

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL
FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”
Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica
Pública “Piura”**



**Juegos de Construcción y su Efecto en las Características
Perceptuales de los Objetos de los Niños en una Institución
Educativa de Sullana 2023**

Tesis presentada por:

**Br. Ingrid María del Milagro Tavera Hidalgo
ID ORCID: 0000-0002-7375-7421**

**Para la Obtención Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial
Programa de Estudios Profesionalización Docente Inicial**

**ASESORA
Dra. María del Socorro GARATE ROSAS
ID ORCID:0009-0007-3314-881X**

Línea de Investigación Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

PIURA – PERÚ

2026

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

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"



**Juegos de Construcción y su Efecto en las
Características Perceptuales de los Objetos de los Niños
en una Institución Educativa de Sullana 2023**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo Por:

Miembro Presidente Mg Angela Martina Bruno Seminario.

Miembro Vocal Dra. Militza Novoa Seminario.....

Miembro Secretario Mg. María del Rosario García Cortegana.

PIURA – PERÚ

2026

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

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Juegos de Construcción y su Efecto en las
Características Perceptuales de los Objetos de los Niños
en una Institución Educativa de Sullana 2023**

La Suscrita Declara que es Original en su Contenido y Forma

Br. Ingrid Maria del Milagro Tavera Hidalgo *IMTH*

PIURA – PERÚ

2026

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

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. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO** del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU EFECTO EN LAS CARACTERISTICAS PERCEPTUALES DE LOS OBJETOS DE LOS NIÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 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

19%

Distrito veintiséis de octubre,

08 ENE. 2026

Mg. AMBS/JUI
Bam.



"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. : Br. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO

Identificada con DNI N° 75491689

Correo electrónico ingridtavarah@gmail.com

Código de alumno 75491689

ID ORCID: 0000-0002-7375-7421

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

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU EFECTO EN LAS CARACTERISTICAS PERCEPTUALES DE LOS OBJETOS DE LOS NIÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 2023

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) Br. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO

Asesor (a) Mg. Maria del Socorro Gárate Rosas

ID ORCID Asesor: 0009-0007-3314-881X

DNI N° 02616104

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.

08 ENE. 2026

J.M.T.H.

Br. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO

DNI N° 75491689



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

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

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

Yo, Br. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO identificada con DNI N° 75491689 como autor (a) de la TESIS titulada: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU EFECTO EN LAS CARACTERISTICAS PERCEPTUALES DE LOS OBJETOS DE LOS NIÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 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,

08 ENE. 2026

IMTH

Br. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO
DNI. N° 75491689

Mg. AMBS/JUI
Bam.



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/DIFODI: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN

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

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

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

Yo, Mg. María del Socorro Gárate Rosas, identificada con DNI N°02616104 como asesora de la Tesis titulada: **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU EFECTO EN LAS CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES DE LOS OBJETOS DE LOS NIÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 2023- Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) Br. INGRID MARIA DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO** identificado con DNI N°75491689 egresado (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, Enero 2026.

GOBIERNO REGIONAL
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN

Maria Del Socorro Gárate Rosas
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA

Mg. María del Socorro Gárate Rosas
DNI. N° 02616104

Mg. AMBS/JLJ
bam

Dedicatoria

A mis amados padres y hermanas por ser
mi inspiración y motivación diaria para no
rendirnos.

Agradecimiento

A Dios por guiarme en este camino de mejora profesional, que nos dio la sabiduría necesaria para culminar este trabajo, a mi familia por su apoyo constante durante todo este trayecto, a la Mg. María del Socorro Garate Rosas por el conocimiento compartido y las recomendaciones para mejorar esta investigación.

Índice de contenido

Certificado De Índice De Similitud De Aplicación De Turnitin.....	iv
Autorización Para La Publicación En El Repositorio Academico	v
Autorización Para La Publicación En El Repositorio Academico	vi
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad del Trabajo e Investigación Para Publicación en Repositorio	vii
Informe de asesor	viii
Dedicatoria.....	ix
Agradecimiento.....	x
Índice de contenido	xi
Índice de tablas	xiv
Resumen	xvii
Abstract.....	xviii
Introducción.....	18
Capítulo I	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1. Realidad Problemática	20
1.2 Formulación del Problema	23
1.2.1 Problema General.....	23
1.2.2 Problemas Específicos.....	23
1.3 Delimitación el Problema de Investigación.	23
1.4 Objetivos.....	24
1.5 Justificación de la Investigación.....	25
Capítulo II.....	27
Marco Teórico.....	27
2.1. Antecedentes de Estudios.....	27
2.1.1 Antecedes Internacionales	27
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	28
2.2. Bases Teóricas Conceptuales	30
2.2.1 Bases Teóricas del Juego según Frobel y Pestalozzi	30
2.2.2 Teoría estructuralista del juego según Jean Piaget	32
2.2.3 Teoría Sociocultural del Juego según Lev Vygotsky	35
2.2.4 Aportes al Juego de construcción según el método Montessori	37

2.2.5	Aportes teóricos al Juegos de Construcción	41
2.2.6	Las Interacciones en el Juego de Construcción	41
2.2.7	Características del Juego de Construcción	43
2.2.8	El Papel del Docente	43
2.2.9	Tipos de Actividades Constructivas	47
a.	Construcción de Acuerdo con el Modelo	47
b.	Construcción A Partir de Condiciones	48
2.3.	Características perceptuales de los objetos.....	50
2.4.	Aportes de las Características Perceptuales de los objetos.....	51
2.4.1	Aportes de Piaget sobre el objeto.....	53
2.4.2	El objeto en la educación inicial	54
2.4.3	El objeto y el juego constructivo.....	54
2.4.4	Efectos de la actuación sobre objetos.....	54
2.5.	Definiciones Operacionales	56
Capítulo III.....		57
Marco Metodológico.....		57
3.1.	Enfoque, Tipo y Nivel de investigación	57
3.2.	Diseño de la Investigación	58
3.3.	Población, Muestra	58
3.4.	Hipótesis y Variables	60
3.4.1	Hipótesis General.....	60
3.4.2	Hipótesis Específicas	60
3.5.	Operacionalización de las Variables	61
3.6.	Métodos de la Investigación	61
3.6	Técnicas, Instrumentos aplicados	62
3.7.	Procesamiento de la Información	64
Capítulo IV		66
Resultados.....		66
4.1	Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo.....	66
4.2	Contrastación de Hipótesis	78
	Análisis de Normalidad de los Datos Del Pretest	79
	Análisis de Normalidad de los Datos del Postest.....	80
4.2.1	Prueba De Hipótesis General	81
4.2.2	Prueba de hipótesis específica 1	82

4.2.3 Prueba de hipótesis específica 2	84
4.2.4 Prueba de hipótesis específica 3	86
4.3. Discusión de los Resultados	88
Conclusiones	91
Recomendaciones.....	93
Referencias Bibliográficas	95
Anexo.....	107

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudiantas del nivel inicial de la IE N° 512 Sullana	59
Tabla 2 Selección de la muestra de estudiantes de 3 años	59
Tabla 3 Análisis de confiabilidad para escala de estimación de la VD.....	64
Tabla 4 Resultados del procesamiento de resultados de la VD.....	66
Tabla 5 Resultados descriptivos de la dimensión 1 percepción visual en el pretest en los niños de 3 años.....	68
Tabla 6 Resultados descriptivos de la dimensión percepción visual en el pretest en el Grupo experimental.....	68
Tabla 7 Resultados descriptivos de la dimensión 2: percepción auditiva en el pre test ...	69
Tabla 8 Resultados descriptivos de la dimensión percepción auditiva en el pretest el grupo experimental.....	71
Tabla 9 Resultados descriptivos de la dimensión 3 percepción táctil en el pretest el grupo experimental.....	71
Tabla 10 Resultados descriptivos de la dimensión percepción olfativa en el pretest	72
Tabla 11 Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 1 Percepción Visual en su fase pretest y posttest.	73
Tabla 12 Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 2 Percepción Auditiva en su fase pretest y posttest.	74
Tabla 13 Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 3 Táctil Visual en su fase pretest y posttest.....	75
Tabla 14 Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 4 Percepción Olfativa en su fase pretest y posttest.	76
Tabla 15 Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión Percepción Visual en su fase pretest y posttest.	77
Tabla 16 Contraste de normalidad para variables y dimensiones en Pretest	79
Tabla 17 Contraste de normalidad para variables y dimensiones en Posttest	80
Tabla 18 Diferencia de rangos de Wilcoxon Hipótesis General	81
Tabla 19 Prueba Wilcoxon para Hipótesis General	81
Tabla 20 Diferencia de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 1	82
Tabla 21 Prueba de Wilcoxon Hipótesis 1	83
Tabla 22 Diferencia de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 2	84
Tabla 23 Prueba Rangos de Wilcoxon Hipótesis 2.....	85

Tabla 24 Prueba de Rangos de Wilcoxon Hipótesis 3.....	86
Tabla 25 Prueba de Rangos de Wilcoxon para Hipótesis 3	86

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Distribución porcentual por niveles de la dimensión Percepción Visual en el pretest	69
Ilustración 2 Distribución porcentual por niveles de la dimensión 2: auditiva en el pretest	70

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado Juegos de Construcción y su Efecto en las Características Perceptuales de los Objetos de los Niños en una Institución Educativa de Sullana 2023, tuvo como finalidad medir los efectos de los juegos de construcción, en una realidad donde los niños no disponían de experiencias sensoriales; este estudio se desarrolló a bajo el enfoque cuantitativo, fue de tipo aplicada, con un diseño preexperimental, con un grupo de trabajo con 27 estudiantes. El instrumento utilizado fue la Guía de observación estructurada compuesta por 24 ítems que permitió medir la variable dependiente; para ello se elaboró un plan de intervención que consistía en un conjunto de talleres enfocados a desarrollar la efectividad de las habilidades que forman parte del sistema sensorial. Para analizar los datos recopilados y contrastar las hipótesis formuladas, se aplicó técnicas de estadística descriptiva e inferencial; los resultados mostraron una mejora significativa en el grupo experimental; reduciendo el 76% de niños que estaban en el nivel “inicio” en el pretest a un 12% en el posttest, lo cual indica la efectividad del proceso de trabajo; esta significancia fue respaldada por la Prueba estadística que arrojó 0,000, permitiendo aceptar que los juegos de construcción mejoró las habilidades para identificar las características perceptuales de los objetos en el grupo experimental.

Palabras claves: Características Perceptuales, Educación Inicial, Juego de Construcción.

Abstract

I would like to say that the purpose of this research project, entitled Construction Games and Their Effect on Children's Perceptual Characteristics of Objects in an Educational Institution in Sullana 2023, was to measure the effects of construction games in a situation where children did not have sensory experiences. This study was developed using a quantitative, applied approach with a pre-experimental design and a working group of 27 students. The instrument used was a structured observation guide consisting of 24 items that allowed the dependent variable to be measured. To this end, an intervention plan was developed consisting of a series of workshops focused on developing the effectiveness of the skills that form part of the sensory system. To analyze the data collected and test the hypotheses formulated, descriptive and inferential statistical techniques were applied. The results showed a significant improvement in the experimental group, reducing the number of children who were at the “beginning” level in the pretest from 76% to 12% in the posttest, which indicates the effectiveness of the work process. This significance was supported by the statistical test, which yielded a result of 0.000, allowing us to conclude that construction games improved the ability to identify the perceptual characteristics of objects in the experimental group.

Keywords: Perceptual Characteristics, Initial Education, Construction Game.

Introducción

El presente trabajo de investigación pone la atención en el desarrollo de las habilidades que forman parte del sistema sensorial de los niños de educación inicial, reconociendo que desde la más temprana edad los niños se apropian del mundo a través de sus sentidos, guiados por su exploración e indagación espontánea, natural desprendida por su afán de conocer y explorar el mundo que lo rodea, por ello la relevancia de trabajar sobre las características perceptuales de los objetos. (Arteaga-Posligua y Rivadeneira-Barre, 2023)

Estas condiciones son consideradas para lograr un desarrollo y aprendizaje pleno a esta edad, el poder trabajar sobre las características que poseen los objetos que le rodean a los niños contribuye a los procesos de enseñanza aprendizaje y más aun fortalecidos cuando estos tienen la facilidad de manipularlos o de tener acceso a ellos, por ende en las acciones lúdicas los juegos de construcción juegan un rol importante. (Rimascca et al. 2025)

Uribe-Delgado (2023), menciona que el juego de construcción es crucial porque permite al niño explorar activamente su mundo, desarrollar habilidades cognitivas y resolver problemas manipulando objetos, actuando como un puente entre el juego sensoriomotor y el simbólico, donde asimilación y acomodación trabajan juntas para entender la realidad, fortalecer el pensamiento lógico y la autoestima, y construir conocimiento significativo a través de la experimentación y el descubrimiento.

Según Prudente et al. (2025), mencionaron que las características perceptuales de los objetos son los atributos que captamos a través de nuestros sentidos y cerebro para identificarlos y agruparlos, incluyendo color, forma, tamaño, textura, peso, y función, además de aspectos como la posición figura-fondo y el contorno; estas propiedades nos permiten reconocerlos y distinguirlos, incluso con cambios de perspectiva gracias a la constancia perceptual.

El principal objetivo de este estudio es medir cómo el juego de construcción puede influir en las habilidades para identificar las características perceptuales de los objetos y del mundo que rodea al niño. Para lograr este objetivo, se ha adoptado un

enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, que permite evaluar el efecto de la intervención en un contexto educativo del nivel inicial. La población objetivo de esta investigación son los niños de tres años matriculados en la Institución Educativa de Sullana.

Este trabajo de indagación científica se ha estructurado en cuatro capítulos principales, siguiendo las orientaciones establecidas en el reglamento de investigación, donde en el primer capítulo se presenta el planteamiento de la investigación, seguidamente señala los objetivos e hipótesis generales y específicos, las variables, justificación. En el segundo capítulo, se abarca el marco teórico, en este apartado se precisan los antecedentes, bases teóricas científicas, definiciones operacionales de cada variable.

En el tercer capítulo, se presenta el marco metodológico, el cual indica el enfoque, tipo y diseño, población y muestra e hipótesis y variables, instrumento aplicado y procesamiento de la información. En el cuarto capítulo, se plasma el análisis e interpretación de resultados, permitiendo contrastar las hipótesis planteadas en función de los objetivos de la investigación. Se discuten los hallazgos encontrados y se ofrecen explicaciones y reflexiones sobre su significado en relación con el problema de investigación. Por último, se presentan las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Realidad Problemática

En los procesos de enseñanza y aprendizaje, la interacción humana es esencial. Según la UNESCO y UNICEF (2022), la enseñanza presencial mejora tanto a los alumnos como a los docentes, ya que, a través de la convivencia armoniosa, la interacción y el apoyo mutuo en las aulas o escuelas en espacios adecuados y seguros para el estudio y el esparcimiento se contribuye a la formación y fortalecimiento de vínculos sociales y emocionales.

En el caso que nos ocupa, la actividad lúdica resulta un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los niños menores de cinco años, pues les permite formular preguntas, compartir experiencias y reflexiones, y acceder directamente a las ideas y ejemplos de sus docentes y compañeros, lo que facilita una mejor comprensión del entorno que los rodea. Esta idea es reforzada por Ancajima bar(2021), quien en su artículo de opinión destaca la importancia de la labor docente presencial en los salones de clase, señalando que el desarrollo de las habilidades del siglo XXI pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación se potencia mediante la interacción directa entre docentes y estudiantes.

Para abordar adecuadamente el problema, es necesario definir y conceptualizar el juego de construcción en la educación inicial. En primer lugar, el juego de construcción se refiere a una actividad lúdica que implica la creación de estructuras mediante el uso de diversos materiales, como bloques, piezas magnéticas o legos. Este tipo de juego estimula la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento espacial y la motricidad fina de los niños Smith y Johnson, 2018). Asimismo, constituye un contacto directo con materiales educativos que invita a los niños a explorar en un marco de libertad de actuación, favoreciendo la mediación y el aprendizaje significativo.

A pesar de los beneficios evidentes del juego de construcción en la educación inicial, existen desafíos asociados a su implementación efectiva en los programas educativos preescolares. Una de las principales problemáticas radica en la falta de

comprensión y reconocimiento del juego como herramienta educativa por parte de algunos docentes y responsables de la toma de decisiones, lo que puede conducir a su subestimación y exclusión del currículo ((Squire, 2021; Sanz-Cano, 2019).

En la Convención sobre los Derechos del Niño, en su artículo N°31, establece el derecho de los niños al juego y a las actividades recreativas (UNICEF, 2006). No obstante, en la práctica, este derecho no siempre se garantiza en los entornos educativos, ya que la presión académica y el énfasis excesivo en los resultados de aprendizaje han reducido el tiempo destinado al juego, incluyendo mas bien al de la construcción (Manjon-Cabeza, 2021; Zamorano et al., 2019). Esta situación limita el desarrollo de habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas (Fallas et al., 2020).

A pesar de que el Ministerio de Educación del Perú promueve el enfoque del juego en la educación inicial (MINEDU,2016), persisten dificultades en su implementación efectiva en las escuelas, ello también sisibilizado en su ultima guía del juego libre en los sectores (Minedu,2010). Por ello, resulta fundamental promover una mayor conciencia sobre la importancia del juego en el ámbito educativo y brindar recursos y apoyo adecuados para su aplicación (Nanjari et al., 2021).

Estudios realizados en el Perú, como los de Castillo (2021), donde asevero que los los juegos de construcción se convierten en una herramienta vital en el proceso de aprendizaje y por ende permite el despliegue de otras habilidades como las motoras, mas allá de una simple manipulación los juegos de construcción contribuyen al desarrollo de las habilidades perceptuales viendo detalles de los objetos, esta combinación de habilidades manuales, perceptuales y cognitivas potencian el aprendizaje significativo.

Asi mismo otros estudios realizados en el distrito de Sechura, como los de Fiestas (2021), permitieron identificar a estudiantes que pospandemia presentaban problemas en su proceso de aprendizaje, pues tenían limitaciones en su desarrollo motor. Frente a esta realidad propusieron trabajar sobre los juegos de construcción, lo mismo que facilitó una mayor manipulación de los materiales permitiéndoles

aprendizajes significativos donde mostraban las mejoras que iban alcanzando a nivel motor fino e identificación de las características de los materiales .

Finalmente, si bien diversos estudios evidencian los impactos de la pandemia en los resultados educativos, reflejando estancamiento tanto en el aprendizaje de los estudiantes como en las respuestas del sistema educativo, resulta necesario fortalecer estrategias pedagógicas pertinentes que permitan una mejora progresiva de los aprendizajes, sustentada en evidencias regionales y nacionales.

En conclusión, el juego de construcción en educación inicial plantea una problemática que requiere atención y acción por parte de los educadores, los responsables de la toma de decisiones y la sociedad en general. El juego es esencial para el desarrollo integral de los niños y su ausencia puede tener consecuencias negativas en su desarrollo social, cognitivo y emocional. Es necesario promover un enfoque equilibrado que valore el juego como una herramienta pedagógica fundamental y brinde a los niños las oportunidades necesarias para jugar y aprender de manera significativa. Con base en los resultados de esta investigación, se podrán desarrollar estrategias y políticas educativas que fomenten la integración adecuada del juego de construcción en los programas de educación inicial, maximizando así su potencial para el desarrollo integral de los niños.

Esto ayudará a los estudiantes a convertirse en personas altamente responsables, autosuficientes y completas, capaces de manejar situaciones en un mundo en constante cambio. El pensamiento crítico es la capacidad de pensar de forma lógica o de utilizar la razón para encontrar las mejores respuestas a los problemas que nos plantea la vida.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué efecto tienen los juegos de construcción en el reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en la Institución Educativa de Sullana 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

- ¿Qué resultados se obtienen en el pretest del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa de Sullana 2023?
- ¿Qué resultados se obtienen en el postest del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa de Sullana 2023?
- ¿Cuáles con las diferencias significativas que se obtienen en el pretest y postest del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa de Sullana 2023?

