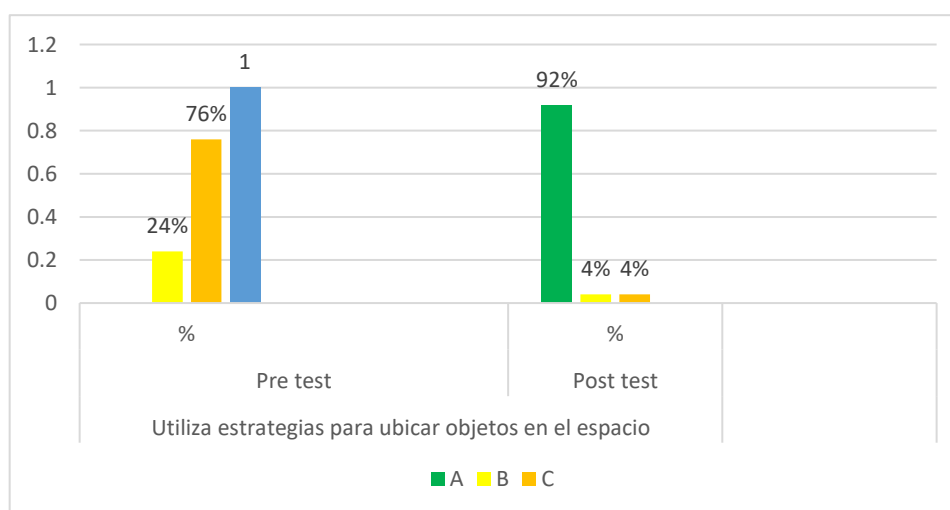
Tabla 11**Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio**

Calificación	Indicadores			
	Pre test		Post test	
	Utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio		Utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio	
	f	%	f	%
A	0	0	23	92
B	6	24	1	4
C	19	76	1	4
Total	25	100	25	100

Nota : Elaboración propia

Fuente: Prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

Al comparar los resultados del pre test y post test en la Dimensión 3 usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en el. Indicador: Utiliza expresiones espaciales de los niños de inicial de la I. E 14059, “Cruz del Norte”, antes y después de la aplicación del programa de matemática recreativa es posible darse cuenta de que hay un aumento significativo en cuanto de 0% a 92% de logro.

Figura 13**Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio**

Nota: Porcentaje de respuestas brindadas por los niños de acuerdo a la escala.

Fuente: Viene de la tabla 11. Elaboración propia

Al comparar los resultados del pre test y post test en la: Dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio en los niños y niñas de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”, antes y después de la aplicación del programa de matemática recreativa es posible darse cuenta que hay un a disminución en el nivel de inicio de 76% paso a 4%.

Tabla 12

Diferencias calculadas del pretest y post test para la competencia resuelve problemas de forma , movimiento y localización.

Calificación	Dimensiones					
	D1		D2		D3	
	f	%	f	%	f	%
A	17	68	16	64	23	92
B	-8	- 32	0	0	-5	-20
C	-9	- 36	-16	-64	-18	-72

Nota : Elaboración propia

Fuente :Prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E 14059

En la tabla N°12 se muestra las comparaciones porcentuales para los resultados del pre test y el post test en ambos grupos. De los resultados se obtiene que, los signos negativos indican una migración de 36% con respecto a la Dimensión uno, de 64% con respecto a la dimensión dos y de 72% de la dimensión tres hacia los niveles superiores(nivel de logro). Con respecto a la dimensión dos no hubo variaciones en el nivel de proceso pero si se evidencia una migración de las D1 , D3 a los niveles superiores.

4.2. Contrastación de Hipótesis

Prueba de Normalidad de Hipótesis (P Valor)

La prueba de normalidad se emplea para conocer si los datos tienen una distribución normal o no la tienen y a partir de ellos saber que prueba estadística se va a emplear para contrastar nuestras hipótesis.

Se ha utilizado las siguientes Hipótesis:

H₀: Los datos están normalmente distribuidos.

H₁: Los datos no están normalmente distribuidos.

Un segundo paso es determinar la regla de decisión, utilizando el p valor.

a) Se rechaza la H₀ si el p valor calculado es menor que la significancia estadística del $\alpha=0.05$. Este valor va a plantear el nivel de significancia, que para el presente caso es: un nivel de confianza del 95% (0.95) y una significancia (alfa= α) de 5%, por tanto, el margen de error es del $\alpha= 0.05$ (5%)

La prueba de normalidad utilizada es la prueba para muestras menores a 30 ($n < 30$) que es, la prueba de Shapiro Wilk ya que el tamaño de la muestra o grado de libertad es de 25 sujetos. Al aplicar la prueba de Shapiro Wilk,

Para la presente prueba de normalidad se utilizó el SPSS 27 y el resultado fue:

Tabla 13

Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk

	Pruebas de normalidad			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Matemática_Recreativa	,131	25	,000	,121	25	,000
Competencia_Resuelve_problemas_de_forma_movimiento_lo calización	,506	25	<.001	,445	25	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota : Elaboración en spss statistics 27

Fuente: Valores ingresados al Spss statistics 27

Después de evaluar la normalidad con Shapiro wilk , que es la más adecuada para muestras pequeñas como $N=25$, se toma la decisión si la prueba de normalidad no es significativa ($p>0.05$) se asume la normalidad y se aplica la T de Student pareada.

Si la prueba de normalidad es significativa ($p\leq 0.05$) se rechaza la normalidad y se aplica la prueba de Wilcoxon, para esta investigación el resultado del p valor (sig.) es 0.001 como el p valor \leq (igual o menor) que el $\alpha=0.005$, se rechaza la normalidad y se aplica la prueba de Wilcoxon.

Sistema de Hipótesis

Prueba de Hipótesis General:

La hipótesis principal se propone:

H_0 = Si se aplica la matemática recreativa entonces no tiene efectos positivos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, 2023.

H_1 = Si se aplica la matemática recreativa entonces se tiene efectos positivos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, 2023.

Tabla 14

Estadística de la prueba Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
	Postest - Pretest
Z	-4,332 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Se basa en rangos negativos.

b. Se basa en rangos negativos.

Nota : Elaboración en spss statistics 27

Fuente: Datos seleccionados por prueba de Wilcoxon

Interpretación

Se utilizaron los siguientes criterios de decisión: Si el p valor (sig) es ≤ 0.05 se rechaza la H_0 . (hipótesis nula) y se acepta la H_1 (Hipótesis alterna). Y si el p valor es > 0.05 , se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna H_1 .

De acuerdo con los estadísticos de la tabla 12 para la prueba Wilcoxon como resultado de la intervención realizada en la medición de la competencia. De igual forma, en la prueba de hipótesis que se presenta en la tabla 12 de encontró un nivel de significancia de $0,001 \leq 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. A partir de ello, se infiere que: Si se aplica la matemática recreativa entonces se tiene efectos positivos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” 2023.

Sistema de Hipótesis

Prueba de hipótesis específica 1

✓ Hipótesis específica 1:

H_0 = No existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

H_1 = Existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

Tabla 15

Estadística de la prueba Wilcoxon

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
1	La mediana de Pretest es igual a 1,00.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para una muestra	,002	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

Nota : Elaboración en spss statistics 27

Fuente: Datos seleccionados por prueba de Wilcoxon

Se utilizaron los siguientes criterios de decisión: Si el p valor (sig) es ≤ 0.05 se rechaza la H_0 . (hipótesis nula) y se acepta la H_1 (Hipótesis alterna). Y si el p valor es > 0.05 , se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna H_1 .

Interpretación

Ahora, dado que los resultados de la tabla 13 dan cuenta que los datos del pretest corresponden a una distribución no paramétrica, se procede a aplicar la prueba Wilcoxon, considerando como nivel de significancia de significancia de $0,002 \leq 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. A partir de ello, se infiere que la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de educación inicial presenta como resultados el nivel de inicio en la Pre prueba en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, 2023.

Prueba de hipótesis específica 2

Sistema de Hipótesis

✓ Hipótesis específica2:

H_0 = No existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

H_1 = Existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

Tabla 16

Estadística de la prueba Wilcoxon

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
1	La mediana de Postest es igual a 1,00.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para una muestra	< .001	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

Nota : Elaboración en spss statistics 27

Fuente: Datos seleccionados por prueba de Wilcoxon

Se utilizaron los siguientes criterios de decisión: Si el p valor (sig) es ≤ 0.05 se rechaza la H_0 . (hipótesis nula) y se acepta la H_1 (Hipótesis alterna). Y si el p valor es > 0.05 , se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna H_1 .

Interpretación

Los resultados de la tabla 14 permiten evidenciar el grupo durante el posttest cuyo nivel de significancia obtenido en la contratación de hipótesis fue de $0,001 \leq 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. A partir de ello, se infiere que: En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de educación inicial presenta resultados favorables en el post prueba de logrado en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” 2023.

Prueba de hipótesis específica 3

Hipótesis específica 3:

H_0 = No existe diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

H_1 = Existe diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.

Tabla 17

Estadística de la prueba Wilcoxon comparativo

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Postest y Pretest es igual a 0.	Prueba de signos para muestras relacionadas	<.001 ^c	Rechace la hipótesis nula.
2	La mediana de diferencias entre Postest y Pretest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	<.001	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

c. Se muestra la significación exacta para esta prueba.

Nota : Elaboración en spss statistics 27

Fuente: Datos seleccionados por prueba de Wilcoxon

Se utilizaron los siguientes criterios de decisión: Si el p valor (sig) es ≤ 0.05 se rechaza la H_0 . (hipótesis nula) y se acepta la H_1 (Hipótesis alterna). Y si el p valor es > 0.05 , se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna H_1 .

Interpretación

De acuerdo con la tabla 15, el valor de las diferencias en los puntajes del pretest y postest La significancia fue de $0,001 \leq 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula.

En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que al comparar los resultados de la pre prueba y post prueba se encuentran diferencias significativas respecto a la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de educación inicial en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, 2023.

4.3. Discusión de Resultados

Los hallazgos obtenidos, permiten debatirlos con otros estudios similares a continuación, la discusión de resultados:

En el objetivo general se propuso determinar los efectos de la estrategia de la matemática creativa en los niños y niñas de 4 años en la Competencia: Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”.

En esta dirección se estudió la teoría de la autora Josefa Lora Risco sostiene que, dentro de la matemática recreativa, el aprendizaje no debe entenderse como una simple transmisión de contenidos abstractos, sino como un proceso que se construye a partir de la interacción activa del niño con su entorno. Mediante el movimiento, el juego y la acción corporal, los niños desarrollan autonomía para indagar, interpretar sus experiencias y ampliar su comprensión del mundo. Este enfoque, además de fortalecer la dimensión cognitiva, transforma la relación de los niños con la realidad y favorece aprendizajes continuos y significativos.

En concordancia con Panamá (2020) aporta significativamente a la investigación porque permite validar que la noción espacial es una de las fuentes más importantes de orientación de los niños, lo cual permite trabajar posturas estáticas y movimientos coordinados en las actividades físicas y matemáticas de los niños, para lograr un aprendizaje duradero. Algo semejante en el estudio realizado, permite afirmar que, la matemática recreativa o sea los juegos motrices relacionados con la matemática; aplicados durante las sesiones de aprendizaje del programa experimental ha permitido que los niños participen de manera alegre y voluntaria y con un interés tal, que se produjeron los aprendizajes necesarios de acuerdo al diagnóstico o prueba de entrada echo.

Los datos resultantes permitieron afirmar que, la estrategia de la matemática recreativa tiene efecto significativo sobre la competencia, en razón que en el nivel de logro paso de 12% a 20% en la dimensión uno (Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones) y de 6% a 70% en la dimensión dos (Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas) y por último

en la dimensión tres(Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio) paso de 0% a 92% a partir de la estrategia de la matemática recreativa .Estos datos positivos fueron garantizados por la prueba Wilcoxon dio como resultado un nivel de significancia de $0,001 \leq 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. A partir de ello, se infiere que: Si se aplica la matemática recreativa entonces se tiene efectos positivos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” 2023.

Estos datos fueron concordantes con Choque (2019) en su estudio aporta significativamente a la investigación ya que como se lee en sus conclusiones que las matemáticas se desarrollan mediante juegos lo cual fortalece la competencia de forma movimiento y localización.

Por su parte; Zhagui (2021) precisa que las matemáticas se desarrollaron mediante juegos lo cual fortalece la competencia de forma movimiento y localización.

Así mismo para el autor Zapata (2020) Demuestra que la mayoría de los niños pueden desarrollar las matemáticas de nociones espaciales en cuanto a la segunda competencia del área mediante los movimientos, pues menciona que la matemática empieza con su propio cuerpo. Lo que implica que mediante el juego es donde los niños involucran su cuerpo y por lo tanto sus aprendizajes serán mayores.

El primer objetivo específico1 considero comparar el estado inicial del nivel de la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización de los niños de 4 años antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa, los resultados de la dimensión Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se obtiene que en el indicador relaciona objetos según su forma se ha obtenido como resultado que el 44 % de niños se encuentra en inicio (C) ,en cuanto al indicador establece relaciones de medida, se obtuvieron los siguientes resultados 24% están en inicio, en cuanto al indicador Ubicación en el espacio del niño y de los objetos, específicamente en lo relacionado a realizar y expresar la estrategia que utilizó para ubicarse en el espacio, el 60% se encuentra en inicio, con respecto a la de la dimensión dos denominada Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones

geométricas se obtiene que en el indicador utiliza expresiones espaciales 60% de niños se encuentra en inicio con respecto al indicador representación en el espacio gráfico el 80% está en inicio en la última dimensión 3 Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se obtiene que en el indicador utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio el 76% de niños se encuentra en inicio.

El primer objetivo específico 2, los resultados del post test indicaron que el grupo de niños tiene una mejora en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa con respecto a la dimensión 1 denominada Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se obtiene que en el indicador Relaciona las formas de los objetos se ha obtenido como resultado de logro el 76 % ,el indicador Establece Relaciones de Medida el 84 % de logro, en el indicador Ubicación en el espacio el 84% de logro.

Así mismo Los resultados aplicados en el Spss 27 ,evidencian el grupo durante el postest cuyo nivel de significancia obtenido en la contratación de hipótesis fue de $0,001 \leq 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. A partir de ello, se infiere que: En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de educación inicial presenta resultados favorables en el post prueba de logro en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” 2023.

Los hallazgos de los estudios son concordantes por Barona (2022) en su investigación titulada juegos recreativos para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años, en la Universidad Técnica de Ambato, en la ciudad de Ambato – Ecuador, el estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental, la población estuvo compuesta por 35 niños de 4 a 5 años, el objetivo general fue determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las nociones espaciales básicas en los niños y niñas del nivel inicial. En la metodología, se desarrolló una secuencia de actividades recreativas basadas en el movimiento corporal, desplazamientos y reconocimiento del entorno.

Los resultados mostraron que el 100 % de los niños mejoró su desempeño espacial luego de participar en los juegos planificados, el estudio concluyó que la recreación orientada pedagógicamente constituye una estrategia eficaz para el fortalecimiento de la percepción espacial y la coordinación motriz en la primera infancia. Esta investigación contribuye significativamente a mi trabajo, ya que sustenta que el juego no solo favorece el desarrollo motor, sino que también potencia la comprensión del espacio y el razonamiento lógico, pilares fundamentales en los aprendizajes matemáticos iniciales.

El primer objetivo específico 3, se planteo identificar las diferencias significativas en la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de Educación Inicial de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de matemática recreativa.

Se puede afirmar, en función a los resultados alcanzados en las tres dimensiones y tomando en cuenta las pruebas estadísticas aplicadas del valor de las diferencias en los puntajes del pretest y posttest La significancia fue de $0,001 \leq 0,05$ con lo cual se afirma que al comparar los resultados de la pre prueba y post prueba se encuentran diferencias significativas respecto a la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de educación inicial en la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, 2023. Se demuestra que la intervención realizada a través de la matemática recreativa ha sido efectiva la evidencia estadística así lo demuestra.

En conclusión, la presente investigación refuerza que la aplicación de la Matemática Recreativa tiene efectos en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” Piura, esto debido a los resultados que se han obtenido que permiten aseverarlo y probarlo.

Los hallazgos de estudio se relacionan con los autores Champagnat (2007) plantea que la matemática recreativa constituye un recurso pedagógico valioso que debe incorporarse en el proceso de enseñanza infantil, ya que motiva a los niños y los impulsa a aprender. Señala que el juego no debe entenderse como una actividad improvisada, sino como una práctica intencional y organizada que busca alcanzar logros específicos en el área de matemáticas.

Así mismo para el autor Nortes (1993) sostiene que la matemática recreativa es un recurso de aprendizaje invaluable diseñado para despertar el interés y la curiosidad en los niños y hacerlos pensar, usar su imaginación para argumentar en contra de estructuras matemáticamente rígidas del futuro. Los recursos didácticos en el área de Matemática cumplen un papel esencial, ya que facilitan que los contenidos se presenten de manera atractiva y comprensible. Gracias a su uso, los niños pueden percibir la matemática no solo como una disciplina exigente, sino también como cercana y estimulante. Al incorporar materiales manipulables, actividades lúdicas y apoyos visuales, se rompe la rutina y se potencia el interés, la comprensión y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

De la misma manera para el autor Gardner (1979) señala que las matemáticas recreativas y los juegos constituyen un recurso privilegiado para despertar el interés de los niños en la enseñanza elemental. Afirmar que los acertijos, al plantear paradojas, y las teorías o trucos con apariencia mágica, estimulan la imaginación infantil con mayor fuerza que las aplicaciones prácticas, sobre todo cuando estas últimas se encuentran alejadas de sus experiencias cotidianas.

Conclusiones

Primera: Se determinó que el diagnóstico inicial reflejó un desempeño limitado en la competencia evaluada, puesto que el 63 % de los niños permanecía en nivel de inicio y solo el 4 % alcanzaba el nivel esperado. Esta distribución demuestra que los niños presentaban dificultades marcadas en nociones espaciales, direccionalidad y relaciones geométricas. Según los planteamientos de Piaget (1965), tales dificultades indican la falta de experiencias manipulativas, motoras y representacionales necesarias en esta etapa del desarrollo. Por consiguiente, la situación inicial justifica la adopción de estrategias lúdicas, como la matemática recreativa, para responder a las necesidades detectadas.

Segunda: Se concluye que la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa produjo un avance notable en el desempeño de los niños: el 81 % alcanzó el nivel satisfactorio, mientras que los niveles de inicio se redujeron a porcentajes mínimos. Las actividades implementadas desplazamientos, juegos de construcción y dinámicas motrices favorecieron aprendizajes activos y significativos, coherentes con la propuesta de Bruner (1996), y con el enfoque MINEDU (2016), que promueve experiencias lúdicas, corporales y contextualizadas. En virtud de ello, se comprueba que la matemática recreativa influyó positivamente en la adquisición de nociones espaciales y en el desarrollo del pensamiento lógico creativo.

Tercera: Se confirma que existen diferencias estadísticamente significativas entre ambas evaluaciones, obteniéndose un p-valor de 0.001, inferior al nivel de significancia establecido. Este resultado demuestra que la mejora no fue aleatoria, sino consecuencia directa de la intervención pedagógica. Asimismo, la evidencia ratifica la hipótesis de investigación y se articula con los postulados (Piaget y Inhelder, 1967), quienes destacan la importancia de la acción, la manipulación y la experiencia concreta para el desarrollo del pensamiento espacial. De este modo, se certifica que la matemática recreativa generó un impacto real y medible en el aprendizaje.

Cuarta: Se sintetiza que la matemática recreativa constituye una estrategia eficaz y pertinente para desarrollar la competencia vinculada con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en educación inicial. El tránsito de un 63 % en nivel de inicio a un 81 % en nivel satisfactorio, respaldado por evidencia estadística significativa, confirma la relevancia de integrar movimiento, juego, exploración y manipulación de materiales en el proceso educativo. Estas conclusiones se alinean con los aportes de diferentes autores que reconoce al juego como eje fundamental en la educación infantil. Finalmente, la investigación propone un modelo replicable y abre camino a futuras líneas de estudio en otras competencias matemáticas y diversos grupos etarios.

Recomendaciones

Las principales recomendaciones que se plantean son:

Primera: A las docentes de la I.E 14059 “Cruz del Norte”, se recomienda implementar la estrategia de la matemática recreativa a través de las sesiones de aprendizaje en los niños del nivel inicial, incorporarlos también como parte de las estrategias de aprendizaje donde se integren estrategias lúdicas, ya que estas favorecen el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Segunda: Los resultados del pre test ratificaron la observación de la problemática encontrada en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de nivel inicial , en este sentido se recomienda a las autoridades educativas Dirección Regional de Educación de Piura a brindar capacitación respectiva a las docentes para que incorporar con mayor frecuencia actividades basadas en la matemática recreativa dentro de sus sesiones, con el propósito de potenciar la participación activa de los niños y niñas y fortalecer sus habilidades relacionadas con la forma, el movimiento y la localización , dentro del enfoque por competencias.

Tercera: La efectividad de la estrategia de la matemática recreativa demostrada en el post test permite recomendar a las docentes una planificación de proyectos con situaciones significativas que aborden la problemática de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización a fin de aplicar efectivamente la estrategia de la matemática recreativa para desarrollar por medio de sesiones actividades lúdicas, evitando prácticas repetitivas como las planas y promoviendo experiencias significativas que apoyen el aprendizaje.

Cuarta: Los resultados mostraron que en el post test se obtuvieron mejoras significativas a partir de la aplicación de la estrategia , sin embargo se recomienda que los docentes del nivel inicial utilicen instrumentos de evaluación pertinentes y sistemáticos que les permitan recoger información precisa sobre el nivel de logro de las competencias, con la finalidad de identificar avances, dificultades y necesidades de apoyo pedagógico con la finalidad de obtener un análisis más profundo.

Referencias Bibliográficas

- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Alsinas, Á. (2006). *Como desarrollar el pensamiento matemático*. España: Neus.
- Amore, B. (2008). Obtenido de Epistemología, didáctica de la matemática y prácticas de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56732180/655_Epistemologia_didactica_y_practicaslibre.pdf?1528208882=&responsecontentdisposition=inline%3B+filename%3DEpistemologia_didactica_de_la_matematica.pdf&Expires=1687140901&Signature=Nkn9QjpXi3DWkhEcxDgMfD
- Arteaga Martínez , B., & Macías Sánchez, J. (2016). *Didactica de las matemáticas*. Obtenido de [researchgate.net: file:///C:/Users/DREP/Desktop/libros/didactica%20de%20la%20matematica.pdf](https://www.researchgate.net/file:///C:/Users/DREP/Desktop/libros/didactica%20de%20la%20matematica.pdf)
- Barona Pico, S. V. (2022). *Juegos recreativos para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años* [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37204>
- Barreto Perez, F. L. (2019). *programa nuevo mi cuerpo para desarrollar nociones espaciales en niños de 4 años*. Trujillo: universidad nacional de trujillo.
- Bernal Tenorio, P. E. (2023). *Guía didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años* [Trabajo de titulación, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26662>
- Berruezo, P. P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini.
- Bocanegra, O. M. (05 de Mayo de 2015). *La psicomotricidad en el aula del nivel inicial*. Obtenido de [file:///C:/Users/DREP/Downloads/979Texto%20del%20art%C3%ADculo257211020151008%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/DREP/Downloads/979Texto%20del%20art%C3%ADculo257211020151008%20(2).pdf)

- Boulch, J. Le. (1987). *La educación psicomotriz: El desarrollo de las capacidades del niño a través del movimiento*. Editorial Kapelusz.
- Brousseau, G. (1994). *Los diferentes roles del maestro*. Obtenido de https://www.academia.edu/40066337/Libro_Did%C3%A1ctica_de_las_Matem%C3%A1ticas_Aportes_y_Reflexiones_G%C3%A1lvez_Brousseau_Sadovsky_y_Otros
- Brousseau, G. (1998). *Psicología educativa y del desarrollo*. Obtenido de file:///C:/Users/DREP/Documents/TESIS%20MATEMATICA/tesis/Epistemologia_didactica_de_la_matematica.pdf
- Bruner, J. (1973). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Madrid, España: Alianza Psicológica.
- Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría del aprendizaje por descubrimiento*. Harvard University Press.
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. Lima: Orbis: Ventures S.A.C.
- Campbell, D. (1969). *Las reformas como experimentos*. Estados Unidos : Publicacionesw wirts .
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1969). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Rand McNally College Publishing.
- Carrasco. (2014). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1GTWMTyAZDmzE0hJbUKSxsRQJWsYugBV/view>
- Castillo Carrasco, M. L. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la noción espacial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 015 Virgen del Pilar, Piura [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]*. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92821>

- Champagnat, M. (2007). *Desarrollo del Pensamiento Matemático y su didáctica*. Lima.
- Chero Márquez, S. J. (2023). El uso del material didáctico en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 2029 Rosa Suárez, distrito 26 de Octubre – Piura [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura]. Repositorio EESPP Piura. <https://www.eespppiura.edu.pe/bitstream/handle/EESPPPIURA/125/CHERO%20MARQUEZ%20STEFANY%20JHAKELYNE%20%20REPOSITARIO%20EESPPP%20LICENCIATURA.pdf>
- Choque Mamani, N. (Diciembre de 2019). *Universidad San Agustín de Arequipa*. Obtenido de repositorio ALICIA: <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12037>
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2009). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach*. Routledge.
- ERCE. (17 de JUNIO de 2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Obtenido de ERCE: http://umc.MINEDU.gob.pe/wpcontent/uploads/2022/01/PPTERCE201910012022_compressed.pdf
- Farreny, M. T. (2006). *El descubrimiento de sí mismo. Actividades y juegos*. Barcelona, España: Graò.
- Fernández, J. (2017). *Didáctica de la matemática en la educación infantil*. Lima: Lluvia editores.
- Fernández Romero, O. R. (2024). *Material no estructurado para el desarrollo de nociones espaciales en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N.º 063 Ramón Castilla* [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional USPN. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/20f68f8c48704ba8a9552cb8685b84a8>

- Fisher, R. A. (1925). *Statistical methods for research workers*. Oliver & Boyd.
- Flores, J. Á. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Chile. Concepción, : Universidad de Concepción.
- Flores Palomino, E. C., & Lonsoy Ramírez, Y. Y. (2022). *Materiales educativos para desarrollar nociones espaciales en niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial N.º 472, Romero Circa 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/115996>
- Fisher, R (1925). *Statistical Methods for Research Workers* (Métodos Estadísticos para Investigadores).
- Gardner, H. (1987). *Arte, Mente y Cerebro*. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, H. (1987). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples*. Mexico: Fondo de Cultura.
- García, A. (2020). *Actividades lúdicas en el aula inicial*. Universidad de Barcelona.
- Girón Alférez, E. E. (2019). *Matemática recreativa para los niños de 3 a 5 años*. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1321>
- Godino, J. D. (2004). *Didáctica de las matemáticas para maestros*. España: Grao.
- Groos, D. K. (1902). *La psicomotricidad en los niños de inicial*. París : Feliz .
- Guerrero Llacsahuanga, E. R. (2024). *Material concreto para fortalecer las nociones espaciales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 005 – Piura* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional UNP. <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12692/119045>
- Guevara, F. (2016). *Matemática recreativa*. Academia.edu. <https://www.academia.edu/130090668>

Hannoun, H. (1977). *El niño conquista el medio*. Argentina: kapelusz .

Hannoun, H. (1977). El niño conquista el medio: Las actividades exploradoras en la escuela primaria. Kapelusz.

Hernández Sampieri, R. F. (2014). *Metodología de la investigación*. México : D.F.: McGrawHill.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill.

Huanaco Oqueso, N. (2019). *Los juegos corporales y su incidencia en el desarrollo de las nociones espaciales y temporales en los niños*. Huanuco.

Justo Quispe, S. G. (2019). Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5542>

López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: Vasco.

Lora Risco, J. (1994). *La función tónico afectiva: base para alcanzar la salud integral equilibrada del hombre*. Perú.

Medina, J., López, M., & Ramírez, P. (2023). Metodología de la investigación científica: Enfoques, métodos y técnicas. Editorial Académica.

Martel Carranza, C., & Castillo Acobo, R. (2023). *Metodología de la investigación técnicas e instrumentos*. Editorial Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C

MINEDU. (2020). *Curriculo Nacional*. Lima.

MINEDU, G. d. (2016). *Repositorio de Perú Educa*. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/cherramientascurriculares/inicial/transversal/matematicanivelinicial.pdf>

- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. <https://www.MINEDU.gob.pe/curriculo/pdf/curriculonacionaleducacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA). <https://umc.MINEDU.gob.pe/enla2023>
- Nortes, A. (1993). *Matemáticas, universidad y sociedad*. España: Universidad de Murcia.
- Nunnally, J. C. (1967). *Psychometric theory*. McGraw-Hill.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2022). Resultados PISA 2022: República Dominicana. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa2022results.htm>
- Panamá Vásquez, M. d. (2020). *La corporeidad como estrategia para fortalecer las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años*. Cuenca. Ecuador.
- Piaget, J. (1965). *La representación del mundo en el niño*. Barcelona: Ediciones Morata.
- Piaget, J. (1998). *Psicología del niño*. Bärbel Inhelder.
- PISA. (17 de JUNIO de 2019). *Oficina de medición de la calidad de los aprendizajes*. Obtenido de MINISTERIO DE EDUCACION: http://umc.MINEDU.gob.pe/wpcontent/uploads/2020/10/PPTPISA2018_Web_vf151020.pdf
- Prieto, M. Á. (2011). *La percepción corporal y espacial. Innovación y Experiencias*. Lima.
- Ramírez, L. (2019). *Juegos matemáticos en preescolar*. Universidad Autónoma de México.

- Rencoret Bustos, M. D. (s.f.). *UCV*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57900/Correa_CDSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rigal, R. (2006). Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/Educaci%C3%B3n_motriz_y_educaci%C3%B3n_psicomotr.html?id=nTLBnz9WP5gC&redir_esc=y
- Rodríguez, N. R. (2008). *Influencia de técnicas lúdicas en el aprendizaje de la noción espacial*. Lima: Asangaro.
- Salazar Luna, L. I. (2019). *Estrategias sobre la construcción de las nociones espaciales que utilizan los docentes en los niños de 3 años*. PiuraPerú.
- Sampieri, R. H., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Tarazona, S. E. (2022). Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26480>
- Torres, M. (2021). *Estrategias recreativas en geometría básica*. Universidad de Antioquia.
- UNESCO. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372966>
- Valderrama, S. (2016). *Metodología de la investigación científica: Guía para elaborar proyectos de tesis*. Editorial San Marcos.
- Van Hiele, P. M. (1986). *Structure and insight: A theory of mathematics education*. Academic Press.
- Wallon, H. (1954). *Los orígenes del carácter en el niño*. Argentina : Lautaro .
- Zapata Garrido, L. K. (2020). *Las nociones espaciales en el área de matemática en los niños de 5 años*. SullanaPerú.

Zapata Panta, L. M. (2023). Estrategias lúdicas para mejorar las nociones espaciales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1534 – Castilla, Piura [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV Piura.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/118201>

Zhagui Aucapiña, D. I. (2021). *El cuerpo como recurso de enseñanza de nociones básicas para niños de 3 a 4 años*. Cuenca. Ecuador .