1.3 Delimitación eld Problema de Investigación.

Línea de investigación: Enseñanza para aprendizaje de los estudiantes.

Eje temático: Juego como estrategia de aprendizaje y gamificación

Unidad observada: Alumnos de 3 años

Delimitación Temporal

Este estudio se desarrolla durante el periodo correspondiente al año 2023, cuando se reconoció el problema, se recopiló la información pertinente, se utilizaron las herramientas y se llevó a cabo el plan de intervención pedagógica.

Delimitación Espacial

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa N° 512 “NUESTRA SEÑORA DE LOURDES” SULLANA ubicada en la ciudad de Sullana, donde se identificó el problema planteado. La intervención se trabajó con el aula de 3 años conformada por un total de 27 estudiantes.

Delimitación Metodológica

El estudio se enmarcó en un diseño preexperimental, en el que se analiza con un grupo de trabajo, sometiendo a una intervención a este grupo, se realizó dos medidas al inicio y al final de la intervención.

Delimitación de las Unidades de Análisis

Las unidades de análisis comprenden a los niños de la única aula de 3 años de la Institución Educativa de Sullana durante el año 2023 y que participaron en el plan de Intervención.

Delimitación de las Variables de Investigación

El presente estudio considera como variables principales los juegos de construcción (variable independiente) y las características perceptuales de los objetos (variable dependiente) en niños de tres años.

1.4 Objetivos

1.4.1. *Objetivo General*

Determinar el efecto de los juegos de construcción en el reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023.

1.4.2. *Objetivos Específicos*

- Determinar el nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos antes del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023.

- Determinar el nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos después del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023.
- Determinar las diferencias significativas del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos, al comparar resultados antes y después del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023.

1.5 Justificación de la Investigación

Desde el punto de vista teórico, esta investigación se fundamenta en la teoría del desarrollo (Piaget 1961), en concordancia con la teoría socialista de Vigostky (1971), que es donde los niños en ambientes o contextos diversos aprender mejor e interactúan compartiendo su saberes. A ello se suman los aportes de Johnson (2021) quien aseveró que los juegos de construcción contribuyen en el desarrollo de habilidades tanto motoras (fino -grueso) como cognitivas, así mismo el relevante el aporte Sarlé (2014), quien mencionó que el niño mientras mayor sea su espacio de exploración, mayor será la posibilidad de aprender.

Finalmente el aporte del Minedu (2016) con el juego cumple un rol primordial en toda esta explicación, además de que algunos estudios indican que esta actividad favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, como el razonamiento lógico y matemático, así como habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación (Brown y Smith, 2016). Con ello, el estudio podrá servir como referencia para futuras investigaciones en institutos pedagógicos y universidades que ofrezcan la carrera de Educación Inicial, enriqueciendo el campo de estudio en esta disciplina.

La justificación metodológica de este estudio se basa en un enfoque cuantitativo y de tipo aplicado, sustentado en un diseño pre-experimental, ya que se basó en herramientas estructuradas creadas especialmente para evaluar las nociones perceptuales de los niños. Estas directrices de observación se modificaron para

adaptarlas a la situación concreta y fueron aprobadas por expertos en la materia. Su adaptabilidad permitió utilizarlas en diversos contextos de investigación, lo que las convirtió en instrumentos útiles tanto para la enseñanza como para la investigación.

En el plano práctico, esta investigación resalta la importancia que tiene las características perceptuales de los objetos en el aprendizaje de los estudiantes además tener la posibilidad de trabajar sobre los juegos de construcción como pieza clave para fortalecerse. Esta manifestación del juego de construcción no solo favorece al desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, sino que también fortalece la capacidad de los niños para desenvolverse de manera integral en la sociedad.

Desde una perspectiva social, el estudio cobra relevancia al demostrar que la implementación del juego de construcción para mejorar las características perceptuales de los objetos, esto permitirá a las docentes de la institución educativa fomentar el juego de construcción. A través de la interacción con numerosos materiales, los niños podrán demostrar sus habilidades en los juegos de construcción sus ideas, enunciar sus emociones y personificar su conocimiento.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Estudios

Se realizó la revisión de literatura especializada en diferentes fuentes de información, pero no se encontró investigaciones que contengan las dos variables del estudio al igual que no todas con el mismo diseño de investigación, por ello como investigadora se decidió optar por aquellas que consideren una de las variables, no se encontraron antecedentes locales relacionados con las variables de investigación.

2.1.1 Antecedes Internacionales

Mechato (2019), en su tesis para titulación “Juegos de construcción y las nociones básicas matemáticas en niños de 4 años”. Tuvo como objetivo determinar el efecto de un programa de juegos de construcción en el desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños del nivel inicial. La investigación fue cuantitativa, diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 36 niños, a quienes se les aplicó una lista de cotejo antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en las capacidades de clasificación, seriación, reconocimiento de formas y tamaños, luego de la aplicación de los juegos de construcción. Se concluyó que los juegos de construcción influyen positivamente en el desarrollo de habilidades cognitivas y perceptuales relacionadas con la identificación de características de los objetos.

Manchay (2025), desarrollo su tesis denominada “Los juegos de construcción y la motricidad fina en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, en el período 2021 – 2022, de una ciudad de Ecuador. Tuvo como objetivo principal determinar cómo los juegos de construcción ayudan a fortalecer la motricidad fina en los niños del nivel. A nivel metodológico esta fue de enfoque mixto permitiendo la recolección de información describiendo las características y perfiles de los estudiantes, empleó el métodos analítico-sintético que y posterior a ello ejecutó el análisis de las variables investigadas.

Usó como técnica la entrevista estructurada dirigida al maestro, y como instrumento una escala valorativa adaptada del currículo para niños de 4 a 5 años. Como resultado relevante es que del 81% nivel de inicio tras la aplicación de estrategias de construcción el 100% de la muestra se ubicó en nivel logrado. Concluyó aseverando que los juegos de construcción son una estrategia poderosa para perfeccionar las habilidades motoras (fina-gruesa) además de mejorar las respuestas en relación a las características de los objetos tras su manipulación, con ello el aprendizaje fue mejorado significativamente.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Rojas-Velezmoro (2022), en su tesis para titulación “Juegos de construcción y creatividad en estudiantes de la I.E N.º 82489, Quinuamayo, Celendín”, ciudad de Cajamarca, fue sustentada en la Universidad San Pedro. Presentó como propósito determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad. La investigación fue cuantitativa, diseño preexperimental y nivel causal. La muestra fue de 17 niños de 5 años, empleándose listas de cotejo.

Los resultados relevantes encontrados en el nivel de desarrollo de los juegos de construcción, para la dimensión “Planificación” con mayor valoración fue 30 de 40 y “Evaluación”, con menor valoración: 28 de 40, mientras en el nivel de creatividad después de la aplicación de juegos de construcción, fue: “Inicio”: 3 de 17 (17,6%), “Proceso” 6 de 17 (35,3%), “Logro esperado”, 8 de 17 (47,1%), encontrándose en la prueba no paramétrica rangos con signo de Wilcoxon, para $p = 0.010 < 0.05$. Se concluye que la aplicación de juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, lo que respalda la hipótesis alterna.

Cordova-Ramos (2020), en su tesis para titulación “Los juegos de construcción para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial No 500 Las Palmas distrito de Mariano Damaso Beraun, Leoncio Prado”, del departamento de Huanuco, esta fue sustentada en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, tuvo por objetivo determinar en qué medida los juegos de construcción desarrollan las habilidades sociales. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 14 niños de

cinco años de edad. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y una guía de observación como instrumento. Se encontró en el pretest que el 57% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el nivel proceso y el 29% se ubicaron en el nivel inicio, mientras en el posttest el 43% de los niños del grupo experimental se ubicaron en el logro previsto, encontrándose una significancia ($p=0,025$). Se concluye que los juegos de construcción desarrollan significativamente las habilidades sociales de los niños.

Gallardo (2020), en su tesis para titulación “Juegos de construcción para desarrollar la creatividad en estudiantes de 4 años nivel inicial - Bambamarca, 2018” sustentada en la Universidad San Pedro, del departamento de Cajamarca, capital de la Provincia de Hualgayoc. Tuvo por objetivo determinar la influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años. La investigación fue explicativa, de diseño preexperimental. La muestra estuvo constituida por 15 niños del nivel inicial. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y una lista de cotejo como instrumento. Los resultados obtenidos en el pretest y posttest indican que el nivel alto de creatividad se incrementa de un 6.7% a un 33.3%, en el nivel medio de un 40% a un 53.3% y en el nivel bajo de un 53.3% se reduce en el posttest a un 13.4%. Se concluye que las estrategias lúdicas como el juego de construcción influyen en el estímulo de la creatividad.

Mendez (2020), en su tesis para titulación “Juegos de construcción en la inteligencia lógico matemática en infantes de la institución educativa privada La Cabañita de Jesús, Ayacucho 2019” sustentada en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, el cual tuvo por objetivo determinar la influencia de los juegos de construcción para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática en niños y niñas de 5 años. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental y de corte longitudinal. La muestra fue de 20 niños, para la recolección de datos se utilizó la guía de observación. Los resultados evidenciaron en el pretest que en el nivel inicio (C) el 70% equivalente a 14 niños (as), nivel proceso (B) el 25% equivalente a 5 niños (as), mientras que nivel logro (A) el 5% equivalente a 1 niño (a), mientras en el posttest, en el nivel inicio (C) el 0% equivalente a 0 niños (as), nivel proceso (B) el 45% equivalente a 9 niños (as), mientras que nivel logro (A) el 55% equivalente a 11 niños (as),

encontrándose un coeficiente de significancia de 0.631. Se concluye que existe influencia significativa de los juegos de construcción en la inteligencia lógico-matemática en niños de 5 años.

Rojas-Gutiérrez (2020), en su tesis para titulación “Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019” sustentada en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, tuvo por finalidad determinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de resolución de problemas. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, diseño preexperimental y corte longitudinal. La muestra fue por 18 niños. Para la recolección de datos se utilizó la guía de observación. Se encontró en el pretest el calificativo de 8,00 puntos, pero aumentó en el posttest con el calificativo de 12,78 puntos. Se concluye que la variable independiente influye en la variable dependiente, lo que representa una referencia pertinente para la discusión de resultados que se hará más adelante.

2.2. Bases Teóricas Conceptuales

2.2.1 Bases Teóricas del Juego según Frobel y Pestalozzi

Froebel (1826), en el desarrollo de la teoría del juego, desplegó su doctrina de enseñanza en base a pocas palabras, diversidad de actividades y la libertad, destacó que el ser humano debe aprender a trabajar, y para producir esa acción debe enunciar sus obras hacia lo externo. Conocido por su frase celebre:

“El juego es la máxima expresión del desarrollo humano en la infancia, pues sólo él es la libre expresión de lo que hay en el alma del niño.” (Friedrich Fröbel, 1826)

Reforzando lo dicho por Fröbel, Pestalozzi (1888), toma como punto de partida dos elementos básicos de todo ser humano, 1° la observación y 2° la experiencia; es aquí que argumenta su paradigma donde los niños aprenden mejor jugando, ya que aquí observan y experimentan todo lo que está a su

alrededor de manera mas significativa. Con ello, podemos vincular el presente estudio, ya que cobra vida los juegos de cponstruccion y además de vital importancia las características perceptuales de los objetos. Permite vincular con lo mencionado por el autor, ya que favorece a los estudiantes manifestar nuevas ideas, edificar su propio conocimiento, desarrollar diversas habilidades, dar respuesta o resolver problemas y finalmente instaurar vínculos con lo que ya saben.

El juego de construcción es una forma de actividad lúdica en la que el individuo manipula, ensambla, combina y organiza materiales con el propósito de crear estructuras u objetos, reales o simbólicos, favoreciendo el desarrollo cognitivo, motor, creativo y social mediante la exploración activa y la resolución de problemas. Autores como Velasco (2024), manifiestan que este es trascendental desde la educación inicial, reconociendo que el juego es propio de los infantes, que además representa su forma de aprender y lo aprendido, en esencia a lo lúdico, llega a extenderse hasta la gamificación con experiencias placenteras activando de forma positiva el desarrollo de habilidades cognitivas – motoras.

Reconce que el juego de contruccion en el campo pedagógico, coloca al centro de sus acciones la formación del pensamiento, donde se desarrolla la imaginación, esto tiene que ver con la comunicación, la sociabilidad, la afectividad, la identidad, la autonomía en complemento de la creatividad que dan origen al pensamiento comunicacional, ético, concreto y complejo (López, 2017, p.76). Como se puede apreciar las definiciones del juego de construcción es amplia y profunda revisada por representantes importantes que han revisado desde el punto de vista científico el desarrollo infantil, se destaca que está íntimamente relacionado con lo lúdico experiencia de aprendizaje abierta, creativa y valiosa disponible en diversos entornos, lo que precisa que no es exclusivo del entorno escolar.

2.2.2 Teoría estructuralista del juego según Jean Piaget

Autores principales del juego en el desarrollo del niño, destacan por el postulado de sus teorías, entre los que destaca Piaget (1936, p. 92), quien menciona la relevancia del juego simbólico y la representación mental en el despliegue del pensamiento lógico en la etapa infantil.

En los avances de sus estudios, ya **Piaget (1945)**, mencionó que el juego de construcción pertenece a los **juegos de ejercicio y de representación**, donde el niño asimila la realidad transformándola; construye para comprender el mundo que lo rodea, favoreciendo el desarrollo del pensamiento lógico y la coordinación visomotora. El juego de construcción es una forma de actividad lúdica que surge como transición entre el juego simbólico y el juego con reglas, en la cual el niño combina y organiza materiales para crear estructuras, poniendo en práctica esquemas mentales, el pensamiento lógico y la coordinación motora.

Con esta evolución, Piaget (1961), expresa que es una actividad lúdica centrada en el uso de objetos y otros materiales para la formación de estructuras simples o complejas, a través de la combinación de piezas, bloques u otros materiales que puedan ser ensamblados hasta conseguir una determinada construcción. Sus beneficios son amplios en las distintas esferas del desarrollo infantil, tal y como lo precisa el autor, la formación de estructuras simples o complejas, a través de la combinación de piezas, bloques u otros materiales que puedan ser ensamblados hasta conseguir una determinada construcción, por un lado favorece la competencia de los niños desde el punto de vista emocional, por otro lado; favorece el desarrollo de la función simbólica al conectar a los niños con diversas posibilidades de elaboración de representaciones, todo este proceso siempre en una inagotable actividad de exploración y descubrimiento de características y cualidades de los objetos que le son útiles a los niños para hacer estas elaboraciones

La teoría de Piaget, llamada también teoría de la inteligencia, la concibe como: “capacidad de adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos: la acomodación y la asimilación;

la más elevada y flexible” (Piaget 1975). El autor introduce la noción de Equilibrio para explicar el mecanismo de la regulación entre el sujeto y el medio. La adaptación inteligente se logra una vez que se produce un equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación. La adaptación se realiza a través de dos procesos importantes; a la vez opuestos y complementarios:

- Asimilación. - Cada nuevo dato de la experiencia se incorpora a esquemas mentales; que ya existen en el niño.
- Acomodación. -Proceso de transformación de los propios esquemas en función de los cambios del medio.

Las etapas que distingue son conocidas como estadios evolutivos; que se caracterizan por poseer un periodo de “formación” y otro de “consolidación”; en este ultimo las operaciones mentales adquiridas se incluyen en una estructura estable. Las estructuras constituyen al mismo tiempo el punto de llegada de un estadio y el punto de partida del siguiente estadio; el orden de sucesión de los diferentes estadios es siempre el mismo, variando los límites de edad por diversos factores como motivación, influencia cultural o maduración.

a. Estadio Sensorio-motriz

Este abarca desde el nacimiento hasta 1 año y medio, los dos años de edad aproximadamente y se caracteriza por ser un estadio pre-lingüístico. Además parte del nivel reflejo en que hay una compleja indiferenciación YO- Mundo; llegando al final del periodo, a una organización coherente de las actividades sensorio-motrices en su ambiente práctico y próximo. Después de un periodo de ejercicio de los reflejos, durante el cual las reacciones del niño; están ligadas a sus tendencias instintivas; aparecen los primeros hábitos elementales. Las diversas reacciones reflejas van incorporando nuevos estímulos que son asimilados y constituyen el punto de partida de nuevas conductas adquiridas: Las sensaciones, las percepciones, los movimientos propios del niño se organizan en lo que Piaget denomina “Esquemas de Acción”

b. Estadio preoperacional

Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. Se extiende aproximadamente, desde los dos años hasta los siete años. Desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica. Es capaz de pensar las operaciones en forma lógica y en una dirección. Tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona.

En esa etapa el niño difiere profundamente del infante sensorio motor en virtud de que opera en un plano de la realidad completamente nuevo, el plano de la representación en lugar de la acción directa. En este periodo el niño, que había sido un sensorio motor, es transformado en otro cuyas cogniciones superiores son operaciones o acciones que se realizan y se revierten de manera mental en lugar de física: Es preoperacional dado que el niño todavía no domina estas operaciones mentales, pero progresa hacia su dominio. Dentro de este periodo preoperacional se destacan dos etapas:

- Etapa del pensamiento preconceptual: se extiende desde los 2 años hasta los 4 años aproximadamente. El símbolo viene a jugar un papel importante además del lenguaje, se desarrolla la función simbólica. Comienza la adquisición sistemática del lenguaje. Tanto la observación directa del niño como el análisis de la palabra, ponen en evidencia el hecho de que la utilización del sistema de los signos verbales obedece al ejercicio de una función simbólica más general, cuya propiedad es permitir la presentación de lo real. Por intermedio de significantes distintos de las cosas significadas, de ahí el juego simbólico, juego de la imaginación.

- En la segunda etapa pensamiento simbólico que abarca entre los 4-6 años aproximadamente, el niño desarrolla la capacidad de simbolizar la realidad, construyendo pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje y otros significantes. Sin embargo, se presentan ciertas limitaciones en el pensamiento del niño como: egocentrismo, centración, realismo, animismo, artificialismo, pre-causalidad, irreversibilidad, razonamiento transductivo.

En la etapa preoperatoria (2-7 años), los juegos de construcción ayudan al desarrollo del pensamiento simbólico y la comprensión de relaciones espaciales. Ejemplo: al construir una torre, el niño aprende sobre equilibrio, tamaño y cantidad.

2.2.3 Teoría Sociocultural del Juego según Lev Vygotsky

Otro importante pedagogo importante del siglo XX que destaca el juego fue Vygotsky (1978), quien en sus diferentes estudios sobre el desarrollo de habilidades sociales, manifiesta que el juego de construcción es una acción didáctica en donde los infantes realizan una planificación de lo que van hacer al jugar, además de manipular diversos materiales, los ensamblan creando nuevas estructuras u objetos. Ello favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, motora y sobre todo sociales, estas de forma activa y creativa, admitiendo interiorizar sapiencias, reglas y conceptos culturales dentro de la zona de desarrollo próximo.

El autor afirma que el juego da vida a la zona de desarrollo próximo del niño. En el juego el infante se permite tener acciones y comportamientos más allá de su edad, por lo tanto, en el juego se halla en la zona de desarrollo próximo." (Vygotsky, 1978, p. 102).

Con ello distingue que este juego, juego de construcción favorece el desarrollo infantil ya que se reconoce como una actividad fundamental, permitiéndole a los niños desplegar todas sus habilidades, ello en entornos equilibrados y seguros. (Vygotsky, 2004, p. 12)

Destaca la interacción social como base del aprendizaje, en los juegos de construcción, los niños colaboran, negocian roles y resuelven problemas juntos, desarrollando su lenguaje y pensamiento. Su enfoque cambió la manera de entender cómo los niños aprenden, destacando que el conocimiento no se construye solo, sino en interacción con otras personas y con el entorno social y cultural.