Anexos

Validación del instrumento por medio del Alfa de cronbach

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	15	100,0
Excluido	0	,0
Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,951	14

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
Relaciona objetos según su forma	1,2667	,45774	15
Compara y dice cuando un objeto es grande o pequeño	1,2667	,45774	15
Dice su ubicación cuando se desplaza con un punto de referencia	1,2000	,41404	15
Dice cuando está dentro o afuera	1,2667	,45774	15
Expresa su ubicación delante de detrás de al jugar	1,2667	,45774	15

Dice su ubicación cuando juega encima o debajo	1,2667	,45774	15
Dice cuándo va hacia adelante y hacia atrás	1,2667	,45774	15
Comprende y comunica sus desplazamientos	1,2667	,45774	15
Expresa la posición de los objetos	1,1333	,35187	15
Estima la distancia	1,4000	,50709	15
Ubica objetos siguiendo un mapa	1,2667	,45774	15
Establece relaciones entre el espacio y el tamaño de un objeto	1,2667	,45774	15
Dibuja la ubicación de los objetos y lo explica	1,2667	,45774	15
Representa con material concreto relaciones espaciales	1,2667	,45774	15

Fuente: Valores ingresados al Spss statistics 27

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Relaciona objetos según su forma	16,4000	20,114	,988	,941
Compara y dice cuando un objeto es grande o pequeño	16,4000	20,114	,988	,941
Dice su ubicación cuando se desplaza con un punto de referencia	16,4667	23,838	,092	,961
Dice cuando está dentro o afuera	16,4000	20,114	,988	,941
Expresa su ubicación delante de detrás de al jugar	16,4000	22,971	,273	,958
Dice su ubicación cuando juega encima o debajo	16,4000	20,114	,988	,941
Dice cuándo va hacia adelante y hacia atrás	16,4000	20,114	,988	,941
Comprende y comunica sus desplazamientos	16,4000	20,114	,988	,941
Expresa la posición de los objetos	16,5333	23,695	,164	,958
Estima la distancia	16,2667	23,781	,069	,965
Ubica objetos siguiendo un mapa	16,4000	20,114	,988	,941
Establece relaciones entre el espacio y el tamaño de un objeto	16,4000	20,114	,988	,941
Dibuja la ubicación de los objetos y lo explica	16,4000	20,114	,988	,941
Representa con material concreto relaciones espaciales	16,4000	20,114	,988	,941

Fuente: Valores ingresados al Spss statistics 27

Operacionalización de las Variables

Título: Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la I.E 14059					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Metodología
<p>Problema General:</p> <p>¿Qué efecto tiene la estrategia de la matemática recreativa en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 14059, “Cruz del Norte”?</p>	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la estrategia de la matemática recreativa y medir su efecto en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte”. 	<p>Hipótesis General</p> <p>H₁: La estrategia de la matemática recreativa tiene efectos significativos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 14059, “Cruz del Norte”.</p> <p>H₀: La estrategia de la matemática recreativa no tiene efectos significativos en la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.14059 “Cruz del Norte”.</p>	<p>V.I.</p> <p>Matemática Recreativa</p>	<p>Situación acción</p> <p>Situación de formulación</p> <p>Situación de validación</p> <p>Situación de institucionalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Tipo: Aplicada • Diseño de Investigación: Pre experimental • Instrumento: Escala Validez tres expertos en el campo educativo. Confiabilidad Alfa de Cronbach.
<p>Problemas Específicos 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ Qué efectos se obtienen de la medición de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en 	<p>Objetivo Especifico 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medir el efecto de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños recreativa en 	<p>Hipótesis Específica</p> <p>H₁: Existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la</p>	<p>V.D.</p> <p>COMPETENCIA;</p> <p>Resuelve problemas de forma,</p>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p>	

Título: Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la I.E 14059					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Metodología
los niños de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa?	los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.	aplicación de la estrategia de la matemática recreativa. H ₀ : No existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.	movimiento, localización		<ul style="list-style-type: none"> • Población : 25 niños de 4 años. • Muestra: Todos los niños y niñas del aula , con muestreo no probabilístico por conveniencia.
<p>Problemas Específicos 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ Qué efectos se obtienen de la medición de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte”, después de la aplicación de estrategia de la matemática recreativa? 	<p>Objetivo Especifico 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medir el efecto de la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa 	<p>H₁: Existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.</p> <p>H₀: No existe significancia en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.</p>		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	

Título: Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento, Localización en la I.E 14059					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Metodología
<p>Problemas Específicos 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿ Cuáles son las diferencias significativas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años de la I.E 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa? 	<p>Objetivo Especifico 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las diferencias significativas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa. 	<p>Hipótesis Específicas</p> <p>H₁: Existe diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.</p> <p>H₀: No existe diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento, localización en los niños de 4 años de la I.E. 14059 “Cruz del Norte” antes y después de la aplicación de la estrategia de la matemática recreativa.</p>		<p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</p>	

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas y Instrumentos
V.I. Matemática Recreativa	Godino (2004) expresa que la matemática recreativa se centra en la obtención de resultados a partir de actividades lúdicas, presentando conocimientos, ideas o problemas matemáticos de	El autor señala que la matemática recreativa en actividades lúdicas es fundamental para obtener resultados en la resolución de problemas de forma movimiento y localización	Situación acción	• Intercambio de información oral	Responde preguntas sobre el problema a resolver	Escala de estimación AD: Logro destacado A:Logrado B:En proceso C:En inicio
				• Comprensión del problema	Expresa lo que comprendido del problema	
				• Decisiones de formulación	Realiza acciones para resolver problemas de manera autónoma	
			Situación de formulación	• Búsqueda y ejecución de la estrategia	Expresa las decisiones tomadas para resolver un problema.	

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas y Instrumentos
	forma amena e interesante			<ul style="list-style-type: none"> • Identificar, desglosar y reconstruir actividades problemáticas 	Identifica acciones para resolver el problema	
				<ul style="list-style-type: none"> • Representa como va a resolver el problema 	Diseña una posible solución para resolver un problema.	
			Situación de validación	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión en equipo del problema 	Dialoga con su equipo sobre el problema	
				<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de estrategias planteadas 	Representa de manera gráfica o simbólica lo realizado.	

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas y Instrumentos
				<ul style="list-style-type: none"> • Confirmación de la estrategia de la resolución del problema 	Comunica a los demás, las estrategias que utilizo para resolver un problema.	
			Situación de institucionalización	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de conocimientos. 	Practica lo aprendido en situaciones cotidianas.	
D. COMPETENCIA Resuelve problemas de forma,	MINEDU, (2017) Manifiesta que esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su	Como menciona ministerio de educación esta competencia tiene relación con el niño, objetos, personas y entorno, Así	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona las formas de los objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona objetos según su forma. 	Técnica: la observación
				<ul style="list-style-type: none"> • Establece Relaciones de Medida 	Compara y dice cuando un objeto es grande o pequeño.	Escala de estimación AD: Logro destacado

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas y Instrumentos
movimiento, localización	cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas.	mismo, potencie habilidades espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias		<ul style="list-style-type: none"> • Ubicación en el espacio del niño y de objetos. 	Dice su ubicación cuando se desplaza teniendo en cuenta puntos de referencia	A:Logrado B:En proceso C:En inicio
			Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza expresiones espaciales. 	<p>Dice cuando esta dentro o afuera de una ula ula .</p> <p>Expresa su ubicación delante de , detrás de, al jugar.</p> <p>Dice su ubicación cuando juega “encima”, o “debajo”.</p>	

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas y Instrumentos
					Dice cuándo va hacia delante y hacia atrás al bailar	
				<ul style="list-style-type: none"> • Representación en el espacio gráfico. 	<p>Comprende y comunica sus desplazamientos usando expresiones matemáticas</p> <p>Expresa la posición de los objetos y el significado de las relaciones que establece.</p>	
			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza estrategias para ubicar objetos en el espacio. 	<p>Estima la distancia que hay de su escuela a su casa.</p> <p>Ubica objetos siguiendo un mapa.</p>	

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas y Instrumentos
					<p>Establece relaciones entre el espacio que ocuparía un objeto y el tamaño del objeto.</p> <p>Dibuja la ubicación de los objetivos y los explica.</p> <p>Representa con material concreto relaciones espaciales entre las personas y objetos.</p>	

Diseño del Plan de Intervención

1. Datos Generales del Plan:

Denominación del plan: Juego y aprendo con la matemática recreativa.

Institución Educativa: 14059 “Cruz del Norte”

Beneficiarios: Niños de 4 años.

Duración: del 04 /09/2023 al: 30/09/2023

- Primer Proyecto del 04 /09/2023 al 15 /09/2023
- Segundo Proyecto del 18/09/23 al 29/09/23

2. Justificación del Plan de Intervención

Esta intervención consiste en aplicar sesiones de aprendizaje, enfocados en jugar y aprender mediante una matemática recreativa, dentro de ello se pretende, promover desempeños que dan énfasis en relacionar formas de los objetos que observa en su entorno con figuras geométricas conocidas o abstractas. Además, crea condiciones de medición en situaciones cotidianas usando su cuerpo o ciertas palabras para expresar el tamaño de los objetos, los cuales los puedan colocar en su espacio euclidiano, organizando sus movimientos y acciones.

Este plan favorece al desarrollo de la competencia forma, movimiento y localización, lo cual contiene proyectos con actividades que siguen situaciones didácticas que se clasifican en cuatro tipos: de acción, formulación, validación e institucionalización. Todo ello, permite seguir una secuencia didáctica logrando el desarrollo de las nociones espaciales, según Piaget (1948), menciona que “el espacio se forma por la extensión de las proyecciones corporales y en todas direcciones, hasta el infinito" (p. 17). Tanto los cuerpos como los objetos ocupan un lugar importante en el espacio. Para ello, el cuerpo del niño mediante el movimiento en las actividades de los proyectos se convierte

en un punto de referencia para otros objetos circundantes. Vale la pena, mencionar que los niños necesitan experimentar situaciones de acción que involucren estos conceptos en referencia a su propio esquema corporal para que construyan e internalicen conceptos espaciales.

Este plan es importante para comprender y describir sistemáticamente el desarrollo de conceptos espaciales y prematemáticos en niños. Es crucial que los niños cultiven la orientación espacial, entendida como la habilidad de percibir y comprender los movimientos que realizan con su cuerpo, así como el tamaño y la posición de los objetos en su entorno.

Desarrollar esta habilidad contribuye directamente al avance de las competencias de pensamiento matemático y comunicación. Por esta razón, el objetivo principal de la planificación será plantear desafíos que involucren resolver problemas de forma, movimiento y localización.

Al finalizar esta intervención, se espera que los niños se sientan satisfechos al poder demostrar y aplicar sus destrezas matemáticas para afrontar y solucionar diversas situaciones.

Objetivos del Plan

- Gestionar interacciones pedagógicas que respeten las situaciones didácticas, con la metodología de la matemática recreativa.
- Ejecutar planificaciones enfocadas en la exploración y comprensión de las formas geométricas, usando estrategias para orientarse en el espacio.
- Aplicar el enfoque del conocimiento matemático mediante el cuerpo y movimiento según la autora Josefa Lora Risco.

3. Matriz Curricular de la Intervención Pedagógica: Proyectos de Aprendizaje

Denominación de los Proyectos de Aprendizaje	Competencias/ Capacidades	Indicadores Específicos	Instrumento de Evaluación
Juego y aprendo con la matemática recreativa.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las 	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Escala de estimación
		Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras 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.	

	formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	
		Utiliza expresiones como “dentro”, “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	
		Utiliza expresiones como “delante de”, “detrás de”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	
		Utiliza expresiones como “encima”, “debajo”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	

		Utiliza expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	
		Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	
		Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	

4. Diseño de los Proyectos de Aprendizaje

Proyecto: N° 1

DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : 14059 “Cruz del Norte”
- 1.2. Nombre del proyecto : “ME MUEVO, ME DIVIERTO Y APRENDO”
- 1.3. Grupo : 4 años
- 1.4. Tiempo : 2 semanas
- 1.5. Docente :
 - IPANAQUE LOZADA, Yohany del Pilar
 - MORALES CASTILLO, Juleizi Susire

Situación Significativa que Origino el Proyecto

En la I.E. 14059 “Cruz del Norte”, en el aula de 4 años se ha observado, que los niños tienen dificultad al momento de desplazarse en el espacio, ubicar objetos, realizar croquis, organizar sus movimientos y acciones para desplazarse. Además, de ello se ha observado interés en los niños por juegos matemáticos y lúdicos que impliquen el movimiento del cuerpo y el desplazamiento de manera autónoma con la finalidad de seguir instrucciones y ubicar objetos ,entre otros que desarrollan a la hora del recreo de manera autónoma por lo que se aprovecha esta oportunidad para atender una necesidad de aprendizaje a partir de un interés que les permitirá desarrollar las habilidades matemáticas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización por medio de su participación en un conjunto de actividades lúdicas. Lo que nos lleva a plantear el siguiente reto cognitivo ¿De qué manera los juegos lúdicos ayudan a lograr aprendizajes?

Propósitos de Aprendizaje

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE			
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre las formas de los objetos tridimensionales de su entorno a través de la observación y exploración.
		<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando el objeto es grande o pequeño a través de la observación y exploración.
		<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza estrategias para desplazarse en el espacio a través del juego.
		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa cuando está arriba, abajo, dentro o fuera por medio de su cuerpo cuando realiza movimientos.
		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza expresiones como "delante de", "detrás de", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa expresiones delante de, detrás de cuando realiza movimientos corporales.
		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza expresiones como "encima", "debajo", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa expresiones encima, debajo cuando observa y explora objetos.
		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza expresiones como "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa expresiones hacia adelante y hacia atrás, cuando realiza movimientos corporales.
		<ul style="list-style-type: none"> Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza material concreto para armar circuitos teniendo como referencia un mapa a

		relaciones espaciales entre personas y objetos.	través de la observación y exploración.
		<ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve un problema de ubicación teniendo como referencia un mapa de ubicación a través de la observación y la exploración.
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE			
<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente¹² y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>			
COMUNICACIÓN	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	<p>Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del diálogo en asamblea.</p>

Enfoques Transversales

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES
Búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

Proyección de Actividades

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	COMPETENCIAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
1. Niños divertidos jugando en el patio.	Los niños reconocen las nociones espaciales desplazándose de acuerdo con los referentes que se le indican.	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza palabras, gestos para dialogar sobre el proyecto. Me muevo, me divierto, y aprendo	Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del dialogo en asamblea.
2. Niños negociado del proyecto.	Los niños reconocen las	Se comunica oralmente en su lengua materna	Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del dialogo en asamblea.	Cuadro de negociado del proyecto.
3. Jugamos al puente de colores.	<i>Que los niños y niñas se desplacen adelante y hacia atrás en el puente de colores.</i>	Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	Usa expresiones hacia adelante y hacia atrás, cuando realiza movimientos corporales	Utiliza expresiones como adelante y hacia atrás al desplazarse por el puente de colores.
4. En busca del tesoro	Los niños y niñas reconocen las nociones	Resuelve Problemas de Forma,	Resuelve un problema de ubicación teniendo como referencia un mapa de ubicación a través de la	Expresa la posición de los objetos de su dibujo

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	COMPETENCIAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
	espaciales desplazándose de acuerdo a los referentes que se le indican.	Movimiento y Localización	observación y la exploración.	
5. ¿Dónde se escondieron?	Los niños y niñas usen expresiones como delante de, detrás de al jugar las escondidas.	Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	Usa expresiones delante de, detrás de cuando realiza movimientos corporales.	Sigue consignas dadas por el juego
6. Juguemos al auto de papá	Los niños y niñas se ubican en el espacio reconociendo las nociones espaciales “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”	Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	Los niños y niñas se ubican en el espacio reconociendo las nociones espaciales “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”	Reconoce la ubicación “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”
7. Las cosas tienen diferentes formas	Los niños y niñas reconozcan la forma de los objetos de su entorno.	Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	Reconoce formas geométricas en los objetos que están en su entorno y las representa. Representa las relaciones espaciales con material concreto y dibujos.	Los niños dibujen objetos y reconozcan formas geométricas
8. Me desplazo siguiendo las flechas	Los niños y niñas se ubican en el espacio	Resuelve Problemas de Forma,	- Expresa de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos	Explicación del dibujo realizado verbalizando el recorrido realizado

ACTIVIDAD	PROPÓSITO	COMPETENCIAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
	siguiendo la direccionalidad que se le indica.	Movimiento y Localización	lúdicos utilizando expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás" Menciona las acciones que realizo para resolver alguna situación de ubicación, desplazamiento o construcción de objetos	
9. Jugando a la ruleta sigo su dirección	Los niños y niñas se ubican en el espacio siguiendo la direccionalidad que se le indica.	Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización	Se desplaza de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos Continúa la dirección de las flechas.	Explicación de los recorridos realizados
10. Demuestro lo que aprendí	Los niños y niñas aplican los aprendizajes adquiridos a situaciones	Se comunica oralmente en su lengua materna	Se desplaza de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos Continúa la dirección de las flechas.	Explicación de los recorridos realizados

Cronograma de Actividades

LUNES 7	MARTES 8	MIÉRCOLES 9	JUEVES 10	VIERNES 11
Nos divertimos jugando en el patio.	Negociado del proyecto.	Jugamos al puente de colores.	En busca del tesoro	¿Dónde se escondieron?
LUNES 14	MARTES 15	MIÉRCOLES 16	JUEVES 17	VIERNES 18
Jugamos al auto de papá	Las cosas tienen diferentes formas	Me desplazo siguiendo las flechas	Jugando a la ruleta sigo su dirección	Demuestro lo que aprendí

SESIÓN N° 01: Nos Divertimos Jugando en el Patio

I. Datos Generales

- 1.1. Docente:
- Yohany del Pilar Ipanaque Lozada
 - Juleizi Susire Morales Castillo
- 1.2. Aula : 4 años
- 1.3. Fecha : Lunes 4 agosto
- 1.4. Tiempo: 01 hora

II. Propósito De Aprendizaje: Los niños manipulan diversos materiales al momento de jugar dialogando sobre su juego.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del dialogo en asamblea.
PRODUCTOS	Expresa sus preferencias al jugar con diferentes materiales.		
EVIDENCIAS	Juega con diversos materiales comunicando lo que realizó.		