Vygotsky (1978) sostuvo que los niños aprenden primero en un plano social (interacciones con otros) y luego en un plano individual (interiorizan ese conocimiento). “Toda función en el desarrollo del niño aparece dos veces: primero a nivel social y después a nivel individual. Ejemplo: Un niño aprende a construir una torre observando y colaborando con otro, y más adelante puede hacerlo solo.

Algunos aportes valiosos de este estudioso están enfocados en describir el papel que cumple la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): el adulto o el compañero más capaz guía al niño para lograr construcciones más complejas que las que haría solo. Es uno de sus conceptos más conocidos: es la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda de un adulto o compañero más capaz. El autor propone dos niveles; el 1ero el Nivel real: lo que el niño puede hacer solo, y el 2do el Nivel potencial: lo que puede lograr con guía.

En esa “zona” el aprendizaje es más efectivo, porque el niño se siente desafiado pero acompañado. La mediación, el aprendizaje no ocurre directamente, sino a través de herramientas culturales y mediadores, como el lenguaje, los símbolos, los gestos, los juegos o los materiales educativos.

El lenguaje, para Vygotsky (1978), es el mediador más importante: permite pensar, organizar la acción y comunicarse. El papel del adulto o del educador El docente, padre o cuidador actúa como mediador o guía, ayudando al niño a alcanzar niveles de desarrollo más avanzados. Esto se relaciona con el concepto de andamiaje (término desarrollado más tarde por Bruner, inspirado en Vygotsky), donde el adulto apoya al niño hasta que pueda actuar de manera autónoma.

Para el autor, el juego tiene un valor central en la infancia. A través del juego simbólico o de roles, los niños aprenden normas sociales, desarrollan el lenguaje y controlan su conducta. “En el juego, el niño siempre es superior a su edad real, trasciende su comportamiento cotidiano y alcanza un nivel más alto de desarrollo.” Por ejemplo: cuando un niño “juega a ser constructor” o “a ser maestro”, está practicando funciones cognitivas y sociales complejas.

2.2.4 Aportes al Juego de construcción según el método Montessori

El Método Montessori (1870-1952), según la autora juega un papel crucial en la educación infantil, dado que ofrece a los niños la oportunidad de cultivar habilidades fundamentales en diversas áreas, como las cognitivas, físicas, emocionales y sociales, desde etapas muy tempranas de su vida. Esta metodología fomenta un ambiente de aprendizaje que apoya el desarrollo integral de los pequeños, ayudándoles a convertirse en individuos completos y bien preparados para enfrentar los desafíos del futuro. Al otorgar protagonismo al niño y participación plena en el proceso atendiendo sus intereses lúdicos en un ambiente de libertad, expresión, participación, pero con límites para fomentar una convivencia positiva y plena.

Este método promueve activamente la libertad y la responsabilidad como ejes fundamentales del desarrollo infantil. Según Burbano-Pantoja et al. (2021), estos principios favorecen la construcción de la autonomía y fortalecen la capacidad de toma de decisiones en los niños, lo cual se traduce en una mayor seguridad personal y en el desarrollo de una identidad propia. Esta dinámica no solo potencia la confianza en sus habilidades, sino que también estimula la creatividad y la disposición para enfrentar desafíos con iniciativa y resiliencia. Desde la resolución de los problemas que se pueden desencadenar desde el juego, desde la exploración y manipulación que realizan, desde las elaboraciones que producen en un intercambio de interacciones con sus pares.

El método Montessori se distingue por su influencia en la automotivación y el aprendizaje autónomo. Según López (2020), los estudiantes que siguen este modelo educativo suelen mostrar una mayor motivación intrínseca, un factor

clave para el aprendizaje continuo. Esta predisposición se fortalece gracias a la estructura del método, que respeta el ritmo individual y los intereses de cada niño, favoreciendo así su participación y compromiso en su propio proceso de aprendizaje.

Además, el método Montessori incide positivamente en el desarrollo social del niño, al fomentar entornos educativos donde prevalece la colaboración y el respeto mutuo. Según Álvarez (2024), el trabajo en equipo y la interacción entre pares en los ambientes Montessori fortalecen habilidades sociales esenciales como la empatía, la comunicación asertiva y la cooperación. Estos aspectos resultan fundamentales para la construcción de comunidades de aprendizaje inclusivas, en las que los estudiantes se forman no solo como individuos autónomos, sino también como miembros activos y respetuosos de su entorno social.

La relevancia del método Montessori también se manifiesta en su capacidad para adaptar el currículo a las necesidades y capacidades individuales de cada niño, promoviendo así una educación personalizada y flexible. Burbano-Pantoja et al., (2021), destacan que esta metodología permite a los estudiantes construir una comprensión profunda y significativa de los conceptos, en lugar de recurrir únicamente a la memorización. Esta forma de aprendizaje favorece la consolidación de conocimientos duraderos y prepara al niño para enfrentar con etapas de éxito educativo posteriores.

Es importante comprender que el método Montessori trasciende la aplicación de técnicas pedagógicas específicas, ya que se configura como un enfoque integral orientado al desarrollo holístico del niño. Según Espinoza (2022), este método promueve no solo el aprendizaje académico, sino también el crecimiento emocional, social y personal del estudiante, fomentando una participación y significativa en su propio proceso educativo. Esta visión formativa prepara a los niños para enfrentar los desafíos del futuro con autonomía, responsabilidad y una actitud positiva hacia el aprendizaje continuo.

Las bases teóricas del método Montessori se encuentran respaldadas en los postulados de autores como Piaget y Vygotsky, al considerar al niño como agente activo de su propio aprendizaje. En esta línea, investigaciones contemporáneas como las de Ansari y Winsler (2022), han demostrado los beneficios a largo plazo del enfoque Montessori en el desarrollo integral de niños, particularmente en contextos vulnerables, resaltando el valor de la exploración autónoma y significativa.

Asimismo, Becker et al. (2023), subrayaron la importancia de entornos educativos que favorecen la interacción social y la evaluación formativa, elementos centrales en la práctica montessoriana. Estos aportes evidencian cómo la combinación de la experiencia directa con el entorno y el aprendizaje colaborativo potencia no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades sociales y emocionales esenciales para la vida. (p. 18).

Por último, el método Montessori se distingue por su enfoque integral, el cual articula el desarrollo cognitivo, emocional y físico del niño, promoviendo una educación equilibrada y holística. Ansari y Winsler (2022), destacan que este enfoque no solo prioriza la adquisición de competencias académicas, sino también el fortalecimiento de habilidades para la vida, logrando una armoniosa integración entre el saber teórico y la aplicación práctica.

Características del Juego de construcción desde el Método de Montessori

Las características se centran en cuatro pilares fundamentales que reflejan su enfoque único de la educación infantil:

a) Aprendizaje Autodirigido:

El método Montessori promueve la autonomía y la responsabilidad en los niños al permitirles tomar decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje, en función de sus intereses y ritmos individuales. Esta autodirección fortalece la motivación intrínseca, dado que los estudiantes eligen libremente las actividades dentro de un entorno preparado y estructurado. De este modo, desarrolla habilidades clave

como la toma de decisiones, la autorregulación y la resolución de problemas, fundamentales para fomentar su independencia y fortalecer su autoconfianza (Burbano-Pantoja et al., 2021, p.12).

b) Ambiente Estructurado:

En los entornos Montessori, cada elemento del espacio está cuidadosamente diseñado y dispuesto para facilitar la libre exploración del niño dentro de un ambiente seguro y ordenado. Este entorno estructurado resulta esencial, dado que permite al niño encontrar fácilmente los materiales necesarios para su aprendizaje, fortaleciendo así su sentido de autonomía. La organización clara y accesible del aula favorece el desarrollo de la autogestión, ya que los niños pueden planificar y ejecutar sus actividades de manera independiente. Cada objeto y espacio tiene una función específica que responde a las necesidades del desarrollo físico, cognitivo y emocional del niño (Foschi, 2021, p.32).

c) Materiales Manipulativos:

Los materiales Montessori están cuidadosamente diseñados para ser sensoriales y manipulables, lo que permite a los niños explorar y comprender conceptos abstractos a través de experiencias concretas. Estos recursos didácticos no solo facilitan la visualización, sino también la interacción táctil con los contenidos, promoviendo un aprendizaje significativo y profundo (Paynel y Perrault, 2020). Además, su organización progresiva de lo simple a lo complejo y de lo concreto a lo abstracto permite que cada niño avance a su propio ritmo, respetando sus tiempos y estilos de aprendizaje.

d) Rol del Educador:

En el Método Montessori, el educador asume un rol de guía y observador, más que el de instructor directo. El papel del educador es acompañar al niño en su aprendizaje, ofreciendo el apoyo necesario sin

interferir en su autonomía. A través de la observación, el educador reconoce las necesidades y progresos individuales de cada niño y sabe cuándo intervenir y cuándo permitir que el niño explore por su cuenta (Alvarez, 2024).

2.2.5 Aportes teóricos al Juegos de Construcción

Sarlé (2014) hace hincapié en la posibilidad de que el niño cuente con un espacio donde prime la exploración y la búsqueda por el dominio de las múltiples posibilidades combinatorias que tienen los objetos.

En décadas recientes, los estudiosos han consensuado en que el juego de construcción practicado desde los primeros años de infancia produce varios beneficios para el desarrollo como habilidades motoras y motrices finas, relaciones con los compañeros donde se aprecia cooperación y conductas prosociales, capacidad espacial y el desarrollo del lenguaje (Alcota, 2021).

Conocido en lengua inglesa como block play, building block o block building, consiste en una actividad frecuente en los albores de la infancia siendo una experiencia de aprendizaje abierta, creativa y valiosa disponible en diversos entornos (Lundy y Travick, 2021). Ofrece a los niños enormes posibilidades para la exploración de su mundo al desarmar y volver a colocar juntos cualquier creación que se basa en bloques (Carrillo-Ojeda et al., 2021).

2.2.6 Las Interacciones en el Juego de Construcción

Facilitan nuestras interacciones con el mundo y nos brindan una mejor comprensión de cómo las intervenciones humanas modifican nuestro entorno. Este tipo de sabiduría práctica, aunque a menudo subestimada en el contexto educativo temprano, tiene un valor inmenso en nuestra vida diaria y en nuestra comprensión del mundo (Moraes y Coleho, 2021). Al estructurar de manera sistemática estos datos, podremos definir métodos que permitan a los niños

explorar mediante distintos objetos, las características de estas máquinas con un fin determinado y producir resultados. Tales actividades pueden incluir la invención de rampas para que los vehículos se desplacen por sí solos, la construcción de un camino elevado para sortear un obstáculo, el montaje de balanzas, la creación de un dispositivo para cerrar puertas, la apertura de latas con cucharas y muchas otras posibilidades (Meneses, 2022).

Es beneficioso pedir a los niños de 4 y 5 años que expliquen cómo lograron el resultado deseado en el transcurso o al final de la actividad. Aunque tienden a replicar acciones, es importante que el maestro verbalice y destaque la forma en que los niños están utilizando los objetos (Sarlé, 2014). Al hacerlo, se promueve una observación más aguda, se facilita el intercambio de ideas y se expanden sus habilidades comunicativas y vocabulario. Según Palacios et al. (2023), el papel del maestro en estas propuestas es vital porque:

- Evalúa los materiales con antelación para prever sus reacciones y orientar las acciones de los niños.
- Inicia la actividad de manera que se potencie la autonomía de los niños, proporcionando materiales para todos, espacios adecuados y suficiente tiempo.
- Soluciona problemas prácticos que puedan surgir durante la actividad.
- Ofrece ejemplos de acción cuando los niños están estancados.
- Verbaliza y socializa lo que está sucediendo.
- Observa y busca entender las acciones de los niños para alinear su intervención con su forma de pensar.
- Juega con los niños y está cerca de ellos.
- Responde a las preguntas antes, durante y después de la actividad.
- Ayuda a los niños a reflexionar sobre sus acciones para aplicarlas en actividades futuras, construyendo sobre estas primeras ideas y descubrimientos. Esto puede implicar la solicitud de objetos que podrían ayudar a alcanzar sus objetivos.

2.2.7 Características del Juego de Construcción

El juego de construcción presenta características particulares que lo distinguen de otras actividades lúdicas. Según Smith (2020), algunas de estas características son:

- a. **Creatividad e imaginación:** Los juegos de construcción brindan a los niños la libertad de expresar su creatividad y utilizar su imaginación para idear y construir estructuras únicas. Esto les permite explorar nuevas ideas y soluciones de manera autónoma.
- b. **Manipulación y experimentación:** A través de la manipulación de los materiales de construcción, los niños pueden experimentar con diferentes formas, tamaños, pesos y texturas. Esto les proporciona una comprensión tangible de los conceptos físicos y espaciales.
- c. **Resolución de problemas:** El juego de construcción requiere que los niños enfrenten desafíos y encuentren soluciones. Durante el proceso de construcción, deben tomar decisiones, planificar y ejecutar sus ideas, lo que promueve el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

2.2.8 El Papel del Docente

El papel del maestro es fundamental para expandir los temas o modelos para jugar y los tipos de objetos para construir. Esta doble dependencia (del modelo y del objeto) induce a los niños a actuar de manera racional y consciente dentro del juego. De esta manera, una actividad que inicialmente es espontánea y autorregulada se convierte en consciente y deliberada (Whitlock et al., 2023). Estos dos atributos son esenciales cuando se considera la construcción del conocimiento y marcan la diferencia entre el juego como actividad innata de los niños y el juego en contextos educativos (Sarlé y Rosas, 2005).

Nexo Entre la Escuela y el Juego de Construcción

El juego de construcción promueve conductas flexibles y variables, permitiendo a los niños explorar las diversas combinaciones de sus acciones sobre objetos y resolver problemas de manera más creativa y eficiente (Sarlé, 2005). Presentan una oportunidad única en comparación con otros tipos de juegos ya que promueven la invención a través de la combinación de objetos. Esta es la razón por la cual estos juegos son tan fascinantes y atractivos tanto para niños como para adultos.

Estos juegos les brindan la oportunidad de interactuar con objetos, dominarlos y expresar sus ideas acerca de los artefactos y escenarios que generan durante el proceso de construcción (Passos et al., 2021). Al permitirles explorar y manipular de esta manera, los juegos de construcción ayudan a los niños a desarrollar su creatividad y a mejorar sus habilidades de resolución de problemas, lo que puede ser beneficioso para su desarrollo cognitivo general. La escuela puede ser una aliada estratégica del juego de construcción si le ofrece:

a. Dotar de contenido a la imaginación

Primordialmente, debemos entender que el juego es una forma de ejercitar la imaginación. Los niños, a través de su imaginación, conciben situaciones que sirven como base para sus juegos. La imaginación tiene la facultad de fusionar experiencias propias y externas, creando así una nueva interpretación de la situación (Pinto, 2021). Al brindar a los niños la oportunidad de explorar cosas nuevas, estamos ampliando su experiencia. Ya sea cuando visitamos un parque, observamos nidos, interactuamos con objetos, narramos cuentos, miramos imágenes, describimos situaciones, artefactos, etc., estamos proporcionando a los niños oportunidades para imaginar, fortaleciendo su habilidad para construir escenas o situaciones que posteriormente integrarán en sus juegos (Pérez, 2022).

La imaginación, aunque se basa en experiencias, tiene la capacidad extraordinaria de ampliarlas y superarlas. Como humanos, somos capaces de visualizar en nuestra mente lo que nunca hemos visto en la realidad. La imaginación se apoya en la experiencia, pero también se desvincula de ella, la supera y se extiende más allá. En tal sentido, se afirma que la experiencia también se basa en la imaginación, ya que el mundo imaginario, surgido de la experiencia, la trasciende al expandir el horizonte de nuevas posibilidades de experiencias (Rupin et al., 2023).

Aunque esto parece complejo, es un hecho cotidiano: no sólo conocemos el mundo que nos rodea, sino que también creamos mundos nuevos, tanto simbólicos como materiales, combinando nuestras propias ideas, las de los demás, imágenes de relatos, sensaciones, etc. En nuestro universo simbólico, por ejemplo, existen entidades como sirenas, duendes y hadas, que, aunque no existen en la 'realidad', tienen un lugar en ese universo y se entrelazan con las experiencias reales y concretas del mundo en el que los niños se desenvuelven (Rodríguez, 2020). Como reza el refrán popular: 'las brujas no existen, pero que las hay, las hay’.

En esta dinámica entre experiencia e imaginación, se permite la "creación" de objetos físicos que representan ese mundo concebido en nuestra mente. La imaginación enriquece y propicia nuevas exploraciones y experiencias a partir de la experiencia (Santos y Brandao, 2021).

De acuerdo con Sarlé (2014), en el contexto del juego de construcción, al ensamblar, combinar, montar y construir, se siguen tres tipos distintos de imágenes o patrones:

- Modelos del mundo real: las casas, puentes, caminos y túneles que conocemos por haberlos visitado, recorrido o visto en ilustraciones, películas o fotos.
- Modelos reglados que funcionan como guías para indicar el modo de ensamblar ciertas piezas para obtener un producto específico, como en el aeromodelismo o ciertos kits de Lego.

- Modelos mentales propios del individuo que crea artefactos siguiendo sus propias ideas y concepciones de cómo son o podrían ser las cosas, un enfoque más vinculado a la escultura y al arte.

Desde esta perspectiva, los juegos de construcción implican explorar las propiedades físicas y superficiales de los objetos, así como la convergencia entre la experiencia de los niños y el diseño del objeto que manifiesta una visión particular del mundo. El uso que los niños hacen del objeto se sitúa dentro del entorno social en el que se mueven, y los diferentes usos que se dan al objeto están relacionados con las experiencias previas de los niños (Silva y Barroso, 2022). El sentido que los niños le asignan al juego está enmarcado en un contexto social. Por lo tanto, el significado es convencional y, en cierta medida, es compartido con los otros niños de su aula, lo que les facilita intercambiar puntos de vista acerca de estos objetos (Sarlé, 2006). Al construir, los niños imitan, reinventan su experiencia y crean nuevas realidades mediante la interacción con objetos y otros niños.

b. Ofrecer objetos

Los objetos de construcción son herramientas culturales que permiten a los niños interactuar de diferentes formas, dependiendo de sus características y contexto. Estos objetos, aunque creados con un propósito y significado cultural específico, pueden adquirir nuevos significados subjetivos a través del juego (Villamizar-Cañas, 2021). En el juego, los niños usan estos materiales para generar nuevos objetos. A partir de los objetos y modelos disponibles, la imaginación infantil crea, mediante la manipulación y combinación de estos elementos.

c. Secuencia del Juego de Construcción

La implementación exitosa del juego de construcción en el contexto educativo requiere una secuencia metodológica adecuada. A continuación, se presenta una secuencia basada en las investigaciones de González (2019) y Rodríguez (2020):

- a) **Organización:** Durante la etapa de organización, se establecen las reglas y los límites de la actividad. Esto incluye brindar instrucciones claras a los niños sobre el uso seguro y adecuado de los materiales, así como fomentar la cooperación y la participación.
- b) **Ejecución:** En esta etapa, los niños se involucran en el juego de construcción propiamente dicho. Se les anima a explorar libremente, crear y experimentar con los materiales, mientras se les brinda apoyo y orientación según sea necesario.
- c) **Orden:** Después de la etapa de juego, es importante fomentar el orden y la responsabilidad. Los niños deben aprender a recoger y organizar los materiales de construcción, promoviendo hábitos de cuidado y responsabilidad.
- d) **Socialización:** El juego de construcción también ofrece oportunidades valiosas para la socialización. Los niños pueden trabajar en equipo, colaborar, compartir ideas y comunicarse entre sí durante el proceso de construcción. Esto fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la negociación y la empatía.
- e) **Representación:** Finalmente, se alienta a los niños a reflexionar y compartir su trabajo con los demás. Pueden describir y explicar sus construcciones, expresar sus pensamientos y emociones relacionados con el juego, y participar en actividades de narración o representación simbólica.

2.2.9 Tipos de Actividades Constructivas

a. Construcción de Acuerdo con el Modelo

En esta fase inicial, se le presenta al niño un modelo previamente elaborado con las mismas piezas que se van a usar en la creación del objeto. Se guía al niño en el proceso de construcción de una casa o un carro utilizando las piezas seleccionadas. Esto le da al pequeño la oportunidad de examinar y entender las piezas que se utilizan en la construcción del modelo (Elkonin, 1985). Inicialmente, este proceso se

lleva a cabo con un número reducido de piezas, siguiendo el modelo proporcionado, para facilitar su comprensión y familiarización con el proceso y los materiales de construcción.

A continuación, podemos presentarle al niño un modelo ya construido. Aquí, el niño debe examinar cada una de las piezas que se han utilizado para construir, por ejemplo, el puente o el carro que hemos creado específicamente para él. Es importante recordar que el niño está en las etapas iniciales de las actividades de construcción.

El objetivo de estas actividades es que el niño se familiarice con el juego de construcción, preparándolo para enfrentar desafíos más complejos en el futuro (Baquero, 1999). Esto facilitará su transición a tareas más difíciles y estimulará su capacidad de pensamiento espacial y razonamiento lógico.

Se puede proporcionar al niño un modelo de una casa pequeña que nosotros hemos creado. Pero el desafío aquí será que las piezas que le proporcionamos no se corresponden directamente con el modelo que se le ha presentado (Sarlé, 1998).

Esto va a requerir más del niño. Por supuesto, si el niño no puede resolver este reto de inmediato, nosotros podemos señalarle pacientemente donde se encuentran los errores en su construcción (O’Keeffe y McNally, 2021). Sin embargo, es importante recordar que no debemos construir en lugar del niño, es crucial que él o ella realice la tarea.

b. Construcción A Partir de Condiciones

Una vez que los niños ya han tenido un contacto previo con los elementos, avanzamos a la fase de representar gráficamente el modelo que hemos construido, convirtiéndolo en un esquema o dibujo del modelo real. Esta acción la llevamos a cabo delante del niño, donde plasmamos en el papel todas las piezas que forman el diseño (Marcolino, 2021). Posteriormente, presentamos

al niño estos dibujos o representaciones para que él pueda ensamblar el modelo a partir de ellos (Esteva, 2001). Este proceso les brindará la oportunidad de desarrollar su habilidad para distinguir y analizar, así como para establecer relaciones entre pieza y pieza. Este ejercicio está vinculado con las primeras etapas de integración y síntesis cognitivas, que son esenciales para el desarrollo del razonamiento lógico (Matos et al., 2021).

Se puede plantear al niño un escenario en el que se le presenta un diseño que incluye un dibujo descompuesto y un modelo tridimensional al mismo tiempo. A continuación, se le proporcionan las piezas correspondientes para que proceda con su propia construcción. El propósito de esta estrategia es doble. Por un lado, se busca mejorar su capacidad para percibir objetos desde una perspectiva tridimensional (Sarle, 1998). Por otro lado, se intenta potenciar su habilidad para realizar análisis y síntesis representacionales. En última instancia, el objetivo es promover la activación de una serie de procesos cognitivos relevantes que contribuyen al desarrollo integral del niño.

Para elevar la dificultad del juego de construcción, se le exhibe al niño un dibujo que no detalla todas las piezas del modelo. Esto retará su capacidad intelectual al tener que intuir la pieza no visible. Recuerda practicar previamente los modelos que le sugerirás (Garaigordobil, 2003).

Construcción por tema sugerido y por idea propia o libre. En este punto, se le sugiere al niño que haga un dibujo de su 'auto' o cualquier otro objeto que desee crear antes de comenzar a construirlo. El objetivo de estas actividades no es necesariamente que el niño se convierta en ingeniero o arquitecto, sino más bien que, a través del juego, pueda estimular su desarrollo intelectual al resolver los desafíos que el juego y la vida diaria le presentan (Azevedo et al., 2022).

Por lo tanto, los juegos de construcción juegan un papel positivo en la formación y desarrollo de la creatividad y el pensamiento del niño. Apoye a su hijo cada vez que lo necesite, fomentando un ambiente cálido y acogedor cada vez que inicie una actividad de construcción (Maldonado et al., 2022). Todos

los miembros de la familia pueden participar, ya que hay suficientes piezas para compartir, permitiéndoles crear cualquier cosa que usted y su hijo deseen. La diversidad de experiencias y aprendizajes adquiridos permitirá al niño planificar y representar su construcción según sus propias ideas y deseos (Alvarado, 2019).

Proporcionar ayuda no significa resolver el problema o realizar las tareas por los niños, sino darles suficiente apoyo, atención y consejos útiles para ayudarles a superar los retos que encuentren en su proceso de aprendizaje (Albornoz, 2019). A veces, podemos tener la tentación de ver al niño como 'indefenso' o 'incapaz', y nos precipitamos a 'rescatarlo' ante la más mínima dificultad, privándole de la oportunidad de aprender por sí mismo (Elkonin, 1985).

Por otro lado, también podemos caer en el error de tratar al niño como un 'adulto en miniatura'. Ambas perspectivas son perjudiciales para el desarrollo psicológico del niño. Por lo tanto, cuando asistimos al niño en el juego de construcción, como adulto, debemos comenzar haciendo preguntas, luego dar sugerencias y, en última instancia, demostrar cómo se hace. Para facilitar este proceso, se sugieren diferentes niveles de intervención pedagógica, que permiten al niño aprender de manera gradual y eficaz, al mismo tiempo que promueven su autonomía y desarrollo intelectual (Sarlé, 1998).

2.3. Características perceptuales de los objetos

Las características perceptuales de los objetos hacen referencia a los atributos sensoriales que los niños perciben y reconocen mediante la interacción directa con su entorno. En la etapa inicial, estas características son fundamentales para el desarrollo cognitivo, ya que permiten a los niños explorar, discriminar, clasificar y comprender los objetos a través de la experiencia sensorial.

Según Piaget (1969) sostiene que, en la etapa sensoriomotriz y preoperacional, los niños construyen el conocimiento a partir de la percepción directa de las propiedades de los objetos, como el tamaño, la forma y el color. Estas características perceptuales permiten al niño organizar mentalmente la realidad y desarrollar nociones básicas del mundo físico.

Para Ausubel (1983) señala que el aprendizaje significativo en los niños se inicia a partir de la percepción de las características observables de los objetos, las cuales se relacionan con los conocimientos previos del niño, facilitando la comprensión y la categorización de los estímulos del entorno.

Vygotsky (1979) sostiene que la percepción de las características de los objetos en los niños se desarrolla a través de la interacción social y el lenguaje, lo cual permite que los niños atribuyan significado a propiedades como el color, la forma y el tamaño dentro de un contexto cultural.

Las características perceptuales de los objetos son los atributos sensoriales que el niño identifica mediante la exploración visual, táctil y motora, tales como color, forma, tamaño y textura, los cuales constituyen la base para el desarrollo del pensamiento, la clasificación, el lenguaje y el aprendizaje significativo.

2.4. Aportes de las Características Perceptuales de los objetos

Las características perceptuales de los objetos aportan significativamente al desarrollo integral del niño, ya que constituyen la base del aprendizaje temprano, del pensamiento y de la interacción con el entorno.

Las características perceptuales permiten al niño explorar, comparar y clasificar objetos, favoreciendo la construcción del pensamiento lógico. Piaget (1969) señala que la percepción de propiedades como forma, tamaño y color contribuye a la formación de esquemas mentales y al desarrollo del pensamiento preoperacional. Bruner (1986) destaca que la manipulación y percepción directa de los objetos fortalecen la representación mental y la comprensión del entorno.

El reconocimiento de características perceptuales estimula los sentidos y mejora la discriminación visual y táctil. Gibson (1969) afirma que la percepción se desarrolla mediante la diferenciación progresiva de las propiedades perceptuales de los objetos a través de la experiencia. Goldstein (2014) indica que estas características son esenciales para el procesamiento sensorial y el reconocimiento de objetos.

La percepción de los objetos facilita la adquisición de vocabulario, ya que el niño aprende a nombrar colores, formas, tamaños y texturas. Vygotsky (1979) sostiene que el lenguaje media la percepción, permitiendo al niño dar significado a las características de los objetos dentro de un contexto social. Ausubel (1983) señala que el aprendizaje de conceptos se inicia a partir de la observación de características perceptuales concretas.

Las características perceptuales contribuyen al desarrollo de nociones básicas como seriación, clasificación y comparación. Piaget (1969) afirma que la discriminación perceptual es fundamental para la construcción de nociones lógico-matemáticas en la infancia. Bruner (1986) destaca que el aprendizaje activo con objetos concretos fortalece la comprensión de relaciones espaciales y cuantitativas.

La exploración de las características perceptuales implica movimiento y manipulación, fortaleciendo la coordinación motora fina y gruesa. Gibson (1979) indica que los niños perciben los objetos en función de las posibilidades de acción que ofrecen. Piaget (1969) resalta que la acción sobre los objetos es clave para el desarrollo sensoriomotor.

El reconocimiento de las características perceptuales favorece la autonomía, la curiosidad y la seguridad emocional, al permitir que el niño interactúe con su entorno de manera significativa. Vygotsky (1979) señala que la interacción social alrededor de los objetos fortalece la confianza y el aprendizaje colaborativo. Por su parte, Bruner (1986) destaca la importancia del descubrimiento guiado para fortalecer la motivación y el interés del niño.

Las características perceptuales de los objetos aportan al desarrollo cognitivo, sensorial, lingüístico, matemático, psicomotor y socioemocional del niño de educación inicial, constituyéndose en un elemento fundamental para la construcción del aprendizaje significativo y la comprensión del entorno.

2.4.1 Aportes de Piaget sobre el objeto

Se conoce que este prestigioso psicólogo suizo, cuando reflexionaba acerca de la estrecha relación entre la psicología y la educación, insistía para que el movimiento sea considerado como el fundamento esencial del aprendizaje. Para ser más específica, no cualquier movimiento sino el dominio motor. En esa línea argumentativa, algunos intelectuales como Conde y Viciano (1997), poniendo énfasis en las habilidades motrices, han propuesto una clasificación basada en el progreso de tres aristas de la motricidad como el control y conciencia corporal, locomoción y manipulación.

Como no podía ser de otra manera, la locomoción comprende los movimientos iniciales voluntarios y las habilidades como gatear, reptar, ponerse de pie y trepar; desplazamientos naturales como la carrera y la marcha, desplazamientos contruados y los saltos. Por cierto, en manipulación se encuentran todas aquellas adquisiciones culturales asociadas con el manejo de objetos como agarrar, alcanzar, tomar, arrojar, atajar y, posteriormente, movimientos como lanzar y recibir; estos últimos implican un mayor grado de dominio.

Las habilidades mencionadas confluyen en un espacio-tiempo en particular que, al relacionarse con las habilidades, producirán un mejor desarrollo de las destrezas. Lo expuesto promueve la coordinación entendida como el desarrollo de cada una de las habilidades mencionadas. En tanto habilidades motrices derivarán más adelante en habilidades genéricas. A su vez, estas se subdividirán en específicas, que serán trabajadas cuando se cuenta con un mayor grado de madurez motriz.

2.4.2 El objeto en la educación inicial

Según Camacho (2004), dicha noción corresponde al estudio de las propiedades y las relaciones formales de las figuras del plano y del espacio. De este modo, el niño va siendo inducido a aprender figuras geométricas, basándose en el reconocimiento de formas diversas y cómo es que esto se relaciona con elementos u objetos comunes al entorno.

En lo que concierne a la geometría, esta ha sido una de las áreas de la matemática que le ha permitido al individuo el entendimiento y el análisis de la información recibida a diario de su entorno. En otras palabras, el desarrollo le dará a los niños.

2.4.3 El objeto y el juego constructivo

Se busca ampliar el juego constructivo proporcionando variedad de objetos a los niños para fomentar la invención y creación de nuevos elementos y situaciones, estimulando su pensamiento e imaginación (O’Keeffe y McNally, 2022). En el juego constructivo, la combinación particular de bloques materializa y exterioriza sus ideas. Existen dos modalidades de intervención docente para llevar a cabo el proyecto:

Aquellas que están dirigidas a hacer más sencillo el descubrimiento de las propiedades de los objetos por medio de un uso particular y guiado por una intención específica (como el uso de palancas, planos inclinados, poleas, rodillos). Aquellas cuyo propósito es realzar el juego de construcción, suministrando modelos y recursos que direccionen o centren la producción, invención y creación de artefactos (como puentes, túneles, caminos), estimulando así la imaginación y la innovación en los niños.

2.4.4 Efectos de la actuación sobre objetos

El objetivo no es que los niños verbalicen conceptos, sino impulsar sus acciones, observaciones, comentarios, reflexiones sobre sus actividades y las preguntas que estas generan. Kamii y DeVries (1983) estudiaron

actividades enfocadas en explorar propiedades físicas de objetos y sugirieron cuatro criterios para su diseño:

Los niños deben tener la capacidad de producir el movimiento o efecto de manera autónoma, sin que el docente realice la acción mientras ellos observan. Cuando se introduce una actividad para explorar propiedades físicas, cada niño debe tener la oportunidad de llevarla a cabo simultáneamente (Alvarado, 2019). Es fundamental que existan los recursos suficientes para permitir la exploración individual, y la colaboración no se considera un requisito obligatorio.

Los niños pueden adaptar su acción para ver cómo responde el objeto. Por ejemplo, en un juego casero de balero, pueden comenzar con movimientos torpes, pero a medida que practican, perfeccionan su habilidad y ajustan su acción para lograr el resultado esperado (Sarlé, 2010). En ciertos casos, la acción de los niños puede permanecer constante, como cuando mezclan sustancias (agua y tierra, arena y agua), y el foco se desplaza hacia la observación y comparación de los resultados, en lugar de cambiar la acción (Sarlé, 2014).

Las respuestas de los objetos a nuestras acciones deben ser visibles. Por ejemplo, el agua toma la forma de su recipiente, o una piedra cae en línea recta. Esto influye en la selección de objetos para actividades didácticas (Sarlé, 2005). La respuesta del objeto debería ser instantánea, para que los niños puedan establecer un vínculo claro entre el efecto observado y la acción que han realizado sobre el objeto.

Estos criterios nos llevan a distanciarnos de las prácticas habituales en preescolar donde el maestro lidera los experimentos y los niños sólo 'observan'. En cambio, promovemos actividades que permiten a los niños generar un fenómeno, cambiar la acción, observar la respuesta, probar sus ideas y detectar similitudes y diferencias, fomentando así el pensamiento crítico y la resolución de problemas cotidianos (Pacheco et al., 2021).

Siguiendo estos criterios, Kamii y DeVries (1983) proponen formas de presentar actividades de conocimiento físico de objetos. Para este proyecto, dos son relevantes:

- a) Actuar sobre los objetos y ver cómo reaccionan: En este contexto, la primera instrucción ante los objetos es: '¿Qué pueden hacer con esto?' Es una consigna general para fomentar la exploración y el descubrimiento, permitiendo diversas posibilidades de juego y aprendizaje.
- b) Actuar sobre los objetos para producir un efecto deseado: La pregunta se modifica, dirigiendo la acción. Por ejemplo, usando los mismos materiales, podríamos proponer: '¿Podrían construir puentes con estas maderas?' o '¿Cómo podríamos crear toboganes con estos tablones?' Esta directiva más específica incentiva un pensamiento dirigido para lograr un resultado deseado.

2.5. Definiciones Operacionales

Luego de haber definido conceptualmente las variables de estudio del proyecto Juego de construcción (Variable independiente) y características Perceptuales de los objetos (Variable dependiente); se muestra las definiciones operacionales de las mismas.

a) Juego de construcción : De acuerdo con Requena y Sainz-De Vicuña (2009), el juego de construcción es una estrategia que el niño va aprendiendo cuando se le ofrece el material oportuno, desarrollando capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales mediante la manipulación de materiales y objetos. Variable que será aplicada (controlada) como estrategia para conocer su efecto sobre las características perceptuales de los objetos.

b) Características perceptuales del objeto : Son las características que aprende el observador, interpretando lo que va experimentando de manera dinámica, buscando información, distinguiendo rasgos claves entre sí, elaborando una hipótesis y luego corroboran. Variable que será medida a través del instrumento de la guía de observación.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de investigación

La presente investigación fue de tipo Aplicada, que según Gonzales (2021), esta está centrada en la aplicación práctica del saber científico con fin de resolver, mejorar o atender un problema. Su propósito es utilizar los primeros resultados para posteriormente encontrar alternativas de solución desde los diversos campos.

Así mismo se desplegó bajo de enfoque cuantitativo, ya que utilizó la recolección y el análisis de los datos para responder a las preguntas de investigación planteadas. Según Ñaupas et. al, (2014), menciona que este enfoque de investigación se caracteriza por utilizar métodos y técnicas cuantitativas, está relacionado con la observación y medición de unidades de análisis (p.97). Además permite obtener respuestas concretas a partir del diseño de preguntas específicas que en este caso estarán relacionadas con el reconocimiento de las características de los objetos. Esta investigación responde al enfoque cuantitativo planteado en el Reglamento de Investigación e Innovación de la EESPP “Piura” en su Art. 39 (p. 28).

La investigación se ejecutó tomando en cuenta el nivel descriptivo, que según Guevara et al. (2020), es el grado de investigación descriptiva, ya que se centra en observar, describir y también examinar minuciosamente un fenómeno tal como sucede en su entorno natural. Este tipo de estudio facilita la identificación de patrones, conductas y vínculos que, aunque parezca no necesariamente explicar distintas causas, proporcionan una comprensión detallada de las características del problema en cuestión.

3.2. Diseño de la Investigación

La investigación se respaldó en los diseños metodológicos pre experimentales porque hay manipulación de la variable independiente, se ejerce un control sobre ella para medir posteriormente sus efectos sobre la variable dependiente; se demuestra a través de un análisis estadístico la relación causa efecto de ambas variables. (Ñaupas et al. 2014).

Este estudio está en la capacidad de poder controlar las variables dependiente que podría trastocar los resultados, fortificando así su eficacia interna del estudio. Tal como lo explica Hernandez et al. (2016), para este caso se incorporó una medición que es previa y presentando dos ventajas importantes: primero, permitió verificar cuán adecuada fue la asignación en la muestra. Segundo, va a posibilitó analizar las diferencias entre los puntajes conseguidos pretes y postest del tratamiento que se realice,

Diseño pre experimental



Donde:

GE: Grupo de Estudio

O1: Pre test (Características perceptuales de los objetos)

X: Variable Independiente: Juegos de construcción

O2: Post test (Características perceptuales de los objetos)

3.3. Población, Muestra

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitado por el estudio, esta define como la totalidad del fenómeno que se va a estudiar, donde las unidades de estas mismas tienen una característica común que se estudia y da lugar a los datos de la investigación. (Hernández y Mendoza, 2018). La presente investigación consideró como población a todos los estudiantes del nivel inicial de la edad de 3, 4 y 5 años, según la nomina de matriucla del años 2023.

Tabla 1*Población de estudiantes del nivel inicial de la IE N° 512 Sullana*

Estudiantes del nivel inicial	Hombre	mujeres	total
3 años	14	13	27
4 años	11	15	26
5 años	13	14	27
Total	37	41	78

Nota: Secretaria de la I.E N°512 – Sullana. Nomina de matriculados 2023

La muestra consierada en el desarrollo del estudio fueron los niños de 3 años., los mismos que estuvieron representados por 14 niños y 13 niñas, siendo un total de 27 estudiantes en la muestra. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), esta es una fracción específica de la población a la cual se quiere investigar, y que a través de ella se puede realizar generalizaciones o inferencia en relación al total.