III. Actividades a desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Al terminar de jugar dejar el material ordenado y lavarse las manos. - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Luego de manera ordenada los invitamos a que se laven las manos y se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación. 	Sectores del aula
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en el aula sentados en media luna, respetando los acuerdos brindados por los niños para desarrollar las actividades permanentes de oración, clima y calendario. Acompañando este momento de canciones. - Los niños y niñas escuchan el propósito de la clase: Los niños manipulan diversos materiales al momento de jugar dialogando sobre su juego. 	Juguetes escondidos en el aula

	<ul style="list-style-type: none"> - Despertamos el interés de los niños y niñas comunicándoles que hemos traído materiales como ula ula , latas de varios tamaños, pelotas, cajas, conos, tubos de papel, botellas ,etc . - Les preguntamos ¿qué podemos hacer con este material? ¿A qué podemos jugar? ¿Dónde vamos a jugar? 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños manipulan el material presentado para jugar, teniendo en cuentas sus gustos y preferencias, respetando acuerdos. Los niños juegan de manera autónoma con el material presentado por la docente. - ¿Con quién voy a jugar? ¿Qué objetos necesito? - Al concluir la actividad les preguntamos: ¿A qué jugaron ?, ¿Con quién jugaron ?, ¿qué objetos utilizaron para jugar?, invitamos a los niños a que nos comuniquen sus acciones. - Entregamos una hoja para que dibujen la experiencia vivida, y nos acercamos a preguntarles sobre su dibujo para registrarlo en su hoja. 	<p>Croquis</p> <p>Hojas</p> <p>Cartucheras</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños colocan sus trabajos en el mural que corresponde. Los invitamos a explicar lo que hicieron voluntariamente. Aprovechamos el momento para hacer preguntas y reforzar lo aprendido: ¿les gustó el juego?, ¿Qué aprendimos? ¿Como te sientes después de la actividad? ¿Qué aprendiste el día de hoy? 	Productos de los niños

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del dialogo en asamblea.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi		f	
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	f		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 02: Juntos Proponemos Nuestras Actividades

I. Datos Generales

1.1. Docente:

- Yohany del Pilar Ipanaque Lozada
- Juleizi Susire Morales Castillo

1.2. Aula: 4 años

1.3. Fecha: martes 5 de agosto


1.4. Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños expresan sus intereses para dar a conocer lo que le gustaría jugar

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del diálogo en asamblea.
PRODUCTOS	Expresa sus intereses para dar a conocer lo que le gustaría jugar		
EVIDENCIA	Cuadro de negociado del proyecto.		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Al terminar de jugar dejar el material ordenado y lavarse las manos. - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Luego de manera ordenada los invitamos a que se laven las manos y se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación. 	Sectores del aula
INICIO	Nos ubicamos en el aula sentados en media luna para desarrollar las actividades permanentes de oración, clima, calendario y calendario. Acompañando este momento de canciones.	Juguetes escondidos en el aula

	<p>La maestra en asamblea les comenta que el día de hoy ha traído a dos amigos Lucia y Pedro para que nos cuenten una historia de los juegos que les gustaba jugar a ellos, presenta a los títeres los cuales saludan a los niños y les comentan que van a contarles que les paso en sus momentos de juego.</p> <p>Luego la maestra les pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A ustedes que juego les gustaría realizar con sus amigos? • ¿Cómo deberían desarrollarse los juegos? • ¿Dónde les gustaría jugar? <p>Escucha sus respuestas y les dice que en esta semanas o días vamos realizar diversos juegos e incluso los juegos que me están proponiendo y que también vamos a practicar las normas de juego para que no nos pase lo de nuestros amigos títeres.</p>							
DESARROLLO	<p>La maestra les va mostrando las imágenes y le va preguntando a los niños y niñas que observan y de que trataran las actividades.</p>  <p>La maestra con las descripciones que realizan los niños y niñas de las imágenes les va comentando las actividades que realizarán durante estos días y si les pregunta si les gustaría realizar otra actividad correspondiente al tema, por ejemplo ¿Qué otras actividades les gustaría realizar?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego presenta un cuadro de conjeturas con algunas preguntas. ❖ Los niños y las niñas dibujan las actividades que desarrollaremos en esta experiencia de aprendizaje. <table border="1" data-bbox="571 1294 1126 1391"> <thead> <tr> <th>¿Qué haremos?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué utilizaremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra lee las preguntas y luego recoge los saberes, expectativas y propuestas de los niños y niñas referentes a la unidad ❖ Los niños organizan sus ideas y luego lo expresan con claridad lo que les gustaría jugar para que la docente lo escriba en el cuadro de conjeturas. <p>La maestra anota sus respuestas y les solicita que elaboraran un afiche que les entregaran a sus padres para que sepan las actividades que van a realizar, para ello realizarán sus dibujos y cual sería las normas que debemos tener en cuenta para que nos vaya bien cuando juguemos.</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué utilizaremos?				<p>Croquis</p> <p>Hojas</p> <p>Cartucheras</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué utilizaremos?						
CIERRE	<p>La maestra los invita a la asamblea donde cada uno de ellos ira mostrando lo elaborado y recuerda con ellos lo realizado a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué realizamos hoy? - ¿Qué nos contaran Lucia y Pedro? - ¿Qué te gusto de lo trabajado o no te gusto? - ¿Cómo te sentiste? 	Productos de los niños						

Evaluación del Día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Expresa sus intereses para dar a conocer la información de las acciones que realiza con un tono de voz moderado según su propósito a través del dialogo en asamblea.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi		f	
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 03: Jugamos al Puente de Colores

I. Datos Generales

- 1.1. Docente:
- Yohany Ipanaque Lozada
 - Juleizi Susire Morales Castillo
- 1.2. Aula: 4 años
- 1.3. Fecha: Miércoles 06 de agosto
- 1.4. Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: *Que los niños se desplacen adelante y hacia atrás en el puente de colores.*

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas Y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	Utiliza expresiones como "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Usa expresiones hacia adelante y hacia atrás, cuando realiza movimientos corporales.
PRODUCTOS	Se desplaza por el puente de colores		
EVIDENCIAS	Utiliza expresiones como adelante y hacia atrás al desplazarse por el puente de colores.		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Al terminar de jugar dejar el material ordenado y lavarse las manos. - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Luego de manera ordenada los invitamos a que se laven las manos y se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación. 	Sectores del aula
INICIO	<p>Nos ubicamos en el aula sentados en media luna en el piso para desarrollar las actividades permanentes de oración, clima, calendario y calendario.</p> <p>Acompañando este momento de canciones.</p> <p>Despertamos el interés de los niños y niñas comentándoles que el día de hoy la actividad la realizaremos en el patio, pero que es importante establecer nuestros acuerdos para evitar hacernos daño, registrando los acuerdos propuestos por ellos en la pizarra</p> <p>Salimos al patio y nos ubicamos en un lugar estratégico, mostrándoles un puente de colores (rojo, amarillo, azul, verde) y un dado de los mismos colores del camino, preguntándoles ¿por qué creen que está esto aquí?, ¿para qué será?, ¿alguien tiene alguna idea sobre en qué consistirá el juego?</p>	Círculos de colores

	Después de escucharlos, les comunicamos el propósito del día haciendo uso del cartel del aula diciéndoles “Jugaremos por el puente de colores para desplazarnos adelante y hacia atrás.	
DESARROLLO	<p>Les comentamos que jugaremos por turnos (la mitad juega y la otra mitad observa). Con el grupo que jugamos primero formamos tres equipos, o los necesarios de acuerdo a la cantidad de asistentes, dejamos que entre ellos elijan los turnos para tirar el dado y nos colocamos en la línea de inicio; el primer niño de cada equipo tira el dado y según el color que le salga va avanzando por el puente de colores y así sucesivamente desplazándose adelante y hacia atrás, Cada turno saldrán por parejas. Luego le toca al siguiente grupo jugar.</p> <p>Los niños siguen el camino de acuerdo a el color según el orden que salió, desplazan por el puente de colores</p> <p>. El primer niño tira el dado y busca el color del dado en el recorrido que tiene, luego procede igual el segundo, y así continúan jugando hasta llegar al final, ganando el que llega primero.</p> <p>Los niños y las niñas expresan cuando se mueven “hacia adelante y hacia atrás, al realiza movimientos corporales.</p> <p>Los niños dibujan la experiencia vivida y mencionan el orden de los colores que salieron en el dado usando los ordinales</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>Dado</p>
CIERRE	<p>En asamblea invitamos a quien desee a comentar su dibujo y el orden en que llegaron</p> <p>Hacemos una puesta en común por medio de las preguntas como: ¿qué color salió primero?, ¿qué tuvieron que hacer?, ¿luego qué color salió?, reconociendo las posiciones.</p> <p>Nos preparamos para la salida realizando la canción de despedida.</p>	<p>Productos de los niños</p>

Evaluación del día a través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Usa expresiones hacia adelante y hacia atrás, cuando realiza movimientos corporales.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi		f	
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 04: “Jugando a La Búsqueda del Tesoro”

I. Datos Generales

- a. Docente:
- Yohany del Pilar Ipanaque Lozada
 - Juleizi Susire Morales Castillo
- b. Aula: 4 años
- c. Fecha: jueves 07 agosto
- d. Tiempo: 01 hora

II. **Propósito de Aprendizaje:** Los niños y niñas reconocen las nociones espaciales desplazándose de acuerdo a los referentes que se le indican.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	<p>MATEMÁTICA</p> <p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	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”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Resuelve un problema de ubicación teniendo como referencia un mapa de ubicación a través de la observación y la exploración.
PRODUCTOS	Dibujo de posición de los objetos según referentes.		
EVIDENCIAS	Expresa la posición de los objetos de su dibujo		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿Qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Al terminar de jugar dejar el material ordenado y lavarse las manos. - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Luego de manera ordenada los invitamos a que se laven las manos y se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación. 	Sectores del aula
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en el aula sentados en media luna en el piso, para desarrollar las actividades permanentes de oración, clima, calendario y calendario. Acompañando este momento de canciones. - Despertamos el interés de los niños y niñas comunicándoles que hemos traído juguetes para jugar la búsqueda de tesoros para jugar en el patio, pero les decimos que no recordamos donde los hemos dejado. - Les preguntamos qué podemos hacer para encontrarlos: “Hoy traje unos juguetes para ustedes, pero no me acuerdo donde los he dejado”: ¿Qué puedo hacer para encontrarlos? Escuchamos sus comentarios y los invitamos a indagar y buscar en los posibles lugares donde se encontrarían los juguetes perdidos 	Juguetes escondidos en el aula

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Observamos el croquis con atención y luego nos dirigimos donde creemos que está el objeto escondido: mediando el interés con palabras como: me parece que los deje cerca de la puerta, después estuve por la biblioteca...”, “luego pase cerca del sector de ...”, luego pase al lado de..., etc. Desde el punto de referencia se va trazando con los niños una línea hasta encontrar el objeto, por ejemplo: si iniciamos en la puerta y se dirigieron al sector de la biblioteca, se traza en el croquis una línea de la puerta hasta la biblioteca. Cuando encontramos el tesoro decimos que hemos encontrado el primer tesoro y lo dejamos visible para que sirva de punto de referencia. Los niños reciben un mapa para que puedan ubicar el tesoro de los juguetes perdidos. Le colocamos un banderín focalizando su ubicación y así sucesivamente cada uno de los tesoros que vamos encontrando. Escuchamos las intervenciones de los niños en todo momento, los motivamos a buscar sus propias estrategias para encontrar los tesoros, conforme se van encontrando los tesoros, se trazarán las líneas en el piso y luego en el croquis Al concluir la actividad les preguntamos: ¿qué tesoro encontraron primero?, ¿dónde estaba?, ¿qué tesoro encontraron segundo?, ¿dónde estaba?, invitamos a los niños a que nos comuniquen sus desplazamientos y la ubicación de los objetos, por ejemplo: la muñeca estaba detrás de, el carrito estaba delante de, luego observamos el croquis completo y comentamos con los niños las estrategias que utilizaron para encontrarlos - Entregamos una hoja para que dibujen la experiencia vivida, y nos acercamos a preguntarles sobre su dibujo para registrarlo en su hoja. 	<p>Croquis</p> <p>Hojas</p> <p>Cartucheras</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños colocan sus trabajos en el mural que corresponde. Los invitamos a explicar lo que hicieron voluntariamente. Aprovechamos el momento para hacer preguntas y reforzar lo aprendido: ¿les gustó el juego?, ¿cuántos tesoros encontraron?, ¿qué trazos han hecho?, ¿cuál fue el tesoro que encontraron primero?, ¿cuál fue el último?, ¿este tesoro estaba cerca o lejos de la puerta?, ¿qué tesoro estaba al lado de este otro?, etc. - Nos preparamos para la salida realizando la canción de despedida, 	<p>Productos de los niños</p>

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Resuelve un problema de ubicación teniendo como referencia un mapa de ubicación a través de la observación y la exploración.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola	.		
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 05 Jugamos a Escondernos

I. Datos Generales

- 1.1. Docente:
- Yohany del Pilar Ipanaque Lozada
 - Juleizi Susire Morales Castillo
- 1.2. Aula: 4 años
- 1.3. Fecha: Viernes 08 agosto
- 1.4. Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños y niñas usen expresiones como delante de, detrás de al jugar las escondidas.

TÁNDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	-Utiliza expresiones como "delante de", "detrás de", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Usa expresiones delante de, detrás de cuando realiza movimientos corporales.
PRODUCTOS	Moldea las acciones realizadas.		
EVIDENCIAS	Sigue consignas dadas por el juego		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Al terminar de jugar dejar el material ordenado y lavarse las manos. - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Luego de manera ordenada los invitamos a que se laven las manos y se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación. 	Sectores del aula
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en el aula sentados para desarrollar las actividades permanentes de oración, clima, calendario y calendario. Acompañando este momento de canciones. - Los niños y niñas escuchan la canción del elefante dante y siguen las consignas de la canción. - Despertamos el interés de los niños proponiéndoles salir a jugar al patio a las escondidas, preguntándoles ¿alguien sabe cómo es este juego?, ¿alguna vez lo has jugado?, ¿Cuándo?, ¿qué tal te pareció? - Después de escuchar sus respuestas y en caso hayan explicado los niños el juego lo reforzamos y luego establecemos los acuerdos a respetar para la actividad fuera del aula. - Salimos al patio y realizamos el juego: un niño queda en el aula, sabe que él encontrará a sus compañeros y no debe ver dónde se esconden. Recordamos a los niños que, para este juego, a una voz, todos se deben 	Patio

	<p>esconder y no dejarse atrapar del niño que está en el aula. Cuando todos ya están escondidos pedimos al niño que salga del aula y comience a buscar a sus compañeros, lo acompañamos y ayudamos solo si solicita nuestra ayuda, así va encontrando a uno y otro niño, el primero que fue encontrado entra al aula y comienza nuevamente el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando hemos terminado de jugar, nos sentamos en el patio y conversamos sobre este, propiciando un diálogo abierto en el que puedan expresar sus opiniones diciéndoles: alguien desea comentar algo sobre el juego, en caso no se animen a participar los incentivamos a través de preguntas como: ¿cómo se han sentido en el juego?, ¿fue fácil encontrar a sus amigos?, ¿cómo hicieron para encontrarlos?, ¿de qué te guiabas para buscarlos?, ¿por qué creen que hemos jugado a las escondidas?, ¿qué creen que vamos a hacer el día de hoy?, ¿dónde estaban sus amigos escondidos?, promoviendo que hagan uso de las expresiones al lado de, cerca de, lejos de? - Luego de escucharlos con una actitud de respeto, mencionamos el propósito del día: “Nos divertiremos encontrando objetos” 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Entramos sola al aula y ocultamos a medias, diversos objetos. - Invitamos a entrar a los niños solo un poco más allá de la puerta y les decimos que seguiremos jugando a encontrar. Les preguntamos por ejemplo ¿dónde está la pandereta? (se ve solo la mitad). Los niños observan el aula hasta ubicarla, etc realizando el mismo procedimiento con otros objetos que se han escondido en el aula - En asamblea dialogamos sobre que hicimos para saber dónde estaban, hasta tener la certeza de que algunas características nos dan información y debemos estar atentos y observar detenidamente para hallarlos. - Realizamos algunas preguntas para que los niños hagan uso de los referentes matemáticos: al lado de, cerca de, lejos de, con preguntas como: ¿al lado de qué lugar u objeto estaba la pandereta?, ¿cerca o lejos de la puerta?, ¿puedes decirme algo que esté lejos de...? - Entregamos la ficha del cuaderno de trabajo que corresponde a buscar y encontrar objetos marcando una bolita cada vez que encuentran un objeto. 	<p>Objetos escondidos en el aula</p> <p>Ficha del cuaderno de trabajo</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los trabajos en el mural que corresponde e invitamos a quienes deseen a comentar su trabajo a sus compañeros - Cerramos este momento promoviendo que observen la revista kids “Tortugas marinas” (texto otorgado por em MED) para que identifiquen las fotografías de animales que se esconden, luego revisamos el cartel del propósito para verificar si es que logramos aprender lo previsto en el día - Nos preparamos para la salida realizando la canción de despedida. 	<p>Fichas desarrolladas por los niños</p>

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Usa expresiones delante de, detrás de cuando realiza movimientos corporales.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 06: Jugamos al Auto de Papá

I. Datos Generales

- a) Docente:
- Yohany Ipanaque Lozada
 - Julezi Susire Morales Castillo
- b) Aula: 4 años
- c) Fecha: Lunes 8 agosto
- d) Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños y niñas se ubican en el espacio reconociendo las nociones espaciales “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Utiliza expresiones como “delante de”, “detrás de”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Reconoce y menciona las nociones “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” en relación de los objetos y de sí mismo.
PRODUCTOS	Moldea las acciones realizadas		
EVIDENCIAS	Reconoce la ubicación “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - , Al terminar de jugar dejar el material ordenado y lavarse las manos. - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Luego de manera ordenada los invitamos a que se laven las manos y se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación. 	Sectores del aula
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación: Invitamos a los niños a bailar la canción “dentro – fuera” y mueven su cuerpo al ritmo de la música. - Dialogan sobre la canción escuchada: ¿Qué decía la canción que hemos escuchado?, ¿Qué teníamos que hacer?, ¿En qué posiciones te ubicaste? - Propósito de la actividad: Los niños y niñas se ubican en el espacio reconociendo las nociones espaciales “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” 	Silueta de colibrí Siluetas de nubes con números y cantidades

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a realizar el juego “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” mencionando su ubicación y posición. - Se invita a los niños a descubrir una caja o algún recipiente del aula y les pedimos tomar dos objetos de los sectores y colocar uno “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” realizando la comparación de nociones. - Invitamos a jugar las cajas para que se coloquen ellos mismos dentro de las cajas al ritmo de la canción en el auto de papá, - Juegan a encestar dentro y fuera según la consigna de la docente. - Los niños juegan en grupos de 4 personas al ritmo de la canción adentro – afuera, delante de, detrás de con ulas ulas, cajas, círculos en el piso, etc - Luego dialogamos: ¿Qué has realizado?,¿Dónde se han ubicado?,¿Cómo sabes que es así?, ¿Estás seguro de lo que hiciste? - Después de dialogar representan su experiencia. 	Dado Siluetas de nubes con los números y cantidades
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos en asamblea y realizamos un dialogo con las preguntas de metacognición: - ¿Qué realizaste hoy?, ¿Cómo lo aprendiste?, - ¿Dónde te ubicaste? ¿Para qué te sirve lo que aprendiste?,¿Qué te pareció lo aprendido? 	Ficha de trabajo

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Reconoce y menciona las nociones “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” en relación de los objetos y de sí mismo		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 07: Las Cosas Tienen Diferentes Formas

I. Datos Generales

- a) Docente:
- Yohany Ipanaque Lozada
 - Julezi Susire Morales Castillo
- b) Aula: 4 años
- c) Fecha: martes de 12 de Agosto.
- d) Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños y niñas reconozcan la forma de los objetos de su entorno.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Reconoce formas geométricas en los objetos que están en su entorno y las representa. Representa las relaciones espaciales con material concreto y dibujos.
PRODUCTOS	Moldea las acciones realizadas.		
EVIDENCIAS	Los niños dibujen objetos y reconozcan formas geométrica		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación, por el cumplimiento de las medidas de bioseguridad y por su participación. 	Sectores y materiales del aula
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. - Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. - Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal "Baile infantil", tomando como referencia el enlace del enlace https://www.youtube.com/watch?v=Y0kKy7KX7DY, imitando los movimientos de los animales que menciona la canción - Realizamos la dinámica 2 a 3 veces según se observe el interés de los niños - Cuando hemos terminado los invitamos a reposar y les proporcionamos agua para que se rehidraten 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del problema 	Imágenes

	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación: La docente muestra una caja a los niños y pregunta: ¿Qué habrá aquí adentro?, luego saca una a una las siluetas y las muestra por la parte de atrás para que los niños adivinen por la forma que tienen de que objeto se trata, pueden ser: corazón, flor, árbol, niño, carro, avión, mariposa, etc. va mostrando la figura de cada objeto cuando los niños adivinan. - Saberes previos: ¿Cómo se dieron cuenta que eran esos objetos? ¿Qué formas conocen ustedes? - Propósito: : Que las niñas y los niños reconozcan la forma de los objetos de su entorno. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - (Gestión y acompañamiento, motivación y evaluación) - Búsqueda de estrategias - La docente explica a los niños que todas las cosas tienen forma o se parecen a alguna forma geométrica, muestra las figuras geométricas: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo, por ejemplo: la puerta del aula se parece a un.... ¿quién puede poner otro ejemplo? Los niños miran en el aula para encontrar objetos que tengan forma parecida a una forma geométrica. - Representación - Luego, los niños dibujan en pedazos de papel algunos objetos que tengan forma de alguna figura geométrica, cada niño puede dibujar varias cosas. - Formalización y reflexión - Para terminar la docente revisa con los niños cada dibujo que han realizado para observar las figuras que han dibujado y ver si tienen la forma. - Los niños, presentan y explican su trabajo. ¿Qué formas conocimos hoy? ¿Para qué nos sirve conocer las formas? - Transferencia - Los niños en casa van a jugar con su mamá “Veo veo” e irán mencionando que objetos en casa tienen forma de ... poniendo en práctica lo aprendido 	<p>Títere</p> <p>Reloj de material de reciclaje</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender? 	<p>Títere</p> <p>Reloj</p>

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Reconoce formas geométricas en los objetos que están en su entorno y las representa. Representa las relaciones espaciales con material concreto y dibujos.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 08: Me Desplazo Siguiendo las Fechas

I. Datos Generales

- a) Docente:
- Yohany Ipanaque Lozada
 - Julezi Susire Morales Castillo
- b) Aula: 4 años
- c) Fecha: Miércoles 13 de Agosto
- d) Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños y niñas se ubican en el espacio siguiendo la direccionalidad que se le indica.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de", "lejos de", "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos lúdicos utilizando expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás" - Menciona las acciones que realiza para resolver alguna situación de ubicación, desplazamiento o construcción de objetos
PRODUCTOS	- Dibujo de los recorridos realizados		
EVIDENCIAS	- Explicación del dibujo realizado verbalizando el recorrido realizado		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación, por el cumplimiento de las medidas de bioseguridad y por su participación. 	Sectores del aula
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. - Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. - Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal "Todos a movernos", tomando como referencia el enlace del enlace https://www.youtube.com/watch?v=OBwvBpQxqdy, imitando los movimientos de los animales que menciona la canción - Realizamos la dinámica 2 a 3 veces según se observe el interés de los niños - Cuando hemos terminado los invitamos a reposar y les proporcionamos agua para que se rehidraten 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos la actividad con la dinámica de la canción para delante para detrás extraída del link https://www.youtube.com/watch?v=slilmqix3ss, 	Canción de

	<p>jugando con los niños a que somos el tren y nos movemos hacia delante, hacia atrás y nos detenemos en las estaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego abrimos un espacio de dialogo por medio de preguntas como: ¿hacia dónde se movía el tren?, ¿para qué otro lado podía ir?, ¿si no hubiésemos jugado con la canción de que otra manera puede saber un carro o una persona hacia dónde ir? - Luego de escucharlos les comunicamos y registramos el propósito de la actividad: ¡HOY VAMOS A APRENDER A DESPLAZARNOS SIGUIENDO LA DIRECCION QUE NOS INDICAN LAS FLECHAS! 	youtube
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Les pedimos que se organicen en 4 equipos, para ello se les entrega un papel a cada niño que puede tocarle de color rojo, amarillo, azul o verde y luego se reunirán los niños que tienen el mismo color de papel formándose de esta manera los equipos. - Cuando cada equipo está formado, sacamos de un cofre unas cartas cuyos sobres son del mismo color de los equipos y les decimos que un pirata nos ha dejado estas cartas para cada equipo, leemos la carta de cada sobre, mencionando en cada carta que el pirata les dice que les ha dejado un tesoro en una caja del color de su equipo, pero para encontrar esa caja se tienen que desplazar siguiendo las flechas que están en las paredes y que son del color de su equipo. - Para ello se han pegado en las paredes del aula las flechas del equipo de color rojo y amarillo el de color rojo estará en las paredes del lado derecho y el de color amarillo en las paredes del lado izquierdo y al final de donde indica las flechas habrá una caja del color del equipo tapada con una tela y dentro de esta estarán juguetes que podrían ser, carros, tarros y pelota, cintas o globos. - Para los equipos de color verde y azul las flechas se han pegado en las paredes del patio. - Invitamos a que cada equipo por turnos se ubique en el punto de inicio y se desplacen continuando las flechas hasta lograr encontrar su tesoro. - Luego acompañamos a los siguientes equipos por turnos a realizar el mismo procedimiento hasta que todos hayan encontrado sus tesoros siguiendo la dirección de las flechas, - Cuando todos tienen su tesoro les damos un tiempo para que jueguen con este - Luego se les entrega una hoja para que dibujen la experiencia de la búsqueda del tesoro 	<p>Papeles de colores</p> <p>Caja con juguetes</p> <p>Flechas</p> <p>Hojas</p> <p>Cartucheras</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Culminado de dibujar los invitamos a pegar sus trabajos sobre la pizarra y abrimos un espacio de dialogo por medio de preguntas como: ¿Qué hicieron para encontrar su tesoro?, ¿fue fácil o difícil? - Leemos el propósito de la actividad y recordamos si es que lo hemos cumplido o no - Cerramos la actividad indicándoles que una forma de encontrar lugares u objetos es siguiendo las flechas y a veces en las calles hay carteles con flechas que indican por donde debemos seguir. - Nos preparamos para la salida realizando la canción de despedida. 	Dibujos de los niños

Instrumento de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Expresa de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos lúdicos utilizando expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás".		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN 09: Jugando a la Ruleta sigo su Dirección

I. Datos Generales

- a) Docente:
- Yohany Ipanaque Lozada
 - Julezi Susire Morales Castillo
- b) Aula: 4 años
- c) Fecha: jueves 14 de agosto
- d) Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños y niñas se ubican en el espacio siguiendo la direccionalidad que se le indica

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	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", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se desplaza de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos Continúa la dirección de las flechas.
PRODUCTO	Dibujo de los desplazamientos realizados		
EVIDENCIA	Explicación de los recorridos realizados		

Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación, por el cumplimiento de las medidas de bioseguridad y por su participación 	Sectores del aula
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. - Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. - Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal "Cabeza, hombros, rodillas, pies", tomando como referencia el enlace del enlace https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z03k imitando los movimientos de los animales que menciona la canción - Realizamos la dinámica 2 a 3 veces según se observe el interés de los niños - Cuando hemos terminado los invitamos a reposar y les proporcionamos agua para que se rehidraten 	

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos la actividad desarrollando la dinámica “El auto de papá”, donde jugamos con los niños a colocarnos unos detrás de otro u cogernos de la cintura paseándonos como si estuviéramos en el auto de papa, pero en el camino observaremos algunas flechas donde nos detenemos para observar la fecha y ver hacia donde nos dice que debemos dirigirnos hacia delante o hacia atrás. - Luego de la dinámica abrimos un espacio de dialogo por medio de preguntas como: ¿a qué hemos jugado?, ¿Dónde se detenía el auto?, ¿Qué mirábamos para saber hacia dónde debíamos ir? - Luego de escucharlos les comunicamos y registramos el propósito de la actividad: ¡HOY VAMOS A APRENDER A DESPLAZARNOS SIGUIENDO LA DIRECCION QUE NOS INDICAN LAS FLECHAS DE UNA RULETA! 	Canción de la dinámica “El auto de papá”
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Les indicamos que saldremos al patio, recordando los acuerdos a respetar en las actividades en el patio, - Nos ubicamos en un espacio estratégico sentados todos los niños formando una línea horizontal y les mostramos una ruleta que tiene en los puntos cardinales dibujada una flecha que señala hacia arriba, hacia abajo, hacia un lado y hacia el otro lado. - Les explicamos a los niños que el juego consistirá en caminar hacia delante, hacia atrás, hacia un lado y hacia otro lado de acuerdo hacia donde señala la flecha cuando se detiene la ruleta - Realizamos el juego primero con todos, dándole vuelta a la ruleta con la maestra - Luego con los niños individualmente, dándole vuelta a la ruleta con la maestra - Luego formamos 4 grupos de niños: 1 grupo le da vuelta a la ruleta y el otro grupo debe caminar hacia donde indica la ruleta, luego se intercambian los roles. - Luego de la experiencia de juego abrimos un espacio de dialogo por medio de preguntas como: ¿a que jugaron?, ¿Quién les decía hacia que dirección tenían que caminar?, ¿hacia que direcciones caminaron - Se les entrega una hoja para que dibujen la experiencia del juego 	Ruleta Hojas Cartucheras
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Culminado de dibujar los invitamos a pegar sus trabajos - Leemos el propósito de la actividad y recordamos si es que lo hemos cumplido o no. - Nos preparamos para la salida realizando la canción de despedida 	Dibujos de los niños