Tabla 2

Selección de la muestra de estudiantes de 3 años

Estudiantes del nivel inicial	Hombre	%	mujeres	%	Total	Total %
3 años	13	48.3%	14	51.7%	27	100%

Nota: Nóminas de Matricula de estudiantes de 3 años en la I.E N° 512 Sullana.

Tomando en cuenta los aportes de Hernandez et al. (2014), afirmaron que el muestreo es el proceso mediante el cual se elige un subconjunto de sujetos de una población, con el propósito de analizar sus características y generalizar los resultados a toda la población. (p. 176). Por ello la presente investigacion empleó un muestreo no probalístico por conveniencia, debido a que los sujetos de la población son los mismos niños de 3 años para su muestra , además que se ha tenido en cuenta el criterio de intgervencion, debido al acceso al aula de estudiantes. Ademas, no se empleo una formula especifica para la selección de la población y la muestra ya que no se supero los 50 participantes en la muestra seleccionada.

3.4. Hipótesis y Variables

3.4.1 Hipótesis General

H0: Si se aplica los juegos de construcción, entonces no se tiene efectos significativos en las características perceptuales de los objetos en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 512 de Sullana 2023.

H1: Si se aplica los juegos de construcción, entonces si se tiene efectos significativos en las características perceptuales de los objetos en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 512 de Sullana 2023

3.4.2 Hipótesis Específicas

H2: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 se ubica en Inicio en los resultados del pretest.

H02: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 no se ubica en Inicio en los resultados del pretest.

H3: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 se ubica en Logro Esperado en los resultados del postest.

H03: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 no se ubica en Logro Esperado en los resultados del postest.

H4: Existen diferencias significativas al comparar los resultados de la preprueba y postprueba respecto a las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años en la Institución Educativa N° 512.

H04: No existen diferencias significativas al comparar los resultados de la preprueba y postprueba respecto a las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años en la Institución Educativa N° 512.

3.5.Operacionalización de las Variables

Variable Dependiente: Características Perceptuales de los Objetos

Se busca ampliar el juego constructivo proporcionando variedad de objetos a los niños para fomentar la invención y creación de nuevos elementos y situaciones, estimulando su pensamiento e imaginación (O’Keeffe y McNally, 2022). En el juego constructivo, la combinación particular de bloques materializa y exterioriza sus ideas.

Variable Independiente: Juegos de construcción

El juego de construcción es una actividad didáctica en la que los niños planean, manipulan y ensamblan materiales para crear estructuras u objetos, desarrollando habilidades cognitivas, motrices y sociales de manera activa y creativa.

3.6.Métodos de la Investigación

3.5.1 Método de Análisis

El método de análisis es un procedimiento lógico y sistemático que permite descomponer un fenómeno complejo en sus partes constitutivas para comprender su estructura, relaciones y funcionamiento (Hernández y Mendoza, 2018). Se empleó como método de investigación el analítico, a través de la estadística descriptiva e inferencial, para lo cual se examinó los datos, primero a través del programa Excel que permitió realizar la tabulación inicial con tablas de frecuencia y gráficos de barra y luego se usó el software estadístico SPSS en su versión 27.

Ello accedió probar los supuestos de la investigación y los resultados obtenidos de la muestra pudieron generalizarse a la población en su conjunto. Con este aplicativo se realizó la contrastación de las hipótesis del estudio. Dichos datos han sido examinados para detectar tendencias o vínculos basados en la información relevante. En el capítulo IV se presenta las tablas, con datos que han sido comparados y analizados.

3.6 Técnicas, Instrumentos aplicados

Técnica

En el presente estudio, se utilizó la técnica de observación debido a la edad cronológica de los niños involucrados, además por ser la más práctica para investigar la variable de estudio. Dicha técnica implicó registrar de manera sistemática y fiable las conductas y comportamientos manifestados por los participantes. Según Barbosa (2020) indicaron que la observación en un estudio hace referencia al proceso de recopilación de datos mediante la observación directa de eventos, comportamientos o situaciones en tiempo real.

Instrumentos

En lo que respecta al instrumento, se utilizó una guía de observación estructurada. Según Acosta (2023) este permite la recolección sistemática y objetiva de información, aplicable a variables o categorías observables. En este caso, se aplica la observación para observar el desarrollo de las características perceptuales de los objetos y sus respectivas dimensiones .

Ante ello se aplicó la guía observando las características sencillas basado en la información de ciertos comportamientos relacionados con los aspectos implicados con las características perceptuales de los objetos, base para el descubrimiento de las relaciones entre los objetos. Dicho instrumento estuvo organizado en dimensiones donde la : D1 Visual, D2 Auditiva, D3 Táctil, D4 Olfativa y D5 Gustativa, con un total de 24 ítems .

Con respecto al instrumento se utilizó para valorar la variable dependiente Características perceptuales de los objetos creatividad de los niños el formulario de escala de estimación que está conformado por las 4 dimensiones que son fluidez, flexibilidad, originalidad y flexibilidad, con 4 indicadores y 16 ítems distribuidos en sus correspondientes dimensiones. Se valorará mediante la escala: Excelente (A), Bueno (B), Regular (C), Deficiente (D), Muy Deficiente (E).

Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

Se trabajó con la metodología consulta a expertos para la validación respectiva del instrumento y contar con la opinión técnica de expertos en el tema. Según Ñaupas et al. (2014) indicaron que la validez del instrumento es la capacidad del instrumento o herramienta utilizada para medir o recolectar datos de manera efectiva y evaluar con precisión el tema que se está investigando.

Además de la prueba estadística del alfa de Cronbach que testea la validez y consistencia interna del instrumento. Este índice y coeficiente es usado para medir la confiabilidad del tipo consistencia interna, es decir, para evaluar la magnitud en que los ítems de un instrumento están correlacionados. Ello sirvió para determinar la confiabilidad de la herramienta de estudio, se llevó a cabo una prueba piloto a un grupo de usuarios con las mismas características, la cual confirmó la consistencia de los resultados obtenidos posteriormente.

Según Baena (2014) la confiabilidad se corresponde con la consistencia y precisión de los hallazgos al manejar la misma herramienta con las mismas unidades de análisis en situaciones iguales. El grado de fiabilidad de la herramienta se expresa en una escala de cero a uno, siendo su fórmula un indicador de coherencia y exactitud. El alfa de Cronbach es un coeficiente que toma valores entre 0 y 1. Cuanto más se aproxime al número 1, mayor será la fiabilidad del instrumento subyacente. El resultado negativo que aparece en la tabla 1 denota un alto grado de inconsistencia interna del examen hasta tal punto que no se justifica el cálculo de alfa. Se respetó las puntuaciones establecidas tanto para la prueba estadística del alfa de Cronbach que se utilizó.

Alfa de Cronbach para Variable Creatividad

El instrumento fue sometido a la prueba de confiabilidad, empleando la técnica de Análisis de Fiabilidad por medio del Software SPSS en su versión 26, a través del estadístico denominada “Alfa de Cronbach”. Para que la escala de estimación de la creatividad sea confiable, se esperó que supere el valor de 0,7. Los resultados a partir del procesamiento de la información fueron los siguientes :

Tabla 3

Análisis de confiabilidad para escala de estimación de la VD

Medición	Alfa de Cronbach	N de elementos	Interpretación
Pretest	0,967	24	Confiable

Nota: Resultado del procesamiento Software SPSS v.26. Valor de comparación de la confiabilidad superior a 0.7

3.7. Procesamiento de la Información

Luego de la recopilación de datos a través de las fichas de observación, se ordena cada ítem y la base de datos de acuerdo a las dimensiones e indicadores correspondientes a la base de datos, similares al programa Excel 2013.

Además, se usó el software estadístico SPSS versión 26 para crear tablas y figuras estadísticas para correlaciones precisas e interpretación de resultados. Las opiniones encontradas en el estudio se realizan en base a los resultados obtenidos con gran importancia.

Las técnicas empleadas fueron las siguientes: Revisión y análisis de las matrices de operacionalización y la matriz de consistencia, alineada a la teoría científica que respalda las variables. Elaboración de los instrumentos de recolección de la información, proceso que tuvo en cuenta la naturaleza de la variable del estudio y la teorización respectiva. Aplicación de la prueba piloto que permitió corregir algún ítems o pregunta.

Aplicación de los instrumentos: la Guía de Observación estructurada. Se aplicó en la realidad del estudio desde la organización que tenga la institución educativa y de

las facilidades que se brindaron a las investigadoras. Codificación y tabulación: los datos cuantitativos procesados y analizados por medios electrónicos, clasificados y sistematizados de acuerdo con las unidades de análisis correspondientes, respecto a su variable, en una hoja de Excel.

Organización de la información: se presentó los resultados a través de tablas, utilizando el programa SPSS.v26. Análisis e interpretación de la información se realizó a partir de lo que reportan las tablas en base al marco teórico y los antecedentes de estudio seleccionados en la investigación. El análisis de las tablas y figura consistió en enjuiciar los datos en base a porcentajes que más se destacan. Para la interpretación de los resultados se tuvo en cuenta los objetivos planteados, indicadores y las variables de estudio. Por el diseño del estudio se aplicó prueba de hipótesis, con apoyo de la estadística inferencial.

Capítulo IV

Resultados

4.1 Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo

Para el *Objetivo General*:

Determinar el efecto de los juegos de construcción en el reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023

Tabla 4

Resultados del procesamiento de resultados de la VD

V.D	DIMENSIONES	PRUEBAS	Escala MINEDU								Total	Total %
			En inicio		En proceso		Logrado		Destacado			
			F	%	F	%	F	%	F	%		
CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES DE LOS OBJETOS	D1 Visual	Pre prueba	17	66%	10	34%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	6	21%	21	79%	0	0%	27	100%
	D2 Auditiva	Pre prueba	21	79%	6	21%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	7	28%	20	72%	0	0%	27	100%
	D3 Táctil	Pre prueba	26	90%	1	10%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	17	66%	10	34%	0	0%	27	100%
	D4 Olfativo	Pre prueba	26	90%	1	10%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	17	66%	10	34%	0	0%	27	100%
	D5 Gustativo	Pre prueba	21	79%	6	21%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	7	28%	20	72%	0	0%	27	100%

Nota: Resultados del procesamiento de datos del postet de la VD: Características Perceptuales de los Objetos en los niños de 3 años de la I.E N° 512 – Sullana.

Interpretación

En el Tabla N° 4, se observan los resultados que se han obtenido por los estudiantes de 3 años de la VD: Características perceptuales de los Objetos, después de la aplicación del programa de intervención basado en los “Juegos de Cosntrucción” Se observó que más del 66% de los niños antes de aplicado el plan de intervención de los juegos de construcción se ubicó en el nivel de inicio, tras la aplicación del plan los resultados mostraron mejoras en cada una de sus dimensiones, donde solo las D1 con el 79%, D2 con el 72% y D5 72% se ubicaron en el nivel de logrado, mientras que la D3 y D4 con el 66% para el nivel de proceso, lo que significa que aun requieren de mayor tiempo y trabajo en cada uno para llegar al nivel siguiente. Se puede concluir que si hubo efectos significativos tras la aplicación del plan de intervención de juegos de construccion en el desarrollo de las características perceptuales de los objetos.

Análisis e Interpretación del Objetivo Especifico 1:

Determinar el nivel de logro de las características perceptuales antes del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023.

Resultados Pre prueba

Para esta investigación se analizarán los resultados obtenidos en función a las dimensiones de la variable y que a continuación se detalla.

Tabla 5

Resultados descriptivos de la dimensión 1 percepción visual en el pretest en los niños de 3 años

Niveles de Logro	Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).		Clasifica objetos por color o tamaño		Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).	
	F	%	F	%	F	%
En inicio	17	66%	21	79%	24	90%
En proceso	10	34%	6	21%	3	10%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%

Nota: Procesamiento de resultados de la fase pretest de la *D1*.

Interpretación

De acuerdo con lo que se muestra en la tabla N° 5, se evidencia que según el indicador Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde) el 66% los estudiantes se ubican en nivel “En inicio”, mientras que para el Clasifica objetos por color o tamaño el 79%, finalmente para Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo) el 86% , lo que significa que la intervención debe ser sostenida para mejorar estos resultados y fortalecer las características perceptuales de los objetos

Tabla 6

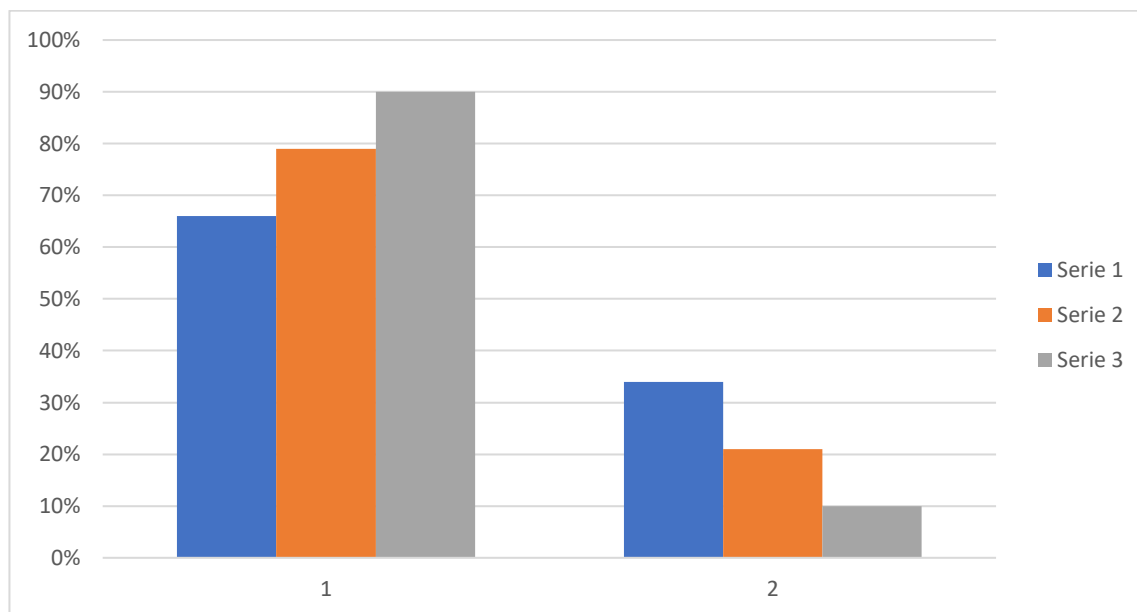
Resultados descriptivos de la dimensión percepción visual en el pretest en el Grupo experimental

Niveles de Logro	Sigue objetos en movimiento con la mirada		Diferencia objetos grandes y pequeños		Reconoce imágenes familiares (animales, objetos del aula).	
	F	%	F	%	F	%
En inicio	24	90%	23	86%	23	86%
En proceso	3	10%	4	14%	4	14%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%

Nota : Procesamiento de resultados de la fase pretest de la *D1*.

Ilustración 1

Distribución porcentual por niveles de la dimensión Percepción Visual en el pretest.



Nota: Distribución porcentual por niveles de la dimensión Percepción Visual en el pretest

De acuerdo con lo que se observa en la tabla N° 6 y figura 1, los mayores porcentajes se encuentran en el nivel de inicio, seguidos de proceso que corresponden a los 3 ítems que conformar la dimensión de percepción visual. Lo que indica que existe una problemática en esta dimensión.

Tabla 7

Resultados descriptivos de la dimensión 2: percepción auditiva en el pre test

Niveles de Logro	Dimensión: Percepción Auditiva					
	Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos).		Identifica su nombre cuando lo llaman		Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).	
	F	%	F	%	F	%
En inicio	24	90%	23	86%	23	86%
En proceso	3	10%	4	14%	4	14%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%

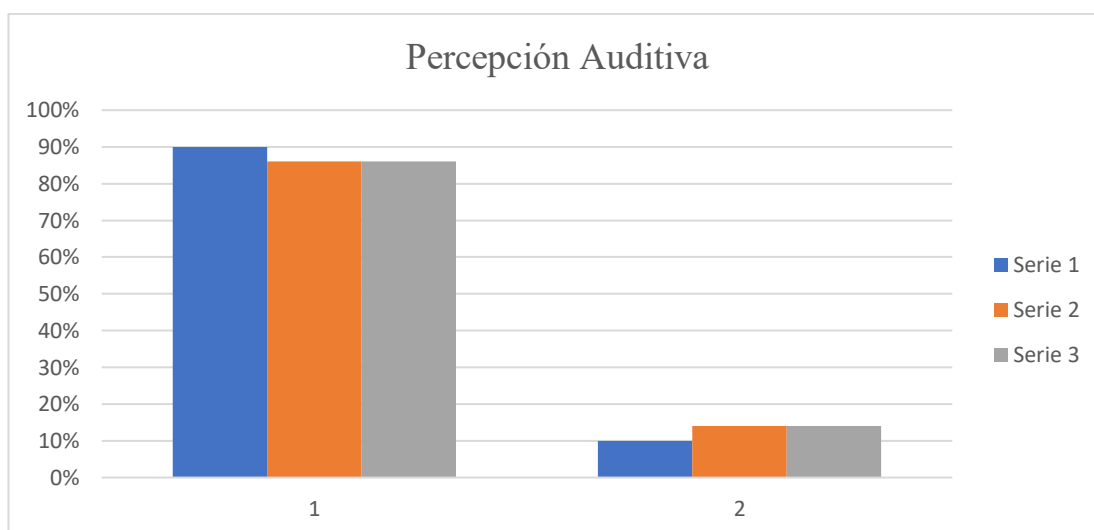
Nota: Procesamiento de resultados de la fase pretest de la D2.

Interpretación

De acuerdo con lo que se muestra en la tabla N° 7, se evidencia que según el indicador Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos), el 90% los estudiantes se ubican en nivel “En inicio”, mientras que para el Identifica su nombre cuando lo llaman el 86%, finalmente para Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).el 86%, lo que significa que la intervención debe ser sostenida para mejorar estos resultados y fortalecer las características perceptuales de los objetos

Ilustración 2

Distribución porcentual por niveles de la dimensión 2: auditiva en el pretest



Nota: Distribución porcentual por niveles de la dimensión 2 Percepción Auditiva en el pretest

De acuerdo con lo que se muestra en la figura 2, el mayor porcentaje de los estudiantes del grupo experimental tuvieron un nivel “En inicio” seguido del nivel “En proceso” en cuanto a la dimensión percepción auditiva, lo que significa que la intervención debe ser sostenida para mejorar estos resultados.

Tabla 8

Resultados descriptivos de la dimensión percepción auditiva en el pretest el grupo experimental

Niveles de Logro	Distingue entre sonidos fuertes y suaves		Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento).		Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”).	
	F	%	F	%	F	%
En inicio	25	93%	23	86%	26	97%
En proceso	2	7%	4	14%	1	3%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%

Nota: Procesamiento de resultados de la fase pretest de la *D2*.

Interpretación

De acuerdo con lo que se muestra en la tabla N° 8, se evidencia que según el indicador Distingue entre sonidos fuertes y suaves, el 93% los estudiantes se ubican en nivel “En inicio”, mientras que para el Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento) el 86%, finalmente para Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”) el 97%, lo que significa que la intervención debe ser sostenida para mejorar estos resultados y fortalecer las características perceptuales de los objetos.

Tabla 9

Resultados descriptivos de la dimensión 3 percepción táctil en el pretest el grupo experimental

Niveles de Logro	Dimensión: Percepción Táctil					
	Explora objetos usando sus manos.		Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando).		Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).	
	F	%	F	%	F	%
En inicio	20	76%	22	83%	23	86%
En proceso	7	24%	5	17%	4	14%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%

Nota: Procesamiento de resultados de la fase pretest de la *D3*.

Interpretación

De acuerdo con lo que se muestra en la tabla N° 9, se evidencia que según el indicador Explora objetos usando sus manos, el 76% los estudiantes se ubican en nivel “En inicio”, mientras que para el Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando) el 83%, finalmente para Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua) el 86%, lo que significa que la intervención debe ser sostenida para mejorar estos resultados y fortalecer las características perceptuales de los objetos

Tabla 10

Resultados descriptivos de la dimensión percepción olfativa en el pretest

Niveles de Logro	Dimensión: Percepción Olfativa					
	Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)		Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)		Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas.	
	F	%	F	%	F	%
En inicio	20	76%	22	83%	23	86%
En proceso	7	24%	5	17%	4	14%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%

Nota: Procesamiento de resultados de la fase pretest de la D4.

Interpretación

De acuerdo con lo que se muestra en la tabla N° 10, el mayor porcentaje de los estudiantes del grupo experimental tuvieron un nivel “En inicio” y el porcentaje restante “En proceso” en cuanto a la dimensión percepción olfativa, lo que significa que la intervención debe ser sostenida para mejorar estos resultados.

Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre y Postprueba a los niños de 3 años

Tabla 11

Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 1 Percepción Visual en su fase pretest y posttest.

			Escala MINEDU								Total F	Total %
DIMENSIÓN	ITEMS	PRUEBAS	En inicio		En proceso		Logrado		Destacado			
			F	%	F	%	F	%	F	%		
PERCEPCION VISUAL	Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).	Pre prueba	17	66%	10	34%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	6	21%	21	79%	0	0%	27	100%
	Clasifica objetos por color o tamaño.	Pre prueba	21	79%	6	21%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	7	28%	20	72%	0	0%	27	100%
	Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).	Pre prueba	26	90%	1	10%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	17	66%	10	34%	0	0%	27	100%

Nota: Base de datos de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada. en la Pre y Postprueba de la D1

Interpretación:

El análisis de los cambios antes y después de la aplicación del plan de intervención en base a juegos de construcción revela una mejora significativa en la dimensión percepción visual; como se observa en la tabla en la que antes de la intervención el porcentaje mayor de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y después de la aplicación del plan de intervención se observa un mayor porcentaje en el nivel logrado, donde el 79% de estudiantes se encuentra en el nivel logrado respecto al ítem Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).

Tabla 12

Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 2 Percepción Auditiva en su fase pretest y postest.

DIMENSIÓN	ITEMS	PRUEBAS	Escala MINEDU								Total F	Total %
			En inicio		En proceso		Logrado		Destacado			
			F	%	F	%	F	%	F	%		
PERCEPCION AUDITIVA	Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos)	Pre prueba	24	90%	3	10%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	7	24%	20	76%	0	0%	27	100%
	Identifica su nombre cuando lo llaman	Pre prueba	23	86%	4	14%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	9	31%	18	69%	0	0%	27	100%
	Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).	Pre prueba	23	86%	4	14%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	8	28%	19	72%	0	0%	27	100%

Nota: Base de datos de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada. en la Pre y Postprueba de la D2

Interpretación :

Analizando los cambios antes y después de la aplicación del plan de intervención con los juegos de construcción revela una mejora significativa en la dimensión percepción auditiva; como se observa en la tabla, antes de la intervención el porcentaje mayor de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y después de la aplicación del plan de intervención se observa un mayor porcentaje en el nivel logrado, donde el 79% de estudiantes respecto al ítem Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos); el 72% en cuanto al ítem Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).

Tabla 13

Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 3 Táctil Visual en su fase pretest y posttest.

DIMEN SIÓN	ITEMS	PRUEBAS	Escala MINEDU								Total I F	Total %
			En inicio		En proceso		Logrado		Destacad o			
			F	%	F	%	F	%	F	%		
PERCEPCION TACTIL	Explora objetos usando sus manos.	Pre prueba	25	93%	2	7%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	8	28%	19	72%	0	0%	27	100%
	Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando).	Pre prueba	23	86%	4	14%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	7	24%	20	76%	0	0%	27	100%
	Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).	Pre prueba	26	97%	1	3%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	11	38%	16	62%	0	0%	27	100%
	Reacciona adecuadamente a sensaciones táctiles (frío, caliente <i>no peligroso</i>).	Pre prueba	24	90%	3	10%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	11	38%	16	62%	0	0%	27	100%

Nota: Base de datos de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada. en la Pre y Postprueba de la D3

Interpretación:

El análisis de los cambios antes y después de la aplicación del plan de intervención revela una mejora significativa en la dimensión percepción táctil; como se observa en la tabla: el porcentaje mayor de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y después de la aplicación del plan de intervención se observa un mayor porcentaje en el nivel logrado, donde el 76% de estudiantes se encuentra en el nivel logrado respecto al ítem Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando); el 72% corresponde a Explora objetos usando sus manos.

Tabla 14

Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión 4 Percepción Olfativa en su fase pretest y posttest.

DIMENSIÓN	ITEMS	PRUEBAS	Escala MINEDU								Total F	Total %
			En inicio		En proceso		Logrado		Destacado			
			F	%	F	%	F	%	F	%		
PERCEPCIÓN OLFATIVA	Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)	Pre prueba	20	76%	7	24%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	4	14%	23	86%	0	0%	27	100%
	Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)	Pre prueba	22	83%	5	17%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	7	24%	20	76%	0	0%	27	100%
	Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas	Pre prueba	23	86%	4	14%	0	0%	0	0%	27	100%
		Post prueba	0	0%	8	28%	19	72%	0	0%	27	100%

Nota: Base de datos de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada. en la Pre y Postprueba de la D4

Interpretación:

En la tabla N° 14, se aprecia el análisis del procesamiento de información en sus fases pretest (antes) y posttest (después), demostrándose los cambios en los estudiantes, donde se dejar ver una mejora significativa en la dimensión 4 Percepción Olfativa, como se observa que según el ítem Reacciona ante olores fuertes en el antes se ubicó en nivel “en inicio” con un 76%, y en el después mostró mejoras al ubicarse en nivel “Logrado” con el 86% y con un 14% en nivel “En proceso”; frente al ítems Diferencia olores comunes en su post prueba obtuvo 72% nivel de “Logrado ” y 28% en nivel de “En proceso” y final mente en Item Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas comunes en su post prueba obtuvo 76% nivel de “Logrado ” y 24% en nivel de “En proceso”. Para lo cual se concluye aseverando la significancia del plan de intervención ya que los estudiantes mejoraron en su dimensión Percepción Olfativa

Tabla 15

Resultados de los Niveles de Logro de la Dimensión Percepción Visual en su fase pretest y postest.

DIMENSIÓN	ITEMS	PRUEBAS	Escala MINEDU								Total F	Total %
			En inicio		En proceso		Logrado		Destacado			
			F	%	F	%	F	%	F	%		
PERCEPCIÓN GUSTATIVA	Reconoce sabores básicos (dulce, salado)	Pre prueba	24	83%	5	17%	0	0%	0	0%	29	100%
		Post prueba	0	0%	6	21%	23	79%	0	0%	29	100%
	Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores.	Pre prueba	26	90%	3	10%	0	0%	0	0%	29	100%
		Post prueba	0	0%	7	24%	22	76%	0	0%	29	100%

Nota: Base de datos de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada. en la Pre y Postprueba de la D5

Interpretación:

En la tabla N° 15, se aprecia el análisis del procesamiento de información en sus fases pretest (antes) y postest (después) de la aplicación del plan de intervención “Juegos de Construcción”,demostrandose los cambios en los estudiante, donde se revela una mejora significativa en la dimensión 5 Percepción Gustativa; como se observa que según el ítem Reconoce sabores básicos (dulce, salado) en la pre prueba se ubicó en nivel “ en inicio” con un 83%, después de participar del plan este mostró mejoras en la pos prueba ya que alcanzó ubicarse en nivel “Logrado” con el 79% y con un 23% en nivel “En proceso”; frente al ítems Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores quien en su post prueba obtuvo 76% nivel de “Logrado” y 24% en nivel de “En proceso”. Para lo cual se concluye aseverando la significancia del plan de intervención ya que los estudiantes mejoraron en su dimensión Percepción Gustativa.

4.2 Contrastación de Hipótesis

Las pruebas de hipótesis se realizaron a partir de los resultados de las pruebas de normalidad y tomando como nivel de significancia el valor de 0,05 (error estimado del 5%), en tal sentido se planteó la siguiente regla de decisión:

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

Análisis de Normalidad

El análisis de normalidad se realizó considerando como distribución de prueba a la Distribución normal. Este análisis se implementó en tres momentos, en los resultados del pretest, posttest y al calcular las diferencias de los puntajes obtenidos. Se contrastó la normalidad de las puntuaciones con el siguiente sistema.

H0: Los datos provienen de una población distribuida normalmente.

H1: Los datos no provienen de una población distribuida normalmente.

Para poder hacer el contraste respectivo se tomó un nivel de significancia igual a 0,05 considerando la siguiente regla de decisión:

Si $sig. \geq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $sig. < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alterna.

Tomando como referencia que la muestra de estudio es de 27 estudiantes, se asumió la prueba de Shapiro – Wilk para realizar la respectiva contrastación.

Análisis de Normalidad de los Datos Del Pretest

Tabla 16

Contraste de normalidad para variables y dimensiones en Pretest

Variable y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Características Perceptuales Visuales	,914	27	,022
Características Perceptuales Auditivas	,884	27	,004
Características Perceptuales Táctiles	,817	27	,000
Características Perceptuales Olfativas	,893	27	,007
Características Perceptuales Gustativas	,906	27	,014

Nota: Resultados generados del SPSS en la Pre Prueba a los niños de 3 años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes N° 512 Sullana.

Interpretación.

Según la tabla 16, la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, muestra que el nivel de significancia para la comparación de los resultados de la medición de las Características Perceptuales con la distribución normal fue de 0,022 en el pretest. Este nivel de significancia fue menor al valor teórico establecido de 0,05 con lo cual se asume que los datos provenientes del pretest corresponden a una población que no tiene las características de una distribución normal. Por tanto, corresponde la aplicación de una prueba no paramétrica para la contrastación de hipótesis, en este caso la prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon.

Análisis de Normalidad de los Datos del Postest

Tabla 17

Contraste de normalidad para variables y dimensiones en Postest

Variable y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Características Perceptuales Visuales	,765	27	,000
Características Perceptuales Auditivas	,706	27	,000
Características Perceptuales Táctiles	,620	27	,000
Características Perceptuales Olfativas	,772	27	,000
Características Perceptuales Gustativas	,622	27	,000

Nota: Resultados generados del SPSS en la Post Prueba a los niños de 3 años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes N° 512 Sullana. Fuente: Base de Datos del Pretest.

Interpretación.

Según la tabla 17, la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, muestra que el nivel de significancia para la comparación de los resultados de la medición de Características Perceptuales con la distribución normal fue de 0 en el postest. Este nivel de significancia fue menor al valor teórico establecido de 0,05 con lo cual se asume que los datos provenientes del postest corresponden a una población que no tiene las características de una distribución normal. Por tanto, corresponde la aplicación de una prueba no paramétrica para la contrastación de hipótesis, en este caso la prueba Rangos con signos de Wilcoxon.

4.2.1 Prueba De Hipótesis General

H1. Si se aplica los juegos de construcción, entonces se tiene efectos significativos en el desarrollo de las características perceptuales en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Lourdes N° 512 Sullana.

H0. Si se aplica los juegos de construcción, entonces no se tiene efectos significativos en el desarrollo de las características perceptuales en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Lourdes N° 512 Sullana.

Tabla 18

Diferencia de rangos de Wilcoxon Hipótesis General

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	27	10,35	210,00

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para el grupo experimental antes y después del plan de intervención.

Tabla 19

Prueba Wilcoxon para Hipótesis General

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	27
Estadístico de prueba	210,000
Error estándar	26,756
Estadístico de prueba estandarizado	3,924
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para el grupo experimental antes y después del plan de intervención.

De acuerdo con los estadísticos de la tabla 17 para la prueba Wilcoxon, se puede notar que al comparar la diferencia entre los rangos del grupo experimental en el pretest y pos test (10.35) después de aplicar el plan de intervención existen diferencias significativas; asimismo al analizar el nivel de significancia del grupo experimental de $0,000 < 0,05$ se aceptó la hipótesis de investigación alterna en donde se afirma que existen mejoras en el nivel de desarrollo de las características perceptuales en estudiantes de la Institución Educativa Inicial de Sullana, luego de la intervención con los juegos de construcción.

4.2.2 Prueba de hipótesis específica 1

H2 : El nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana se ubica en el nivel de Inicio en los resultados del pretest.

H0: El nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana no se ubica en el nivel de Inicio en los resultados del pretest.

Tabla 20

Diferencia de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 1

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	27	23,06	577,00

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para grupo experimental.

Tabla 21
Prueba de Wilcoxon Hipótesis 1

Resumen de prueba de Wilcoxon para muestras independientes	
N total	27
W de Wilcoxon	698,000
Estadístico de prueba	373,000
Error estándar	50,761
Estadístico de prueba estandarizado	1,171
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,021

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para el grupo experimental.

Interpretación

De acuerdo con los estadísticos de la tabla 19 para la prueba Wilcoxon, se puede notar que al comparar la diferencia entre los rangos del grupo experimental en el pretest y pos test (23,06) después de aplicar el plan de intervención existen diferencias significativas; asimismo al analizar el nivel de significancia del grupo experimental de $0,000 < 0,05$ se acepta la hipótesis de investigación alterna en donde se afirma que existen mejoras en el desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana. P

Por otra parte, los resultados de la tabla 19, dan cuenta que el nivel de significancia obtenido fue de $0,021 > 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se sostiene que el desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes de Sullana se ubica en el nivel de Inicio en los resultados del pretest.

4.2.3 Prueba de hipótesis específica 2

Al comparar los rangos del pretest y el posttest, se observa que el grupo experimental ha experimentado mejoras significativas, además al calcular el valor de $p=0.007$, se observa que es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, si existen diferencias en el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana, después de la intervención. ***Sistema de Hipótesis***

H3: El nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana se ubica en el nivel de Logrado según los resultados del posttest

H0: El nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana no se ubica en el nivel de Logrado según los resultados del posttest.

Tabla 22

Diferencia de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 2

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	27	31,03	777,00

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para grupo experimental.

Tabla 23

Prueba Rangos de Wilcoxon Hipótesis 2

Resumen de prueba de Wilcoxon de muestras relacionadas	
N total	27
W de Wilcoxon	498,000
Estadístico de prueba	173,000
Error estándar	51,305
Estadístico de prueba estandarizado	-2,701
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,011

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para grupo experimental.

Al comparar los rangos en el posttest, se observa que el grupo experimental luego de recibir la intervención alcanza un valor de $p=0.011$, se observa que es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, si existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades de las características perceptuales de los niños de tres años.

4.2.4 Prueba de hipótesis específica 3

H1: Existen diferencias significativas al comparar los resultados del pretest y posttest respecto al nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana.

H0: No Existen diferencias significativas al comparar los resultados del pretest y posttest respecto al nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana.

Tabla 24

Prueba de Rangos de Wilcoxon Hipótesis 3

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	27	10,34	210,00

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para grupo experimental. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 25

Prueba de Rangos de Wilcoxon para Hipótesis 3

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para Grupo Experimental	
N total	27
Estadístico de prueba	210,000
Error estándar	26,756
Estadístico de prueba estandarizado	3,924
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para grupo experimental.

De acuerdo con la tabla 23 para la prueba de Rangos de Wilcoxon, se puede notar que el rango de las diferencias en el grupo experimental fue de 10,34 puntos el cual es mayor al rango obtenido por el grupo experimental. Además, según la tabla 36, los resultados de las diferencias obtenidas del posttest y pretest para el grupo experimental fueron de , 000, que es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana, en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se sostiene que existen diferencias significativas al comparar los resultados del pre test y el posttest.

4.3. Discusión de los Resultados

La discusión de resultados en esta investigación se realizó con base a los hallazgos claves, los estudios previos y la fundamentación teórica a fin de reflejar las coincidencias y/o diferencias, además, se organiza según los objetivos planteados. En ese sentido, respecto al objetivo general, que precisa determinar el efecto de los juegos de construcción en el desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Sullana, a partir de la aplicación para la prueba de Rangos de Wilcoxon para diferencias emparejadas en el grupo experimental, cuyo nivel de significancia arroja ,000 después de aplicar el plan de intervención.

Asimismo al analizar el nivel de significancia del grupo experimental de $0,000 < 0,05$ se aceptó la hipótesis de investigación en donde se afirma que existen mejoras en las habilidades implicadas en las características perceptuales donde interviene el sistema sensorial.

La tesis de que características perceptuales mejoran en tanto se aplica los juegos de construcción coincide Mechato (2019), en su tesis para titulación "Juegos de construcción y las nociones básicas matemáticas en niños de 4 años". Tuvo como objetivo determinar el efecto de un programa de juegos de construcción en el desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa inicial.

La investigación fue cuantitativa, diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 36 niños, a quienes se les aplicó una lista de cotejo antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en las capacidades de clasificación, seriación, reconocimiento de formas y tamaños, luego de la aplicación de los juegos de construcción. Se concluyó que los juegos de construcción influyen positivamente en el desarrollo de habilidades cognitivas y perceptuales relacionadas con la identificación de características de los objetos. Se concluye afirmando que el juego de construcción ayuda al logro de objetivos en la educación infantil.

Se añade los estudios de Rojas-Velezmoro (2022), en su tesis "Juegos de construcción y creatividad en estudiantes de la I.E N.º 82489, Quinuamayo, Celendín", ciudad de Cajamarca, fue sustentada en la Universidad San Pedro, El estudio tuvo como propósito analizar determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad. La muestra estuvo conformada por 17 niños de 5 años, a quienes se les aplicaron pruebas estandarizadas antes y después de un programa de actividades basadas en juegos de construcción. Los resultados mostraron un incremento significativo en la capacidad de reconocer formas, tamaños, posiciones y relaciones espaciales de los objetos, evidenciando que la intervención lúdica favorece el desarrollo perceptual infantil. La investigación fue cuantitativa, diseño preexperimental con medición antes y después de la intervención. Se concluye que un mayor acceso de las escuelas al juego de construcción es un medio de apoyo para el aprendizaje temprano de la matemática, mejorando habilidades inclusive en escuelas de bajos ingresos.

Igualmente, Rojas-Gutiérrez (2020), en su tesis "Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019 sustentada en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, tuvo por finalidad determinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de resolución de problemas. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, diseño preexperimental y corte longitudinal. La muestra fue por 18 niños. Se concluye que la variable independiente influye en la variable dependiente.

En relación con el objetivo específico 2 el nivel de significancia obtenido fue de $,000 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, lo que corrobora la efectividad de la aplicación de los juegos de construcción. En relación con el objetivo 3 la prueba U de Mann Whitney para la diferencia de puntajes postes y pretest arroja como nivel de significancia sig. fue de $0,000 < 0,05$ con lo cual se garantiza que estas diferencias son significativas, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, existen diferencias significativas en el nivel del desarrollo de las características perceptuales en los estudiantes de tres años, gracias a la aplicación de los juegos de construcción, lo que corrobora el impacto y los efectos positivos luego de la intervención.

En consecuencia, se aceptó la hipótesis de investigación en donde se sostiene que el desarrollo de las características perceptuales mejor en tanto se mejora los juegos de construcción.