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Se desplaza de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos Continúa la dirección de las flechas.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 11: Demuestro lo que Aprendí

I. Datos Generales

1. Docente:
2. Aula: 4 años
3. Fecha: Viernes 15 de agosto
4. Tiempo: 01 hora

II. Propósito de Aprendizaje: Los niños y niñas aplican los aprendizajes adquiridos a situaciones

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	<p>MATEMÁTICA</p> <p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	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", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se desplaza de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos. Continúa la dirección de las flechas.
PRODUCTO	Dibujo de los desplazamientos realizados		
EVIDENCIA	Explicación de los recorridos realizados		

III. Actividades a Desarrollar:

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a formar una media luna para planificar el juego libre, preguntándoles: ¿En qué espacio del aula les gustaría jugar?, ¿qué deseas hacer con los materiales de ese espacio? - Luego se invita a los niños para que se coloquen en el espacio del aula que han decidido jugar - Mientras nos niños realizan su propuesta de juego los observo, me acerco a los diferentes espacios para acompañarlos, intervenir en el juego en caso me lo propongan y realizar algunos registros relevantes en el cuaderno de campo - Minutos antes que termine el tiempo del juego libre (5 minutos antes), se les indica que falta poco para que culmine el juego y es importante que vayan terminando su propuesta de juego. Pasado esos 5 minutos se les invita a que guarden los materiales por medio de una canción - Se ubiquen nuevamente en media luna para dialogar sobre lo realizado por medio de preguntas: ¿En qué espacio jugaste?, ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿cómo te sentiste? - Se les agradece por su participación, por el cumplimiento de las medidas de bioseguridad y por su participación 	Sectores del aula
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. - Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. - Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal "Moviendo el cuerpo", tomando como referencia el enlace del enlace https://www.youtube.com/watch?v=VKpN5tWovNs, imitando los movimientos de los animales que menciona la canción - Realizamos la dinámica 2 a 3 veces según se observe el interés de los niños - Cuando hemos terminado los invitamos a reposar y les proporcionamos agua para que se rehidraten 	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Para evaluar a los niños los dividimos en dos equipos, mientras un equipo está siendo evaluado por la maestra, el otro será atendido por la auxiliar acompañándolos para que desarrollen algún desafío o recurso del cuaderno de trabajo. 	Diferentes objetos del aula

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se irá llamando a niño por niño, al niño que le corresponde ser evaluado se le pide que realice las siguientes actividades: - Se le entregan 2 frutas por ejemplo una manzana y una uva y se le pide que las tomen una con cada mano y calcule el peso de cada fruta. - Se le entregan siluetas de animales y se les pide que cuenten cuantos hay en cada grupo, y relacione las siluetas de los numerales con las cantidades, solo se le colocan colecciones del 1 a 5 cantidades - Se le Muestra la imagen de una pista en la cual va un carro adelante, uno más atrás y otro al final y se le señala cada carro y se les pide que nos digan en qué lugar va - Se les pide que caminen hacia delante, hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro lado. - Se le entrega una pelota para que la lance hacia arriba, hacia abajo - Se le entrega un muñeco para que lo coloque encima de la mesa y luego debajo de la mesa 	Objetos del aula
CIERRE	Se registran las evidencias de aprendizaje de cada niño en el cuaderno de campo y mapa de calor	Cuaderno de campo Mapa de calor

Evaluación del día a Través del Mapa de Calor

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Se desplaza de diversas maneras su ubicación en relación con los objetos de su entorno a través de movimientos y desplazamientos Continua la dirección de las flechas		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

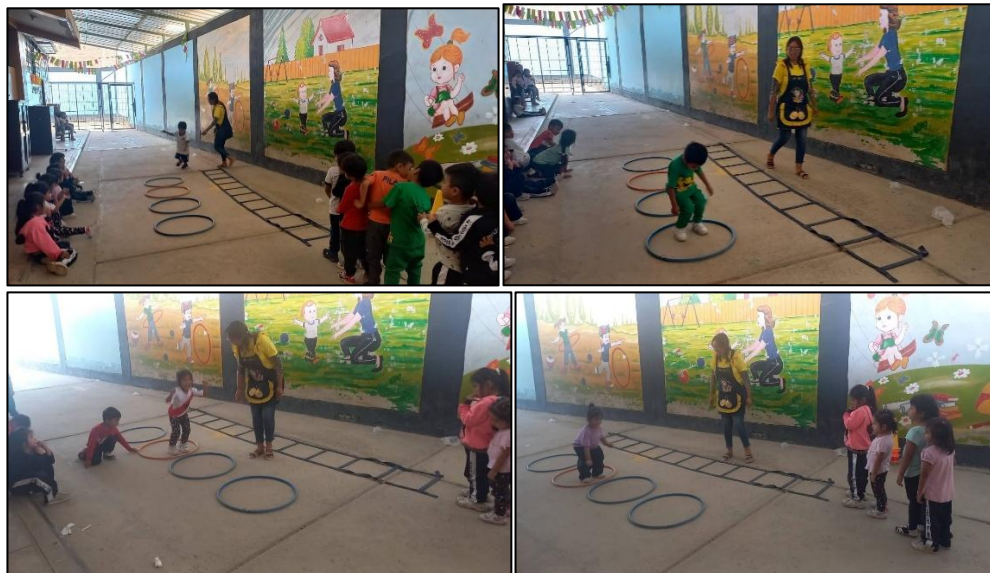
Evidencias del Primer Proyecto con Sesiones de Matemática Recreativa Aplicadas para Resolver la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización.

Figura 1: Niños de la Institución Educativa N° 14059



Nota. Fotografía tomada por la investigadora de los niños participantes.

Figura 1: *Aplicación de la estrategia de matemática recreativa en el aula*



Nota. Fotografía tomada por la investigadora durante la sesión de aprendizaje basadas en la matemática recreativa (2023)

PROYECTO: N° 2

Buscando un Tesoro para Jugar

I. Datos Generales:

- 1.6. Institución Educativa : 14059 “Cruz del Norte”
- 1.7. Nombre del proyecto : “ME MUEVO, ME DIVIERTO Y APRENDO”
- 1.8. Grupo : 4 años
- 1.9. Tiempo : 2 semanas
- 1.10. Docente :
 - IPANAQUE LOZADA, Yohany del Pilar
 - MORALES CASTILLO, Juleizi Susire

II. Situación Significativa que Origino el Proyecto

En la I.E. 14059 “Cruz del Norte”, en el aula de 4 años se ha observado, que los niños presentan dificultades para ubicar objetos en el espacio al momento de esconder objetos y comunicar a los amigos o maestra la posición del objeto escondido, así mismo para orientarse en el patio siguiendo orientaciones presentan dificultad por ello, se ve la esta oportunidad para atender una necesidad de aprendizaje a partir de un interés que les permitirá desarrollar las habilidades matemáticas de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización por medio de su participación en un conjunto de actividades lúdicas.

Lo que nos lleva a plantear el siguiente reto cognitivo ¿De qué manera los juegos matemáticos en el patio permiten fortalecer los aprendizajes en la competencia de problemas de forma, movimiento y localización? a partir de un interés que les permitirá desarrollar las habilidades matemáticas de la competencia resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización por medio de su participación en un conjunto de actividades lúdicas.

III. Propósitos de Aprendizaje

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE					
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.					
ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Comunica su comprensión sobre las formas de los objetos tridimensionales de su entorno a través de la observación y exploración.	Expresa sus preferencias al jugar con diferentes materiales.	Escala de estimación
		Utiliza expresiones como "encima", "debajo", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Usa expresiones como encima, debajo, al momento de jugar con objetos a través del juego.	Usa expresiones encima, debajo al momento de jugar	
		Utiliza expresiones como "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Usa expresiones como hacia adelante, hacia atrás al momento desplazarse a través del juego y los objetos de su entorno.	Utiliza expresiones hacia adelante, hacia atrás al momento de caminar siguiendo las orientaciones del juego.	
		Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.	Explica lo realizado en su dibujo al momento de representar su vivencia a través del juego y exploración.	Expresa lo realizado en el juego por medio de un dibujo.	
		Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	Resuelve retos de desplazamiento al momento de ubicarse y construir objetos con material concreto a través del juego y la exploración.	Se desplaza siguiendo las orientaciones y ubica objetos al jugar.	

IV. Enfoques Transversales

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES
Búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

vi. Cronograma de Actividades

LUNES 2	MARTES 3	MIÉRCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6
Nos organizamos para jugar	Juntos proponemos nuestras actividades	Buscamos tesoros para jugar	Dibujo donde encontré el tesoro	Jugando al tesoro perdido
LUNES 9	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
Organizo un circuito	Jugamos en el circuito	Jugamos a comparar objetos	Jugamos a descubrir las formas de los tesoros	Demuestro lo que aprendí

Sesión N° 01: “Nos Organizamos para Jugar”

I. Datos Generales:



- 1.1. TÍTULO : NOS ORGANIZAMOS PARA JUGAR
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
 Juleizi Susire Morales Castillo
 1.4. FECHA : LUNES 18 de setiembre

- II. **Propósitos de Aprendizaje:** En esta actividad los niños desarrollan la competencia se construye su identidad dando a conocer sus preferencias e intereses al momento de elegir el equipo al que desea pertenecer

III. Competencias a Desarrollar:

COMPETENCIAS	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos Construye y asume normas y leyes Participa en acciones que promueven el bienestar común	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	Propone y acepta acuerdos básicos para organizar el juego en grupo. Escucha a sus compañeros y respeta turnos al momento de integrarse al equipo.

IV. Actividades Propuestas:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO CORPORAL	Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal de la canción “La batalla del calentamiento”, descargada del enlace https://www.youtube.com/watch?v=4D0eju8QU , realizando los movimientos corporales que propone la canción Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento	Parlante
INICIO	Ojo: Previo al inicio de la actividad se ha colocado un cartel con una imagen y el nombre del juego “LA BUSQUEDA DE TESOROS PARA JUGAR”, escrito con letra imprenta y legible.  Después de realizar las actividades permanentes, nos reunimos frente al cartel y llamamos la atención de los niños para que observen el cartel y les preguntamos: ¿qué observan en el cartel?, ¿qué creen que dice?, ¿conocen alguna palabra de allí?, escuchando sus intervenciones con respeto y aceptación Luego leemos el cartel y les preguntamos: ¿alguna vez has realizado este juego? ¿en qué consiste? ¿qué tenemos que hacer para poder encontrar un tesoro perdido? ¿les gustaría jugar este juego acá en la escuela? Luego de escuchar sus respuestas les comunicamos y pegamos sobre la pizarra el propósito de la actividad “HOY NOS ORGANIZAREMOS PARA REALIZAR EN ESTE PROYECTO EL JUEGO DE BUSCAR TESOROS PARA PODER JUGAR” 	Cartel con el nombre del juego Cartel del propósito

DESARROLLO	<p>Les explicamos cómo es el juego y comprobamos si tenían razón según las ideas que mencionaron anteriormente</p> <p>Reforzamos la idea que el juego se trata de buscar y encontrar tesoros que están escondidos, y que cuando encuentren un tesoro descubrirán un juego</p> <p>Les preguntamos ¿quieren jugar a buscar tesoros? Luego, les proponemos formar cuatro equipos para hacer la búsqueda</p> <p>Para organizar los equipos colocamos sobre la pizarra cuatro tarjetas de colores: rojo, amarillo – azul y verde, luego se les entrega tarjetas de cartulina rectangulares para que escriban su nombre en esta, luego pagaran su nombre en el color de la tarjeta del equipo al cual desean pertenecer</p> <p>Cuando el cuadro esta completo con el nombre de todos los niños leemos el gráfico, contando cuántos niños pertenecerán a cada equipo, aprovechando para responder donde hay más y donde hay menos niños.</p> <p>Preguntamos si algún niño desea cambiarse de grupo, en caso suceda permitimos que retire el cartel con su nombre y lo coloque en el grupo donde pertenecerá</p>	<p>Tarjetas de cartulinas de colores</p> <p>Tarjetas con los nombres de los niños</p> <p>Cinta</p>
CIERRE	<p>Damos lectura a los integrantes de cada equipo e invitando a que se reúnan en grupo ubicándose en un espacio del aula para conversar sobre las ideas que tienen de cómo harán para encontrar los tesoros.</p> <p>y les comentamos que en los próximos días realizaremos varios juegos para descubrir los tesoros que están escondidos y jugar con estos.</p> <p>Nos volvemos a reunir en asamblea para que cada equipo comente a qué acuerdos han llegado para encontrar los tesoros, escuchando sus participaciones.</p> <p>Se les entrega una hoja para que dibujen a sus compañeros que forman parte de su equipo y coloreen un recuadro del color de su equipo, además escriben como pueden el nombre de sus compañeros de equipo.</p> <p>Me acerco a cada uno de ellos para preguntarles por los miembros de su equipo y registrarlo en su hoja.</p> <p>Los invitamos a que guarden su dibujo en su folder o archivados</p>	<p>Hojas</p> <p>Cartucheras</p>

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Propone y acepta acuerdos básicos para organizar el juego en grupo. Escucha a sus compañeros y respeta turnos al momento de integrarse al equipo.		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

	De todos los acuerdos que nos han dictado hacemos una revisión junto con ellos quedándonos solo con las 4 más importantes para que puedan recordarlas y cumplirlas sin dificultades. Organizamos a los niños en 05 equipos, 01 equipo escribirá la frase ASÍ JUGAREMOS, usando las letras móviles del MED, y los otros 04 equipos dibujan un acuerdo y lo escriben como pueden , luego los organizamos en un papelógrafo	
CIERRE	Nos sentamos en semi círculo invitando a cada equipo para que exponga su producción comentando qué han realizado y cómo lo han hecho, reflexionando si es que han tenido dificultades en el trabajo en equipo y cómo las solucionaron Les proponemos organizar los acuerdos sobre una cartulina o papelote para poder verlos todos juntos, llamando a cada equipo para que pegue su producto sobre el papelote o cartulina Cuando el cartel está listo conversamos sobre la importancia de cumplirlos: ¿para qué hemos construido este cartel?, ¿a qué nos ayudará?, ¿qué pasa si no cumplimos?, ¿cuándo debemos cumplir estos acuerdos?, tomamos en cuenta sus ideas y resaltamos la ideas de cumplir estos acuerdos para poder realizar sin dificultades nuestro juego de buscar tesoros para juga	Papelote o cartulina Goma o silicona

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Se integra en las diferentes actividades con sus compañeros de aula, proponiendo ideas y normas para los juegos a realizar		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