Los principales argumentos teóricos que sostienen los hallazgos se encuentran en la tesis defendida por Piaget, que corresponde al segundo nivel que abarca entre los 4-6 años aproximadamente el niño desarrolla la capacidad de simbolizar la realidad, construyendo pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje y otros significantes. Sin embargo, se presentan ciertas limitaciones en el pensamiento del niño como: egocentrismo, centración, realismo, animismo, artificialismo, pre-causalidad, irreversibilidad, razonamiento transductivo. En la etapa preoperatoria (2-7 años), los juegos de construcción ayudan al desarrollo del pensamiento simbólico y la comprensión de relaciones espaciales. Ejemplo: al construir una torre, el niño aprende sobre equilibrio, tamaño y cantidad. Se añade las ideas de Vygotsky, quien destaca la interacción social como base del aprendizaje.

En los juegos de construcción, los niños colaboran, negocian roles y resuelven problemas juntos, desarrollando su lenguaje y pensamiento. Su enfoque cambió la manera de entender cómo los niños aprenden, destacando que el conocimiento no se construye solo, sino en interacción con otras personas y con el entorno social y cultural. Vygotsky sostuvo que los niños aprenden primero en un plano social (interacciones con otros) y luego en un plano individual (interiorizan ese conocimiento). “Toda función en el desarrollo del niño aparece dos veces: primero a nivel social y después a nivel individual.

Conclusiones

Primera: La aplicación de los juegos de construcción tiene un efecto significativo y positivo en el reconocimiento de las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N.º 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana. Los resultados obtenidos mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon evidencian diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest ($p < 0,05$), lo que permitió aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se demuestra que la intervención pedagógica basada en juegos de construcción favorece el desarrollo perceptual en la población de estudiantes del nivel inicial.

Segunda: Los niños de tres años de la Institución Educativa N°512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana se ubicaron predominantemente en el nivel de Inicio en el pretest. Este resultado fue corroborado por la prueba estadística de Rangos con Signos de Wilcoxon, cuyo nivel de significancia permitió aceptar la hipótesis específica planteada. Ello evidencia que, antes de la intervención, los estudiantes presentaban un desarrollo incipiente en el reconocimiento de las características perceptuales, lo cual justificó la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras, específicamente la centrada en los juegos de construcción, reconociendo el valor que tienen estos en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tercera: Los niños de tres años de la Institución Educativa N°512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana alcanzaron el nivel de Logro Esperado en el postest. Los resultados estadísticos mostraron una significancia menor a 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Este hallazgo demuestra que la intervención pedagógica tuvo un impacto favorable en el desarrollo de las habilidades perceptuales, evidenciando avances significativos en la identificación y reconocimiento de las características de los objetos, las mismas que fueron en coherencia a las dimensiones trabajadas.

Cuarta: Existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los niños de tres años luego de la aplicación de los juegos de construcción. La prueba de Rangos de Wilcoxon confirmó que los cambios observados no son producto del azar, sino consecuencia directa de la intervención centrada en los juegos de construcción. Por tanto, se valida empíricamente la eficacia de los juegos de construcción como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo perceptual en la educación inicial, favoreciendo en el desarrollo de sus habilidades tanto motoras como cognitivas.

Recomendaciones

Primera: Se recomienda a las instituciones del nivel inicial incorporar de manera sistemática los juegos de construcción como estrategia pedagógica dentro de las sesiones de aprendizaje, especialmente en actividades orientadas al desarrollo de las habilidades perceptuales en niños de tres años. Los resultados de la investigación evidencian que su aplicación favorece significativamente el reconocimiento de las características perceptuales de los objetos; por ello, su uso planificado y contextualizado puede contribuir al fortalecimiento de los procesos cognitivos tempranos y al logro de los aprendizajes esperados establecidos de acuerdo con el currículo nacional.

Segunda: Se recomienda a las docentes recibir capacitación continua sobre el diseño y uso pedagógico de materiales lúdicos y juegos de construcción, enfatizando su adecuación a la edad, el nivel de desarrollo y las características del contexto educativo. El manejo disciplinar a partir de las bases teóricas, aportes y nuevos estudios actualizados, permitirán una mejor intervención. La formación docente en estrategias lúdicas permitirá optimizar el impacto de estas herramientas didácticas y asegurar que su implementación responda a intencionalidades pedagógicas claras y coherentes con los objetivos de aprendizaje del nivel inicial.

Tercera: Se recomienda a las futuras investigadoras ampliar el alcance del presente estudio mediante investigaciones que incluyan diseños experimentales con grupo control, muestras más amplias y análisis por dimensiones específicas de las características perceptuales. Es importante reconocer la relevancia de este ya que contribuirá no solo en el desarrollo de habilidades cognitivas o motoras, sino que abarca más aspectos como lo social y el lenguaje, hasta incluso mejora los procesos de indagación tras la manipulación de los materiales empleados en los juegos de construcción. Asimismo, resulta pertinente explorar los efectos de los juegos de construcción en otros grupos etarios del nivel inicial o en diferentes contextos educativos, a fin de fortalecer la validez externa de los resultados y generar mayor evidencia empírica sobre la eficacia de esta estrategia didáctica.

Cuarto: Se debe recomendar a los padres de familia involucrarse activamente en las actividades lúdicas promovidas por los docentes, especialmente aquellas relacionadas con el dibujo. Asimismo, se sugiere avivar en el hogar espacios que estimulen la la percepción de los objetos partiendo de los juegos de construcción de los niños, lo cual permitirá fortalecer el relación entre la escuela y la familia, logrando una mediación vinculada que potencie el desarrollo creativo desde diferentes contextos.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, S. (2023). Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas. *Revista de Investigación y Desarrollo Científico*, 15(2), 62-83. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303>
- Albornoz, J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209–213. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Alcota, B. (2021). Significaciones del juego en el nivel inicial desde la práctica docente de los profesorados de educación física de la provincia de Córdoba. *Diálogos Pedagógicos*, 19(38), 8–9. [https://doi.org/10.22529/dp.2021.19\(38\)05](https://doi.org/10.22529/dp.2021.19(38)05)
- Alonso-Serrano, A., García, L., León, I. García E., Gil, B. & Ríos, L. (2018). Métodos de investigación de enfoque experimental. <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-laeducacion/10.pdf>
- Arteaga-Posligua, A., & Rivadeneira-Barre, P., (2023). Desarrollo de las habilidades sensoriales en los niños y niñas de 0 a 2 años de edad del CHN Chimborazo. 593. Digital Publisher CEIT, 8(3), 200-208 <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1616>
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9124145.pdf>
- Azevedo, P., Dutra, F., Caldeira, S., Godoi, C., Gettens, M., & Jung, C. (2022). A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 8(4), 901–914. <https://doi.org/10.51891/rease.v8i4.5101>
- Barbosa, A., Mar, C., y Molar, J. (2020). Metodología de la investigación. Métodos y técnicas. Patria Educación. https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_M%C3%A9tod/e5otEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1

- Baquero, R. (1999). Vygotsky y el aprendizaje escolar. <https://www.aique.com.ar/libro/vigotsky-y-el-aprendizaje-escolar/>
- Brown, A. & Smith, J. (2016). The Benefits of Building Blocks: Exploring the Effects of Construction Play on Preschoolers' Spatial Abilities. *Early Childhood Education Journal*, 44(6), 637-646.
- Burbano-Pantoja, V. M. Á, Munévar-Sáenz, A., & Valdivieso-Miranda, M. A. (2021). Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar. *Revista De Investigación, Desarrollo E Innovación*, 11(3), 555-568. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13354>
- Cai, L., Wu, D., Zhou, J. & Li, H. (2022). The-Based BlockPlay Intervention Facilitates Chinese Preschoolers' Language Development: A Quasi-Experiment. *Front. Psychol.*, 13(7), 1-8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.741113>
- Carhuancha, M., Nolasco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). Metodología para la investigación holística. Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>
- Carrillo-Ojeda, J., García-Herrera, G., Ávila-Mediavilla, M., & Erazo-Álvarez, C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Castillo Rivera, M. (2021). Los Juegos De Construcción Y Su Relacion Con El Desarrollo De La Coordinación Motora Fina En Los Niños Del Jardin Virgen De La Candelaria De La Localidad De Chancay. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. URL: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/5746>

- Lego. Retos, 40, 241–249. <https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.78802>
- Caluori, R. y García, F. (2025). La creatividad cuando los niños construyen con LEGO [Creativity when children build with LEGO]. European Public & Social Innovation Review, 10, 01-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-172>
- Cohen, N. & Gómez, G. (2019). Metodología de la investigación, ¿para qué? La producción de los datos y los diseños. Editorial Teseo.
http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf
- Conde, J. & Vicianá, V. (1997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Aljibe Ediciones.
<https://www.amazon.es/Fundamentos-desarrollo-motricidad-edades-tempranas/dp/8487767753#:~:text=Fundamentos%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20motricidad%20en%20edades%20tempranas,aisladamente%20unas%20habilidades%20de%20otras.>
- Córdova-Ramos, M. (2020). Los juegos de construcción para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 500 Las Palmas distrito de Mariano Damaso Beraun, Leoncio Prado, Huánuco-2018 [Tesis de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16876>
- Elkonin, D. (1985). Psicología del juego. Visor-Libros. ISBN-10. 8475226221 ; ISBN-13. 978-8475226224. Visualizado en <https://es.scribd.com/document/357046718/Psicologia-Del-Juego-Elkonin>
- Esteva, M. (2001). El juego en la edad preescolar. Editorial Pueblo y Educación. P. 168. ISBN: 9591309139, 9789591309136. Visualizado en https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_en_la_edad_preescolar.html?id=MIAf0AEACAAJ&redir_esc=y

- Espinoza Freire, E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Revista Conrado*, 18(85), 191-197. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13354>
- Fallas, M., Mora, J. & Castro, G. (2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud pública de niños y adolescentes. *Revista Médica Sinergia*, 5(6), 1-10. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=94279/amp/>
- Fiestas Eche, Milli Mary (2021). El juego de construcción como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación inicial de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura - Piura, 2021. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Facultad De Derecho Y Humanidades escuela Profesional De Educación. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33986>
- Gallardo, E. (2020). Juegos de construcción para desarrollar la creatividad en estudiantes de 4 años nivel inicial - Bambamarca, 2018 [Tesis de bachiller, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16874>
- Garaigordobil, M. (2003). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. El juego y la creatividad. Ediciones Pirámide.
- González, J. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario (Vol. 171). Editores: Universidad de Castilla-La Mancha, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Colecciones: Estudios, 171. País: España. ISBN: 978-84-9044-423-8, 978-84-9044-424-5. URL: <https://hdl.handle.net/10578/28525>
- González, A. (2019). El juego de construcción como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Revista de Investigación Educativa*, 27(2), 185-198. DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., y Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participa-

- tivas, y de investigación-acción). RECIMUNDO, 4(3), 163-173.
doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Selección de la muestra. En Metodología de la investigación (Vol. 6, Número 1, pp. 170–196). México: McGraw-Hill.
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana Editores.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2016). Metodología de la Investigación (6ta edición). En S. A. D. C. V. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES (Ed.), McGRAW-HILL / INTERAMERICANA /Metodología de la investigación (6ta edicio, Vol. 4, Número 1). McGRAW-HILL. ISBN: 9781456223960.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. En McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. ISBN: 978-1-4562-6096-5 ISSN: 2252-3405 (Vol. 6).
<http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/1385>
- Johnson, R. (2021). Exploring the Benefits of Construction Play in Early Childhood Education. Journal of Early Childhood Studies, 8(1), 55-68.
<https://nido.edu.au/news/benefits-of-construction-play-in-early-childhood/>
- Kamii, C. & DeVries, R. (1993). El conocimiento físico en la educación preescolar. Implicaciones en la teoría de Piaget. Ediciones Siglo XXI.
https://www.sigloxxieditores.com/libro/el-conocimiento-fisico-en-la-educacion-preescolar_17071/
- López, M. T. (2017). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemáticas en educación especial. Revista Educare, 21, 70–90.
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/65/65>

- Lundy, A. & Trawick-Smith, J. (2021). Effects of active outdoor play on preschool children's ontask classroom behavior. *Early Childhood Education Journal*, 49(3), 463–471. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01086-w>
- MacDonald, L., Tofel-Grehl, C., & Searle, K. (2022). Play, Problem-Solving, STEM Conceptions, and Efficacy in STEM: An Introduction to the STEM in Early Childhood Education Special Issue. *Education Sciences*, 12(5), 352. <https://doi.org/10.3390/educsci12050352>
- Manchay Castillo, Kerly Lecy (2022). Los juegos de construcción y la motricidad fina en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, en el período 2021 – 2022. Universidad Nacional de Loja. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/25523>
- Manjón-Cabeza, Ana. (2021). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*. 8. 58-88. [10.24197/edmain.1.2019.58-88](https://doi.org/10.24197/edmain.1.2019.58-88).
- Marcolino, S., y Santos, W. (2021). A brincadeira como princípio da prática pedagógica na educação infantil. *Debates Em Educação*, 13(33), 287–311. <https://doi.org/10.28998/21756600.2021v13n33p287-311>
- Matos S., Rabelo, S., y Paiva, C. (2021). Brincadeiras e interações como eixos norteadores na educação infantil. *Ensino Em Perspectivas*, 2(4), 1–11. <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6639>
- Mendez, R. (2020). Juegos de construcción en la inteligencia lógico matemática en infantes de la institución educativa privada La Cabañita de Jesús, Ayacucho 2019 [tesis de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17123>
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- Minedu (2010). La hora del juego libre en los sectores : guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4904>
- Meneses-Marques, L. (2022). A importância das brincadeiras na educação infantil. *Revista Primeira Evolução*, 1(34), 85–90. <http://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/350>
- Montessori, M. (1870-1952). El descubrimiento del niño. Ediciones Palabra. Publicación original: Nueva York: Frederick A. Stokes Co., 1912. Incluye referencias bibliográficas. ISBN 0-486-42162-7 (pbk.) 1. Método de educación Montessori. 2. Educación. <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3976/1/El%20Meto%20Montessori.pdf>. Preescolar-Filosofía. I. Título. LB775.M7613 2002
- Montessori, M. (2014). La mente absorbente. Libros sublimes.
- Moraes, G., y Coelho, G. (2021). A importância do lúdico na educação infantil. *REEDUC*, 7(2), 96–125.
- Nanjari, R., Cataldo, G., Celedón, N. & Vidal-Tapia (2021). *Foro Educativo*, 37(8), 135-156. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8238520>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la Tesis (ed.); Ediciones de la U. ISBN : 9789587621884. [https://books.google.com.pe/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=valderrama+s.\(2015\).+pasos+para+elaborar+proyectos+de+investigaci%3Fon+cient%3Fica+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewj3-czh6YbxAhVlk-AKHQ1ABlkQ6AEwBXoECAGQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=valderrama+s.(2015).+pasos+para+elaborar+proyectos+de+investigaci%3Fon+cient%3Fica+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewj3-czh6YbxAhVlk-AKHQ1ABlkQ6AEwBXoECAGQAg#v=onepage&q&f=false)
- O’Keeffe, C., y McNally, S. (2021). ‘Uncharted territory’: teachers’ perspectives on play in early childhood classrooms in Ireland during the pandemic. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(1), 79–95. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1872668>

- O’Keeffe, C., y McNally, S. (2022). Teacher experiences of facilitating play in early childhood classrooms during COVID-19. *Journal of Early Childhood Research*, 20(4), 552–564. <https://doi.org/10.1177/1476718X221087064>
- Pacheco, L., Cavalcante, V., y Santiago, P. (2021). A BNCC e a importância do brincar na educação infantil. *Ensino Em Perspectivas*, 2(3), 1–11. <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6383>
- Palacios, A., Toboso, S., Acha, A., y Cerrada, C. (2023). La performance como invitación al juego. Una reflexión desde la práctica sobre su utilidad en la formación inicial del profesorado de educación infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(2), 667–687. <https://doi.org/10.5209/aris.84558>
- Passos, O., Bezerra, P., Moraes, G., Correa, L., Santos, C., y Miranda, R. (2021). As brincadeiras e as linguagens na educação infantil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 7(8), 706–723. <https://doi.org/10.51891/rease.v7i8.2000>
- Pestalozzi, J. H. (1888). *Wie Gertrud ihre Kinder lehrt* [Cómo Gertrudis enseña a sus hijos] Buenos Aires: MacKern y McLean. Editorial: PPU. ISBN: 978-84-477-1040-9
- Pérez, M. (2022). Juego de construcción y aprendizaje en la educación inicial. *Revista de Educación*, 40(3), 145-158. DOI: <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. WW Norton & Company. <https://books.google.com.ec/books?id=FsdMQfpw9z0C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Piaget, J. (1936). *La génesis del pensamiento lógico en el niño*. Editora Nacional. <https://es.scribd.com/document/373498964/Piaget-Genesis-Del-Numero-en-El-Nino-1>
- Piaget, J. (2008). *Psicología del niño*. Madrid: Morata. https://www.google.com.pe/books/edition/Psicolog%C3%ADa_del_ni%C3%B1o/etPoW_RGDkIC?hl=es&gbpv=1

Pinto, D., Monte, R., Santos, R., Jacobes, S., & Paula, V. (2021). O brinquedo e a brincadeira na educação infantil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 7(8), 899–909.

<https://doi.org/10.51891/rease.v7i8.2027>

Prudente, S. Gonzabay, C. Tomalá, L. Solorzano, L. Clemente, R. & Flores, E. (2025). Juegos de construcción para estimular la creatividad y el pensamiento lógico en niños de 2 a 3 años. *Revista REG*, Vol. 4 (Nº. 4), p. 2415– 2429. DOI: <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.404>

Rimascca, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). 1-11. <https://zenodo.org/records/15072846>

Requena, M. y Sainz-De Vicuña, P. (2009). *Didáctica de la educación infantil*. Editex. <https://www.librosuned.com/LU19421/Did%C3%A1ctica-de-la-educaci%C3%B3n-infantil.aspx>

Rodríguez, S. (2020). Estrategias metodológicas para el juego de construcción en educación inicial. *Revista de Pedagogía*, 35(2), 78-93.