	<p>Así mismo cuando encuentren el tesoro se deben ubicar nuevamente en círculo y colocar el tesoro en el centro</p> <p>Antes de iniciar el juego verificamos con todos los niños si están en los equipos que pertenecen, observando los equipos y revisando los nombres del cuadro, en caso algún niño se ha equivocado de equipo le pedimos que se acerque al cuadro, observe donde está su nombre y se ubique en el equipo que le corresponde</p> <p>Iniciamos el juego, diciéndole a cada grupo el lugar por donde puede estar su tesoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El tesoro del equipo rojo está dentro de una caja roja... - El tesoro del equipo amarillo se encuentra dentro de una caja amarilla que está encima de... y así sucesivamente con los otros equipos <p>luego todos los grupos a la vez busquen sus tesoro, mientras observo el desplazamiento dando indicaciones y dando alertas cuando sea necesario como por ejemplo, recuerda que su tesoro está dentro de una caja de color.....</p> <p>El equipo que encuentra su tesoro lo coloca en el centro de la asamblea y se sienta en el semi círculo, luego nuevamente interviene un títere interactuando con los niños para mantener su interés, preguntándoles qué creen que habrá en la caja, cuál será el tesoro. con ayuda de ellos se descubren los tesoros pidiéndoles que mencionen sus características perceptuales y que nos cuenten si es que conocen otro objeto que tiene el mismo tamaño de su tesoro. Así mismo les pedimos que recuerden y nos cuenten donde lo encontraron usando las expresiones dentro fuera.</p> <p>Después de escucharlos reforzamos sus ideas, mencionamos las características de cada tesoro (pelotas pequeñas y tarros grandes), explicándoles que la pelota es de tamaño pequeño y les damos una pelota pequeña a cada equipo para que la manipule y explore, realizando el mismo procedimiento con los tarros explicándoles que los tarros son de tamaño grande.</p> <p>Realizamos un paseo con los niños rápidamente por el aula para que observen los objetos, mencionen y señalen si es que encuentran algunos de tamaño grande o pequeño.</p> <p>.Les explicamos que la pelota tiene forma de esfera y el tarro tiene forma de cilindro y que son cuerpos geométricos porque por dentro pueden tener aire y otro material y porque también pesan</p> <p>Les proponemos construir una pelota pequeña con plastilina, Para construir el tarro grande con plastilina les brindamos acompañamiento personalizado.</p>	
CIERRE	<p>Nos volvemos a reunir con los niños en asamblea y los Animamos nuevamente a los niños con la dinámica del lápiz bailarín los invitamos a que participen recordando qué desplazamientos y en qué lugares encontraron sus tesoros, qué eran sus tesoros, qué forma tenían y cómo han representado sus tesoros con plastilina.</p> <p>Les decimos que ahora que ya encontramos nuestros tesoros, jugaremos con ellos en el siguiente día</p>	Modelado con plastilina de los tesoros encontrados

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 04: “Jugamos con los Tesoros Encontrados”

I. Datos Generales:

- 1.1. TITULO : JUGAMOS CON LOS TESOROS ENCONTRADOS
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
 Juleizi Susire Morales Castillo
 1.4. FECHA : Jueves 21 de Setiembre

II. Propósito de Aprendizaje: En esta actividad los niños usan el conteo para expresar la cantidad de puntos obtenidos según el juego a realizar

III. Competencias a Desarrollar:

COMPETENCIAS	ESTANDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones .Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias cómo / el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los ' objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados

IV. Actividades Propuestas:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO CORPORAL	Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal de la canción “A brincar”, descargada del enlace https://www.youtube.com/watch?v=vONchvOZtpk , realizando los movimientos corporales que propone la canción Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento	Parlante
INICIO	Nos ubicamos con los niños en asamblea para realizar las actividades permanentes Luego de las actividades permanentes presentándoles un títere quien los anima para que le cuenten ¿qué tesoros encontraron el día anterior?, luego que el títere escucha a los niños les vuelve a preguntar ¿y para qué son esos tesoros que han encontrado?, ¿ya jugaron con esos tesoros?, ¿cuándo van a jugar? La maestra interviene y le cuenta al títere que justamente hoy van a jugar con los tesoros, invitándolo a que se quede en el aula ubicándolo en un lugar estratégico. Les comunico y registro sobre la pizarra el propósito de la actividad: ¡HOY VAMOS A JUGAR CON LOS TESOROS QUE HEMOS ENCINTRADO CONTANDO CUÁNTOS PUNTOS HACE CADA EQUIPO!	Títere Cartel del propósito
DESARROLLO	Nos trasladamos hasta el patio para realizar el juego, no sin antes recordar las normas establecidas Con ayuda de los niños y niñas llevamos los tesoros (10 tarros de leche grandes para cada equipo y una pelota de trapo pequeña para cada equipo) para poder jugar, ubicándonos en el centro de la asamblea, promovemos un diálogo preguntándoles: ¿Alguna vez han jugado con estos materiales?, ¿o algo parecido?, ¿cómo lo hicieron? Con ayuda de un niño voluntario por cada equipo, colocamos los tatas formando una torre, colocando una sobre otra. Luego preguntamos a los niños ¿cómo creen que se realiza este juego?, después de escucharlos algunos niños hacen la prueba de jugar según lo que manifestaron Se les explica que el juego consiste jugaran dos equipos a la vez, mientras que los otros dos deberán contar la cantidad de latas que derrumbaron, haciendo uso de un cuadro de registro, donde colocaran tantos chapitas como tarros derrumben	Tarros Pelota Chapas Tabla de conteo

	Los equipos lanzarán la pelota. Se desarrolla el juego según lo señalado en el párrafo anterior. El equipo que registra la cantidad de latas derrumbada por el otro equipo hará uso del siguiente cuadro de datos, donde debajo de cada color pegaran tantas chapas como latas hayan derrumbado y luego las contarán.	
CIERRE	Sentados en semi círculo Recordamos la actividad del día, preguntándoles: ¿alguien desea contarme sobre lo que hicimos?, ¿qué hacían los equipos que no estaban jugando a derrumbar las latas?, ¿Recuerdan cuántas latas derrumbó cada equipo?, ¿dónde lo anotamos?; contado cuantos tarros derrumbo cada equipo, usando el rango numérico hasta el 10 por corresponder a la edad. Después de este análisis se les entrega bloques lógicos para que formen grupos de hasta 10	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 05: “Buscamos Nuevos Tesoros para Jugar”

I. Datos Generales:

- 1.1. TÍTULO : BUSCAMOS NUEVOS TESOROS PARA JUGAR
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
 Juleizi Susire Morales Castillo
 1.4. FECHA : Viernes 2 de Setiembre

II. Propósito de Aprendizaje: En esta actividad los niños se ubican a sí mismos y ubican objetos en el espacio siguiendo los referentes que se le indican

III. Competencias a Desarrollar:

COMPETENCIAS	ESTANDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	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", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos

IV. Actividades Propuestas:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO	Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal de la canción “Lento muy lento”, descargada del enlace https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0 , realizando los movimientos corporales que propone la canción Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento	Parlante
INICIO	Después de realizar las actividades permanentes, motivamos a los niños conversando sobre las actividades ya desarrolladas. Preguntándoles: ¿hemos encontrado algún tesoro?, ¿cuál fue?, ¿qué hicimos con el tesoro encontrado?, ¿les gustaría encontrar otro tesoro? Después de escucharlos, les comunicamos y registramos sobre la pizarra el propósito del día: ¡Hoy descubriremos un nuevo tesoro para jugar!.	Cartel del propósito de la actividad
DESARROLLO	Preguntamos: ¿cómo creen que sabremos por donde buscar este nuevo tesoro? De acuerdo a sus intervenciones les decimos que al igual que el juego pasado, el día de hoy para encontrar el nuevo tesoro deben estar atentos para escuchar y seguir las pistas que se les dará. Los niños y niñas se organizan en los equipos formados en la primera actividad Se da lectura a cada equipo de las pistas que deben seguir para encontrar su tesoro, haciendo uso de los referentes dentro fuera. Arriba, abajo, encima debajo, etc. indicamos que cuando encuentren el tesoro, lo coloquen en el centro del semi círculo para todos descubrir los nuevos tesoros encontrados. Iniciamos el juego donde cada uno de los equipos se desplaza de acuerdo a las indicaciones antes dadas: El equipo de color.... tiene que caminar hacia delante, y buscar dentro de una caja de color..... Mientras los niños se desplazan, la profesora está atenta para acompañarlos en el juego dándoles la seguridad y recordándoles las indicaciones cuando sea necesario. Cuando se alejan mucho del tesoro se les menciona frío y cuando están muy cerca se les menciona caliente. Cuando el equipo encuentra su tesoro dados con puntos que representan las cantidades del 1 al 6 pegadas en cada una de sus caras del dado, los ubican en el centro de la asamblea para conversar preguntándoles: ¿qué han encontrado?, ¿para	Dado de puntos Chapas

	<p>qué será?, ¿Qué tiene el dado, ¿Cuántos puntos hay en cada lado?, ¿creen que podemos contarlos?, ¿qué forma tiene el dado?, escuchando sus respuestas</p> <p>Resaltamos el conocimiento que el dado tiene forma de cubo, porque está formado por 6 cuadrados en cada lado y es un cuerpo geométrico porque por dentro tiene algo que puede ser aire o espuma, además que tiene peso.</p> <p>Les pedimos que observen si en el aula hay algún objeto que tiene la misma forma del dado y lo señalen.</p> <p>Les proponemos jugar a contar haciendo uso del dado, para ello se les entrega chapas y con ayuda de los niños se lanzará el dado, de acuerdo a la cantidad de puntos que sale deben coger esa misma cantidad de chapas, monitoreando todo el proceso.</p>	
CIERRE	<p>Nos volvemos a reunir en asamblea después de haber guardado el material para dialogar sobre la actividad preguntándoles: ¿qué tesoro encontramos el día de hoy?, ¿Qué tenía el dado?, ¿cuántos puntos tiene cada cara del dado?, ¿qué forma tiene el dado?, ¿les gustó lo que hicimos hoy?. ¿qué les gustó?, ¿fue fácil o difícil?, ¿cumplimos las reglas de juego? Cerramos la actividad comentándoles que el día de lunes jugaremos con el tesoro que hemos encontrado el día de hoy.</p>	Dado

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 06: “Jugamos con los Nuevos Tesoros”

I. Datos Generales:

1.1. TÍTULO : JUGAMOS CON LOS NUEVOS TESOROS

1.2. EDAD : 4 años

1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
Juleizi Susire Morales Castillo

1.4. FECHA : Lunes 25 de Setiembre

II. Propósitos de Aprendizaje: En esta actividad los niños usan el conteo para expresar la cantidad de puntos obtenidos según el juego a realizar**III. Competencias a Desarrollar:**

COMPETENCIAS	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como <i>j</i> el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados

IV. Actividades Propuestas:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	
MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO CORPORAL	Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal de la canción “conejos a sus conejeras”, usando aros de psicomotricidad, los mismos que representarán las casas de los conejos y la maestra se coloca una máscara de zorro o lobo Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento	Parlante
INICIO	Después de realizar las actividades permanentes, se les presenta un títere quien les dice que le han contado que han encontrado nuevos tesoros preguntándoles ¿qué tesoros encontraron?, ¿para qué los van a usar?, ¿cuándo van a jugar con esos tesoros? La maestra interviene diciéndoles que hoy jugarán con los nuevos tesoros. El títere les pregunta si se puede quedar con ellos para ver como juegan con los nuevos tesoros. La maestra acepta, ubicándolo en un lugar estratégico para luego comunicar y registrar sobre la pizarra el propósito de la actividad:” HOY JUAGREMOS CON LOS NUEVOS TESOROS ENCONTRADOS”	Títere Cartel del propósito
DESARROLLO	Pedimos que se organicen en sus equipos y a cada equipo se le entrega un dado y a los demás una caja con chapas y aros, un niño de cada grupo debe lanzar el dado y los demás contarán cuantos puntos salieron y elegir la cantidad de tapas que el dado indica, colocándolas dentro del aro. Acompañamos, monitoreamos y retroalimentamos el proceso. Se les entrega una hoja para que desarrollen, en la que identificarán la cantidad que el dado indica y deben unirlo con la imagen que le corresponde	Dado de puntos Chapas

CIERRE	En la medida que van terminando, colocan su ficha sobre la pizarra para que los niños voluntarios la espongan explicando lo realizado.	Fichas desarrolladas por los niños

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

	que estos se llaman esfera, cilindro y cubo. Además, dialogamos sobre la actividad: ¿qué hicimos?, ¿alguien desea contar cómo los hizo?, ¿cómo se han sentido en la actividad. Los invitamos a que a la salida lleven los tesoros a su casa	cerámica al frío
--	--	------------------

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 08:: “Buscamos más Tesoros”

I. Datos Generales:

- 1.1. TÍTULO : BUSCAMOS MAS TESOROS
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
 Juleizi Susire Morales Castillo
 1.4. FECHA : Miércoles 27 de Setiembre

II. Propósitos de Aprendizaje: En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al ubicarse y ubicar objetos en el espacio siguiendo los referentes que se le indican

III. Competencias a Desarrollar

COMPETENCIAS	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>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", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos</p>

IV. Actividades Propuestas:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES DE MOVIMIENTO CORPORAL</p>	<p>Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos el juego clásico “El gato y el ratón”, donde los niños representan a los ratones y la docente representa al gato Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento</p>	<p>Parlante</p>
<p>INICIO</p>	<p>Después de realizar las actividades permanentes, se les presenta un títere, quien les pide que le cuenten sobre todos los tesoros que van encontrando hasta el momento y les pregunta si es que ya terminaron de encontrar tesoros. La maestra les comunica el propósito de la sesión ¡HOY BUSCAREMOS UN NUEVO TESORO PARA PODER JUGAR! ¡El títere les dice que en los próximos días vendrá para que le cuenten qué tesoros encontraron!</p>	<p>Títere del propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Preguntamos: ¿cómo creen que sabremos por donde buscar este nuevo tesoro? De acuerdo a sus intervenciones les decimos que al igual que el juego pasado, el día de hoy para encontrar el nuevo tesoro deben estar atentos para escuchar y seguir las pistas que se les dará. Los niños y niñas se organizan en los equipos formados en la primera actividad Se da lectura a cada equipo de las pistas que deben seguir para encontrar su tesoro, haciendo uso de los referentes hacia delante, hacia atrás – cerca de, lejos de Les indicamos que cuando encuentren el tesoro, lo coloquen en el centro del semi círculo para todos descubrir los nuevos tesoros encontrados. Con todo el grupo realizamos algunos ensayos sobre recorridos para encontrar los tesoros, como lo hicimos en las actividades anteriores, por ejemplo: deben caminar hacia delante, llegar hasta...; luego deben buscar dentro de. Se desarrolla el juego donde todos los equipos deben seguir las pistas que se les da a cada uno de ellos por ejemplo: el equipo de color ... para que encuentren el tesoro: debe buscar cerca de ...; allí encontrarán una caja de color.....; dentro de la caja encontrarán un dibujo sobre el tesoro (ludo, dominó de cantidades, tarjetas de pares, tarjetas para unir su mitad), caminen 5 pasos hacia delante, encontrarán una marca en el piso y sobre esta estará el tesoro.</p>	<p>Caja con tesoros</p>

	<p>Cuando han encontrado el tesoro se les brinda un tiempo para que jueguen con este. Cuando terminó el tiempo para jugar les sugerimos que nos ayuden a guardar los materiales para poder continuar con la actividad.</p> <p>Sentados en asamblea les comunicamos que llegó el momento de dibujar el recorrido que hemos realizado para encontrar nuestro tesoro, preguntándoles: ¿quién recuerda qué recorrido hicimos?, escuchándolos con atención.</p> <p>Les entregamos hojas y plumones para que dibujen el recorrido realizado, en caso que algunos niños no recuerden el recorrido o no sepan como plasmarlo, los acompañamos a repetirlo para que después de vivenciarlo nuevamente puedan representarlo gráficamente.</p> <p>Invitamos a algunos niños a exponer sus trabajos, animándolos a mencionar el recorrido que realizaron, preguntándoles ¿Qué recorrido realizaron para encontrar su tesoro?, ¿cómo lo han dibujado?</p>	
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad preguntándoles: ¿les gustó lo que hicimos hoy? ¿qué les gustó?, ¿fue fácil o difícil?, ¿cumplimos os acuerdos o se presentó algún problema?, ¿cómo lo solucionaron?.</p>	Dibujo del recorrido realizado por los niños

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Ubica su cuerpo en el espacio considerando los referentes "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás, para encontrar objetos perdidos		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 09: “Jugamos con los Nuevos Tesoros”

I. Datos Generales:

- 1.1. TÍTULO : JUGAMOS CON LOS NUEVOS TESOROS
- 1.2. EDAD : 4 años
- 1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
Juleizi Susire Morales astillo
- 1.4. FECHA : Jueves 28 de setiembre

II. Propósito de Aprendizaje: En esta actividad los niños desarrollan la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización al representar a través del modelado las formas de los tesoros encontrados

III. Competencias a Desarrollar:

COMPETENCIAS	ESTANDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>Resuelve problemas de cantidad Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo</p>	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias cómo <i>j</i> el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p>	<p>Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados</p>

IV. Actividades Propuestas:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO CORPORAL	<p>Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal de la canción “Mata gente” Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento</p>	Parlante
INICIO	<p>Nos ubicamos con los niños en asamblea para realizar las actividades permanentes, Jugamos con los niños a simón manda donde le damos la consigna que realicen algunos movimientos corporales de la cantidad del 1 al tres, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simón manda que demos una palmada - Simón manda que movamos la cabeza dos veces - Simón manda que demos tres saltitos, y lo hacemos todos contando <p>Luego abrimos un espacio de dialogo por medio de preguntas como: ¿Qué les pidió simón que hicieran?, ¿Cuántas palmadas dieron?, ¿Cuántos veces movieron la cabeza?, ¿Cuántas veces saltaron? Luego les comunicamos el propósito de la actividad: HOY VAMOS A JUGAR CON UN TESORO DE CANTIDADES</p>	Cartel del propósito
DESARROLLO	<p>Sentados en semi círculo les mostramos una rayuela confeccionada hasta la cantidad 10, es decir en lugar de tener los números tiene las cantidades del 1 al 10 y preguntamos ¿Qué es este?, ¿alguien sabe cómo jugar en este? Luego con ayuda de algunos niños explicamos el juego, pidiéndoles a un niño que lance una piedra pequeña, luego que salte hasta donde cayó la piedra y cuando está ubicados en el casillero donde estaba la piedra, deben contar cuantos elementos hay en ese casillero y los demás niños deben coger tantas chapas como elementos hay en ese casillero, para ello se le entrega 10 chapas a cada niño. Luego realizamos el juego invitando a los niños que de manera voluntaria deseen participar lanzando y saltando en la rayuela. Acompañamos a cada niño que juega en la rayuela y a todos los demás niños verificando o retroalimentándolos en el conteo que realizan con las chapas. Luego se les entrega una hoja con la imagen de una rayuela y un sobre con imágenes para que los niños completen la rayuela pegando en el primer recuadro una imagen, en el segundo recuadro dos imágenes, en el tercer recuadro tres imágenes. Acompañando nuevamente a los niños en este proceso.</p>	Rayuela Hojas Imágenes

CIERRE	Luego hacemos una puesta en común invitando a los niños a exponer sus trabajos, contando cuantos elementos hay en cada recuadro de la rayuela.	Trabajos de los niños
---------------	--	-----------------------

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Usa en forma oral los números del 1 al 5 para expresar los puntos obtenidos en los juegos que realiza con los tesoros encontrados		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snyder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

SESIÓN N° 10: “Evaluamos Lo Que Aprendimos De Matemática”

I. Datos Generales:

- 1.1. TÍTULO : EVALUAMOS LO QUE APRENDIMOS DE MATEMÁTICA
 1.2. EDAD : 4 años
 1.3. DOCENTE : Yohany Ipanaque Lozada
 Juleizi Susire Morales Castillo
 1.4. FECHA : Viernes 29 de setiembre

II. Propósito de Aprendizaje: En esta actividad los niños desarrollan la competencia se comunica oralmente en su lengua materna al exponer el proceso que han seguido y los aprendizajes adquiridos en el juego de la búsqueda del tesoro

III. Competencias a Desarrollar:

COMPETENCIAS	ESTANDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna Obtiene información del texto oral Infiere, interpreta información del texto oral Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no v verbales y para verbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos locutores Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gusta del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	<p>Responde las preguntas que se le realizan recordando las actividades realizadas en el juego la búsqueda del tesoro</p>

IV. ACTIVIDADES PROPUESTAS:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
ACTIVIDAD DE MOVIMIENTO	<p>Nos reunimos con todos los niños en el espacio previsto para la actividad, pudiendo ser este el patio techado. Les decimos que en este tiempo realizaremos una actividad de movimiento para activar nuestro cuerpo para aprender. Junto con todos los niños y niñas realizamos la dinámica corporal de las estatuas usando la canción descargada del enlace https://www.youtube.com/watch?v=litf24X2J_g Esta dinámica se realiza dos a tres veces según el interés de los niños y niñas Cuando hemos terminado nos sentamos proporcionándoles líquido para que se rehidraten y descansen un momento</p>	Parlante
INICIO	<p>Después de realizar las actividades permanentes, Iniciamos la actividad invitando a los niños a jugar con globos de diferentes colores entre rojo, amarillo, azul y verde , invitándoles a cada niño que coja un globo y juegue por un momento de manera libre con este, acompañándolos con la canción “MI GLOBO”, extraída del link https://www.youtube.com/watch?v=bTL0lavBUEE Luego les pedimos que guarden los globos sobre los cestos que se han colocado y abrimos un espacio de dialogo por medio de preguntas como: ¿con que jugamos?, ¿todos los globos son iguales?, ¿está bien que de todos los colores estén en el mismo cesto?, ¿Cómo los podemos ordenar? Con la participación de los niños se agrupan los globos de acuerdo al color y luego preguntamos ¿Qué tenemos que hacer para saber cuántos globos hay de cada color?, luego de escucharlos les pedimos que nos ayuden a contarlos. Les comunicamos el propósito de la actividad: ¡HOY VAMOS A RECORDAR TODO LO APRENDIDO!</p>	Globos
DESARROLLO	<p>Les pedimos a los niños que se organicen en 3 equipos teniendo en cuenta el color del globo que tienen en la mano. cada equipo se les entrega uno de los tesoros con los que hemos jugado en este proyecto para que jueguen con ellos</p>	Material de los tesoros encontrados

	Luego les pedimos que coloquen los tesoros en el centro de la asamblea y nos reunimos para dialogar pidiéndole a cada grupo que recuerde que hicimos para encontrar esos tesoros y para qué juego nos sirvió	
CIERRE	Les pedimos que dibujen el tesoro con el que más les gustó jugar y escriban como puedan el significado de su dibujo, acercándome a cada uno de ellos para preguntarles por el significado de su escrito y registrarlo en su hoja Hacemos una puesta en común invitando a quien desee a exponer su dibujo de manera voluntaria	Dibujos realizados por los niños

Instrumentos de Evaluación

NIÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	Responde las preguntas que se le realizan recordando las actividades realizadas en el juego la búsqueda del tesoro		
	A	B	C
1. Zuleyka Noemi			
2. Carly Fabiola		.	
3. Karen Yamile	.		
4. Josue Samuel		.	
5. Jadiell Snayder	.		
6. Antony Jossue		.	
7. Loan Smith		.	
8. Leonel		.	
9. Yeison Schneider	.		
10. Luciana Fernanda	.		
11. Cruz Armando		.	
12. Anderson Jadiel		.	
13. Estrella Abigail			
14. Hanny Clara	.		
15. Dylan Piero			
16. Zoe Maitte	.		
17. Briannelys Camila	.		
18. Iam Yael		.	
19. Kaori Yamilet	.		
20. Natali Alexia		.	
21. Tomi Iker	.		
22. Leonel		.	
23. Iam Joel	.		
24. Erikson Gael		.	
25. Jeremi Jassiel	.		

Evidencias del Segundo Proyecto con Sesiones de Matemática Recreativa Aplicadas

Figura 2: Niños en sesiones de matemática recreativa, con actividades lúdicas y de movimiento para Resolver la competencia.



Nota. Fotografía tomada por la investigadora de los niños participantes.

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° 156-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDP/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN

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

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Veintiséis de octubre,

12 SET. 2023

OFICIO N° ⁸⁵⁸ -2023-UFC-PPD-DG-EESPP "PIURA"

Profesora
Janina Chiroque Pingo
Directora de la I.E. I.E. "14059" Cruz del Norte La Unión _ Piura

Asunto : Solicito autorización para ejecución de proyecto de investigación

Referencia : Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA"(Título III Art.15, Art.75 del Capítulo III)

Es grato dirigirme a Usted para expresarle el saludo Institucional, y a la vez solicitarle autorización para la docente en formación **IPANAQUE LOZADA, YOHANY DEL PILAR y MORALES CASTILLO, JULEIZI SUSIRE** del Programa de Profesionalización Docente de Educación Inicial – Ciclo III, a fin de que pueda desarrollar en la Institución Educativa de su dirección, el Proyecto de Investigación titulado: **Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución Educativa 14059 "Cruz del Norte" Piura 2023**. Así mismo, agradeceré brindarle las facilidades para la aplicación de las pruebas de entrada a los estudiantes.

Sin otro particular me despido de Usted, reiterándole los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



[Handwritten signature]
Lic. Janina Marlene Chiroque Pingo
DIRECTORA(e)



[Handwritten signature]
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP
Mg.CASP/UFC
brv.

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 - REV. ALIENACIÓN

LICENCIAMIENTO (Aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Veintiséis de octubre,

12 SET. 2023

OFICIO N° 858 -2023-UFC-PPD-DG-EESPP "PIURA"

Profesora
Janina Chiroque Pingo
Directora de la I.E. I.E. "14059" Cruz del Norte La Unión _ Piura

Asunto : Solicito autorización para ejecución de proyecto de investigación

Referencia : Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" (Título III Art. 15, Art. 75 del Capítulo III)

Es grato dirigirme a Usted para expresarle el saludo Institucional, y a la vez solicitarle autorización para la docente en formación **IPANAQUE LOZADA, YOHANY DEL PILAR y MORALES CASTILLO, JULEIZI SUSIRE** del Programa de Profesionalización Docente de Educación Inicial – Ciclo III, a fin de que pueda desarrollar en la Institución Educativa de su dirección, el Proyecto de Investigación titulado: **Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución Educativa 14059 "Cruz del Norte" Piura 2023**. Así mismo, agradeceré brindarle las facilidades para la aplicación de las pruebas de entrada a los estudiantes.

Sin otro particular me despido de Usted, reiterándole los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Lic. Janina Marlène Chiroque Pingo
DIRECTORA(e)



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP

Mg.CASP/UFC

brv.



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



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

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 142 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

CONSIDERANDO:

Que según Resolución Directoral N° **0186-2023-DG-EESPP- PIURA del 12/09/2023 CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**, se aprueba PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN;

Que, con informe N° 046-2025-JUI-EESPP "PIURA" la jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutivo;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes, para obtención de los Títulos Profesionales, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación:

De conformidad con los documentos y en usos de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela, considera necesario reformular el Jurado Examinador para el acto de Sustentación, según la Ley 30512; Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025 de Encargo de Puesto de Director General, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación conducente a la Obtención de los Títulos Profesionales, que fue aprobado según Resolución Directoral N° 0186-2023-DG-EESPP- PIURA del 12/09/2023 del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Inicial.





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



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 142 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

Artículo Segundo. - DESIGNAR, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según se indica en el anexo N° 01-2025, que forma parte integrante de la presente resolución.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Dr. MLSR/DG.EESPPP
Mg. AMBS/JUI



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.P. No 156-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/IF/D: 04/05/16 - REVISTA PEDAGÓGICA

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



ANEXO N° 1

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN INICIAL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE NUEVA PROPUESTA DE JURADOS SEGÚN RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 142

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	LINEA DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1714 DEL 02.08.23	ABAD GIRON, FLOR MERLY ABAD GRANDA, YEIMI LUDY	Plan de Acción para Mejorar la Convivencia en una Institución Educativa Inicial Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor María Talleo Coveñas Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Angela Martina Bruno Seminario
02	Exp. N° 1683 DEL 27.07.23	ALAMA PANTA, KIARA YELITZA CRISANTO RAMOS, DEYSI CAROLINA	Plan de Acción para Mejorar las Habilidades Sociales en Niños de una Institución Educativa de San Pedro Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Ps. Ernesto Antonio Pretto Monroy Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Angela Martina Bruno Seminario
03	Exp. N° 1766 DEL 10.08.23	BAYONA RIVAS, MARISOL	Mediación Estratégica y su Efecto en el Aprendizaje Autónomo en los Niños de Educación Inicial Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Flor María Talleo Coveñas Mg. Jose Carlos Fiestas Cevallos
04	Exp. N° 1862 DEL 23.08.23	CRUZ ZURITA, MARIA ISABEL OJEDA SALAZAR LILIAN KATHERINE	El Juego Motor y sus Efectos en la Competencia Motriz de Niños del Nivel Inicial de Huancabamba 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militz Novoa Seminario. Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera



N°	EXPTÉ.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
05	Exp. N° 1716 DEL 02.08.23	IPANAQUE LOZADA, YOHANY DEL PILAR, MORALES CASTILLO, JULEIZI SUSIRE	Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución Educativa 14059 "Cruz del Norte" Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas. Mg. Flor María Talledo Covenhas Mg. Angela Martina Bruno Seminario
06	Exp. N° 1681 DEL 27.07.23	JIMENEZ RIVERA, SANDRA ROMINA PÉREZ VALENCIA, ANA ISABEL	Estrategias Didácticas y su Efecto en la Competencia Escribe Diversos Tipos de Textos en la Institución Educativa N°14015 "Nuestra Señora del Carmen" Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor María Talledo Covenhas Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario
07	Exp. N° 1675 DEL 26.07.23	LESCANO AGUILAR, MARIA DEL ROSARIO LESCANO AGUILAR, MAYRA MIA MARISSSEL	Plan de acción con el Modelo de Jerarquía de Enseñanza para la Mejora de la Noción de Cantidad en una Institución Educativa Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Dra. Militz Novoa Seminario Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Mg. Angela Martina Bruno Seminario
08	Exp. N° 1723 DEL 17.08.23.	MAZA CÓRDOVA, ANA LIZ PEÑA GAONA DIANA GISELA	Estrategia del Juego Simbólico y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N°14924 "Daniel Alcides Carrión" Malingas 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario
09	Exp. N° 1890 DEL 23.08.23	MIJA MARCHAN, MARIA DEL ROSARIO VILCHERREZ AMANINGO, VILMA YANETH	Juego Simbólico y su Efecto en las Habilidades Sociales en una Institución Educativa Inicial de Ayabaca 2023	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Covenhas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera.



N°	EXPTÉ.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	LINEA DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
10	Exp. N° 1686 DEL 27.07.23	REQUENA ALBURQUEQUE, VERONICA LORENA	Secuencias Didácticas y su Efecto en la Competencia en una Institución Educativa de Palta 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario.
11	Exp. N° 1737 DEL 17.07.23	RIVAS OROZCO, JESSICA LISSETH VIERA GARCIA, TANIA YSABEL	Metodología Juego Libre en los Sectores y su Efecto en la Autonomía en Niños de una Institución Educativa Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario
12	Exp. N° 1689 DEL 31.07.23	TORRES YAMO, TREICY MELLANY	Dramatización y su Efecto en la Competencia se Comunica Oramente en la Institución Educativa N°15015 "Héroes del Cenepa" Castilla 2023	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. Flor María Talleo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario.

Dr. M.L.S.R/D.G.

A.M.B.S./JUI

bam/sec.



Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Internet	821 palabras — 3%
2	repositorio.uct.edu.pe Internet	487 palabras — 2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Internet	372 palabras — 2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Internet	343 palabras — 1%
5	repositorio.unsch.edu.pe Internet	315 palabras — 1%
6	repositorio.unamba.edu.pe Internet	293 palabras — 1%
7	repositorio.eespli.edu.pe Internet	232 palabras — 1%
8	apirepositorio.unh.edu.pe Internet	208 palabras — 1%
9	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	189 palabras — 1%
10	repositorio.upsc.edu.pe Internet	153 palabras — 1%

11	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	123 palabras — 1%
12	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	123 palabras — 1%
13	www.donboscochacas.org Internet	90 palabras — < 1%
14	repositorio.unc.edu.pe Internet	82 palabras — < 1%
15	renati.sunedu.gob.pe Internet	80 palabras — < 1%
16	repositorio.continental.edu.pe Internet	58 palabras — < 1%
17	biblio3.url.edu.gt Internet	56 palabras — < 1%
18	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	56 palabras — < 1%
19	distancia.udh.edu.pe Internet	52 palabras — < 1%
20	www.162-241-125-80.cprapid.com Internet	49 palabras — < 1%
21	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	47 palabras — < 1%
22	repositorio.uss.edu.pe Internet	43 palabras — < 1%
23	ojs.docentes20.com Internet	41 palabras — < 1%