<https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01>

Rojas-Gutiérrez, A. (2020). Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019 [Tesis de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17114>

Rojas-Velezmoro, C. (2022). Juegos de construcción y creatividad, en estudiantes de la I.E N.º 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020 [Tesis de bachiller, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17575>

- Rupin, P., Muñoz, C., y Jadue-Roa, D. (2023). “So, We Can’t Play”: Limitations to play at school in periods of educational transition in Chile. *Education Sciences*, 13(3), 317. <https://doi.org/10.3390/educsci13030317>
- Salto, M., Calle, T., Segarra, O., & Tapia, J. (2024). Child development from 0 to 5 years old in a contemporary and reflective view. *Revista Científica*, 9(31), 22-45, e-ISSN: 2542-2987. Recovered from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.1.22-45>
- Sanz-Cano, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.
<https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>
- Sarlé, P. (1998). Juego y el aprendizaje escolar. *Novedades Educativas*.
- Sarlé, P. (2005). Tres características del juego que interesan a la enseñanza en la primera infancia. *Revista de Educación y Cultura*, (69).
- Sarlé, P. y Rosas, R. (2005). Juegos de construcción y construcción del conocimiento. Miño y Dávila.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Paidós.
- Sarlé, P., Rodríguez-Sáenz, I. y Rodríguez, E. (2010). Juego con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos. Serie: El juego en el nivel inicial. Propuestas de enseñanza. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura-Unicef.
- Sarlé, P. (2014). Juego de construcción. Caminos, puentes y túneles. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura-Unicef Argentina.
- Santos, F., y Brandão, J. (2021). Brincadeiras na educação infantil em uma instituição pública municipal da cidade de Vitória da Conquista-BA. *Seminário Nacional e Seminário Internacional Políticas Públicas, Gestão e Práxis Educacional*, 8(13), 1–23. <http://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/article/view/9825>

- Silva, R., & Barroso, R. (2022). A brincadeira como instrumento de desenvolvimento na educação infantil a partir da teoria de Vigotski. *Ensino Em Perspectivas*, 3(1), 1–11. <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/8906>
- Simoncini, K., Forndran, A., Manson, E., Sawi, J., Philip, M., y Kokinai, C. (2020). The Impact of Block Play on Children's Early Mathematics Skills in Rural Papua New Guinea. *International Journal of Early Childhood*, 52(8), 77-93. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-020-00261-9>
- Smith, J. (2020). Building with Blocks: The Benefits of Construction Play for Early Childhood Development. *Early Childhood Education Journal*, 48(3), 367-376.
- Smith, K. y Johnson, M. (2018). Construction play as a tool for promoting preschoolers' spatial skills. *Early Education and Development*, 29(6), 851-870.
- Squire, K. (2021). Videojuegos y aprendizaje: Una introducción a lagamificación. Routledge. ISBN-10 : 0415533325. ISBN-13: 978-0415533324. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/4048>
- Velasco Suárez, G; Sánchez Maldonado, D; Rodríguez Rodríguez, C; Baque Limones, G y Castro Baque, G. (2024) Educación basada en el juego: un enfoque constructivista en la educación inicial; *Revista Social Fronteriza* 2024; 4(5): e474. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (2004). *Play and its Role in the Mental Development of the Child*. Psychology Press.
- UNESCO (2012). *Play and Learning: A global perspective*.
- UNESCCO y UNICEF (2022), destacan la importancia de la presencialidad en el inicio de un nuevo año escolar en Chile. Recuperado <https://chile.un.org/es/173525-unesco-y-unicef-destacan-la-importancia-de-la-presencialidad-en-el-inicio-de-un-nuevo-a%C3%B1o>

- UNICEF. (2006). Convención sobre los derechos del niño (Uncef (ed.); Depósito L).
 Unicef. Comité Español.
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
<https://doi.org/10.18356/51f8034c-es>
- UNICEF (1989). Convención sobre los Derechos del Niño.
<https://www.unicef.org/convention-onthe-rights-of-the-child>
- Uribe-Delgado, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 1(1), 32-44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10680016>
- Villamizar-Cañas, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 0–9. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotski, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Critica. http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf
- Zamorano, M., Abad, E., Hernández, J., Herrera, Q. & De la Fuente, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

Anexo

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Qué efecto tienen los juegos de construcción en el reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en la Institución Educativa de Sullana 2023?	Determinar el efecto de los juegos de construcción en el reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023	H1. Si se aplica los juegos de construcción, entonces se tiene efectos significativos en las características perceptuales de los objetos en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 512 de Sullana 2023. H0. Si no se aplica los juegos de construcción, entonces se tiene efectos significativos en las características perceptuales de los objetos en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 512 de Sullana 2023	Juegos de construcción		Enfoque: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Diseño de investigación: Experimental Instrumento de recolección de datos Guía de observación Validez Tres expertos en el campo educativo Confiabilidad Alfa de Cronbach
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			
¿Qué resultados se obtienen en el pretest del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa de Sullana 2023?	Determinar el nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos antes del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023.	H2: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 se ubica en Inicio en los resultados del pretest. H0: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 no se ubica en Inicio en los resultados del pretest	Características perceptuales de los objetos	Percepción visual Percepción auditiva Percepción táctil Percepción olfativa Percepción gustativa	Población: estudiantes Muestra: , con muestreo no probabilístico por conveniencia.

¿Qué resultados se obtienen en el postest del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa de Sullana 2023?	Determinar el nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos después del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023	H3: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 se ubica en Logro Esperado en los resultados del postest. H0: El nivel alcanzado en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 no se ubica en Logro Esperado en los resultados del postest			
¿Cuáles con las diferencias significativas que se obtienen en el pretest y postest del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos en los estudiantes de 3 años en la Institución Educativa de Sullana 2023?	Determinar las diferencias significativas del nivel de logro del reconocimiento de las características perceptuales de los Objetos, al comparar resultados antes y después del uso de los juegos de construcción en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 512 “Nuestra Señora de Lourdes” de Sullana 2023	H4: Existen diferencias significativas al comparar los resultados de la preprueba y postprueba respecto a las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años en la Institución Educativa N° 512. H0: No existen diferencias significativas al comparar los resultados de la preprueba y postprueba respecto a las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años en la Institución Educativa N° 512.			

Anexo 2. Matriz de Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Variable independiente: Juego de construcción	Piaget (1962) lo ha definido como una actividad lúdica centrada en el uso de objetos y otros materiales para la formación de estructuras simples o complejas, a través de la combinación de piezas, bloques u otros materiales que puedan ser ensamblados hasta conseguir una determinada construcción.	De acuerdo con Requena y Sainz-De Vicuña (2009), el juego de construcción es una estrategia que el niño va aprendiendo cuando se le ofrece el material oportuno, desarrollando capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales mediante la manipulación de materiales y objetos	Imaginación	Demuestra habilidad	Demuestra habilidad en imaginar acciones en sus juegos.	Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación
				Comenta sus juegos	Comenta sus juegos con mucha imaginación.	
			Creatividad	Construye objetos	Construye torres con diferentes diseños.	
				Utiliza materiales	Utiliza materiales de sus entornos.	
			Destreza manual	Manipula objetos	Manipula objetos en tareas específicas.	
				Realiza movimientos	Realiza movimientos finos con objetos pequeños.	
			Atención y concentración	Mantiene su atención	Mantiene su atención cuando realiza sus juegos de construcción.	
				Presta atención	Tiene habilidad para mantener foco de atención.	
			Organización	Interactúa con sus amigos	Interactúa con sus amigos en sus juegos de construcción.	
				Utiliza materiales	Dispone de los materiales que utiliza en sus juegos de construcción.	
			Comunicación	Menciona objetos	Dice el objetivo de sus juegos.	
				Expresa emociones	Expresa sus emociones en sus juegos de construcción.	

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Variable dependiente: Características perceptuales de los objetos	Según Vygotsky (1978), la percepción consiste en interpretar lo que se experimenta. A su vez, es un proceso dinámico donde el observador busca información, distingue características entre sí, crea una hipótesis apropiada y, después, compara esta hipótesis, con los datos originales.	Son las características que aprende el observador, interpretando lo que va experimentando de manera dinámica, buscando información, distinguiendo rasgos claves entre sí, elaborando una hipótesis y Luego corroborándola.	Percepción visual	Reconoce colores	Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).	
				Clasifica objetos	Clasifica objetos por color o tamaño.	
				Identifica formas	Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).	
				Sigue objetos en movimiento	Sigue objetos en movimiento con la mirada.	
				Diferencia tamaños	Diferencia objetos grandes y pequeños.	
				Reconoce imágenes	Reconoce imágenes familiares (animales, objetos del aula).	
				Encuentra objeto	Encuentra un objeto escondido parcialmente (búsqueda visual)	
			Percepción auditiva	Atiende a sonidos	Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos).	
				Identifica su nombre	Identifica su nombre cuando lo llaman.	
				Imita sonidos	Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).	
				Distingue sonidos	Distingue entre sonidos fuertes y suaves.	
				Responde a cambios	Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento)	
				Sigue instrucciones	Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”).	
				Explora objetos	Explora objetos usando sus manos.	
				Diferencia texturas	Diferencia texturas básicas	

			Percepción táctil		(suave, áspero, duro, blando).	
				Manipula materiales	Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).	
				Reacciona a sensaciones	Reacciona adecuadamente a sensaciones táctiles (frío, caliente no peligroso).	
				Identifica objetos	Identifica objetos solo por el tacto en actividades simples (por ejemplo, una bolsa sensorial).	
			Percepción olfativa	Reacciona ante olores	Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)	
				Diferencia olores	Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)	
				Muestra agrado o desagrado	Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas.	
			Percepción gustativa	Reconoce sabores	Reconoce sabores básicos (dulce, salado)	
				Menciona preferencia	Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores.	
				Identifica alimentos	Identifica alimentos familiares por su sabor.	

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1 Nombre del Instrumento** : Escala de Likert
- 1.2 Sujetos a quién será aplicado** : Estudiantes del nivel inicial
- 1.3 Tiempo de Aplicación** : 2 semanas
- 1.4 Autor (s)** : Ingrid Maria del Milagro Tavera Hidalgo
- 1.5 Fecha de aplicación** : Octubre 2023
- 1.6 Número total de Ítems** : 24
- 1.7 Objetivo** : Medir el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los objetos en estudiantes del nivel inicial.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento** :
Percepción visual
Percepción auditiva
Percepción táctil
Percepción olfativa
Percepción gustativa
- 1.9 Número de ítems por variable y dimensión (es)** :

Variable	Dimensión	N° Items
Características Perceptuales de Objetos	Percepción Visual	07
	Percepción Auditiva	06
	Percepción Táctil	05
	Percepción Olfativa	03
	Percepción Gustativa	03

1.10 De la Calificación

1	2	3	4
En Inicio	En Proceso	Logrado	Destacado

FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del Experto
 - 1.1. Nombres y Apellidos : María del Socorro Garate Rosas
 - 1.2. Profesión : Licenciada en Educación Inicial
 - 1.3. Grado Académico y Mención: Magister en Didáctica de la Educación Inicial
 - 1.4. Institución donde trabaja : Dirección Regional de Educación de Piura
 - 1.5. Celular : 981943977
 - 1.6. Correo electrónico : socorrogarate04@gmail.com
2. Nombre del Investigador (s) : Ingrid Maria del Milagro Tavera Hidalgo

3. Juicio de Experto

3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Características Perceptuales de Objetos	Percepción Visual	Observa cualidades	X			
		Nombra cualidades	X			
	Percepción Auditiva	Percibe sonidos	X			
		Discrimina sonidos	X			
	Percepción Táctil	Identifica texturas	X			
		Compara las texturas	X			
	Percepción Olfativa	Percibe Olores	X			
		Olores Agradables	X			
		Olores desagradables				
	Percepción Gustativa	Percibe sabores	X			
		Identifica sabores	X			

3.2. Validez de ítems

Indicador	Ítems	Pertinencia del ítem con el indicador				Redacción del ítem				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Percepción Visual	Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).	X								
	Clasifica objetos por color o tamaño.	X								
	Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).	X								
	Sigue objetos en movimiento con la mirada.	X								
	Diferencia objetos grandes y pequeños.	X								
	Reconoce imágenes familiares (animales, objetos del aula).	X								
	Encuentra un objeto escondido parcialmente (búsqueda visual)	X								
Percepción Auditiva	Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos).	X								
	Identifica su nombre cuando lo llaman.	X								
	Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).	X								

Indicador	Ítems	Pertinencia del ítem con el indicador				Redacción del ítem				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Percepción Auditiva	Distingue entre sonidos fuertes y suaves.	X								
	Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento).	X								
	Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”).	X								
	Explora objetos usando sus manos.	X								
	Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando).	X								
Percepción Táctil	Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).	X								
	Reacciona adecuadamente a sensaciones táctiles (frío, caliente <i>no peligroso</i>).	X								
	Identifica objetos solo por el tacto en actividades simples (por ejemplo, una bolsa sensorial).	X								
	Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)	X								
Percepción gustativa	Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)	X								

Indicador	Ítems	Pertinencia del ítem con el indicador				Redacción del ítem				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Percepción gustativa	Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas.	X								
	Reconoce sabores básicos (dulce, salado)	X								
	Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores.	X								
	Identifica alimentos familiares por su sabor.	X								

Evaluado por: ____ Maria del Socorro Garate Rosas

D.N.I : 02616104

Fecha: Piura, 30 de septiembre del 2023

GOBIERNO REGIONAL PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
Maria Del Socorro Garate Rosa
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL

Firma/sello/huella

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y

VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Guía de observación Estructurada

cuyo objetivo es:

Medir el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los objetos en estudiantes del nivel inicial

El mismo que permite recoger información para medir la variable ***Características Perceptuales de Objetos*** y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	X			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores	X			
Pertinencia del ítem con los indicadores.	X			
Calidad en la redacción de los ítems	X			

Fecha: 30/09/2023

Apellidos y nombres: Garate Rosas María del Socorro

DNI: 02616104

Firma/sello/huella

GOBIERNO REGIONAL PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
María Del Socorro Garate Rosas
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL

Anexo 3. Ficha técnica del instrumento

Ficha Técnica De Evaluación Del Instrumento

- 1.1. Nombre del Instrumento: Escala de Likert
- 1.2. Sujetos a quién será aplicado : Estudiantes del nivel inicial
- 1.3. Tiempo de Aplicación :
- 1.4. Autor (s):
- 1.5. Fecha de aplicación: 2023
- 1.6. Número total de Ítems: 22
- 1.7. Objetivo: Medir el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los objetos en estudiantes del nivel inicial.
- 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento:
 - Percepción visual
 - Percepción auditiva
 - Percepción táctil
 - Percepción olfativa
 - Percepción gustativa
- 1.9. Número de ítems por

Variable	Dimensiones	Items
Características perceptuales de los objetos	Percepción visual	7
	Percepción auditiva	6
	Percepción táctil	5
	Percepción olfativa	3
	Percepción gustativa	3

1.10. De la Calificación

Opción	Puntaje
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Raras veces	2
Nunca	1

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1 Nombre del Instrumento** : Guía de Observación
- 1.2 Sujetos a quién será aplicado** : Estudiantes del nivel inicial de 3 años de edad
- 1.3 Tiempo de Aplicación** : 3 semanas
- 1.4 Autor (s)** : Ingrid Maria del Milagro Tavera Hidalgo
- 1.5 Fecha de aplicación** : Octubre 2023
- 1.6 Número total de Ítems** : 24
- 1.7 Objetivo** : Medir el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los objetos en estudiantes del nivel inicial.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento** :
Percepción visual
Percepción auditiva
Percepción táctil
Percepción olfativa
Percepción gustativa
- 1.9 Número de ítems por variable y dimensión (es)** :

Variable	Dimensión	N° Items
Características Perceptuales de Objetos	Percepción Visual	07
	Percepción Auditiva	06
	Percepción Táctil	05
	Percepción Olfativa	03
	Percepción Gustativa	03

1.10 De la Calificación

1	2	3	4
En Inicio	En Proceso	Logrado	Destacado

FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del Experto
 - 1.1. Nombres y Apellidos : Mg. Angela Martina Bruno Seminario
 - 1.2. Profesión : Formadora
 - 1.3. Grado Académico y Mención: Magister en Investigación y Docencia
 - 1.4. Institución donde trabaja :Escuela de Educación Superior Pedagógica
Pública "Piura"
 - 1.5. Celular : 963603376
 - 1.6. Correo electrónico :marbruno2963@gmail.com
2. Nombre del Investigador (s) : Ingrid Maria del Milagro Tavera Hidalgo

3. Juicio de Experto

3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Características Perceptuales de Objetos	Percepción Visual	Observa cualidades	X			
		Nombra cualidades	X			
	Percepción Auditiva	Percibe sonidos	X			
		Discrimina sonidos	X			
	Percepción Táctil	Identifica texturas	X			
		Compara las texturas	X			
	Percepción Olfativa	Percibe Olores	X			
		Olores Agradables Olores desagradables	X			
	Percepción Gustativa	Percibe sabores	X			
		Identifica sabores	X			

3.2. Validez de ítems

Indicador	Ítems	Pertinencia del ítem con el indicador				Redacción del ítem				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Percepción Visual	Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).	X								
	Clasifica objetos por color o tamaño.	X								
	Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).	X								
	Sigue objetos en movimiento con la mirada.	X								
	Diferencia objetos grandes y pequeños.	X								
	Reconoce imágenes familiares (animales, objetos del aula).	X								
	Encuentra un objeto escondido parcialmente (búsqueda visual)	X								
Percepción Auditiva	Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos).	X								
	Identifica su nombre cuando lo llaman.	X								
	Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).	X								

Indicador	Ítems	Pertinencia del ítem con el indicador				Redacción del ítem				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Percepción Auditiva	Distingue entre sonidos fuertes y suaves.	X								
	Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento).	X								
	Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”).	X								
	Explora objetos usando sus manos.	X								
	Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando).	X								
Percepción Táctil	Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).	X								
	Reacciona adecuadamente a sensaciones táctiles (frío, caliente <i>no peligroso</i>).	X								
	Identifica objetos solo por el tacto en actividades simples (por ejemplo, una bolsa sensorial).	X								
	Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)	X								
Percepción gustativa	Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)	X								

Indicador	Ítems	Pertinencia del ítem con el indicador				Redacción del ítem				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Percepción gustativa	Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas.	X								
	Reconoce sabores básicos (dulce, salado)	X								
	Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores.	X								
	Identifica alimentos familiares por su sabor.	X								

Evaluated by: Angela Martina Bruno Seminario

D.N.I : 02690664

Fecha: Piura, 30 de septiembre del 2023

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y

VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

Guía de observación Estructurada

cuyo objetivo es:

Medir el nivel de desarrollo de las características perceptuales de los objetos en estudiantes del nivel inicial

El mismo que permite recoger información para medir la variable **Características Perceptuales de Objetos** y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	X			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores	X			
Pertinencia del ítem con los indicadores.	X			
Calidad en la redacción de los ítems	X			



Fecha: 30/09/2023

Apellidos y nombres: Angela Martina Bruno Seminario

DNI: 02690664

Anexo 5. Instrumento de recolección de datos

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA “PIURA” PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE – EDUCACIÓN INICIAL						
GUIA DE OBSERVACION ESTRUCTURADA Objetivo Recoger información sobre el nivel de desarrollo des sistema sensorial en los niños de tres años. Datos generales Nombre del niño/a: _____ Fecha: _____ Observador/a: _____ Contexto: Aula / Juego libre / Actividad dirigida / Exterior						
PREGUNTAS						ALTERNATIVAS
Percepción Visual						
Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).						
Clasifica objetos por color o tamaño.						
Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).						
Sigue objetos en movimiento con la mirada.						
Diferencia objetos grandes y pequeños.						
Reconoce imágenes familiares (animales, objetos del aula)						
Encuentra un objeto escondido parcialmente (búsqueda visual)						
Percepción Auditiva						
Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos).						
Identifica su nombre cuando lo llaman.						
Imita sonidos conocidos (animales, vehículos)						
Distingue entre sonidos fuertes y suaves.						
Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento).						
Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”).						
Percepción Táctil						
Explora objetos usando sus manos.						
Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando).						
Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).						
Reacciona adecuadamente a sensaciones táctiles (frío, caliente no peligroso).						
Identifica objetos solo por el tacto en actividades simples (por ejemplo, una bolsa sensorial).						
Percepción Olfativa						
Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)						
Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)						
Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas.						
Percepción Gustativa						
Reconoce sabores básicos (dulce, salado)						
Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores.						
Identifica alimentos familiares por su sabor.						

Anexo 6. Base de Datos

Gupo	PREI TEM 1	PREI TEM 2	PREI TEM 3	PREI TEM 4	PREI TEM 5	PREI TEM 6	PREI TEM D1	PRED3NIV	PREI TEM 7	PREI TEM 8	PREI TEM 9	PREI TEM 10	PREI TEM 11	PREI TEM D2	PRED3NIV	PREI TEM 12	PREI TEM 13	PREI TEM 14	PREI TEM 15	PREI TEM 16	PREI TEM D3	PRED3NIV	PREI TEM 17	PREI TEM 18	PREI TEM 19	PREI TEM 20	PREI TEM 21	PREI TEM D4	PRED3NIV	PREI TEM 22	PREI TEM 23	PREI TEM 24	PREI TEM 25	PREI TEM 26	PREI TEM D5	PRED3NIV	PREI TEM 27	PREI TEM 28	PREI TEM 29	PREI TEM 30	PREI TEM 31	PREI TEM D6	PRED3NIV	PREI TEM 32	PREI TEM 33	PREI TEM 34	PREI TEM 35	PREI TEM 36	PREI TEM D7	PRED3NIV	PRE TES T	NIVPRET
1	2	1	1	1	1	2	8	Inicio	1	2	1	1	1	6	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	2	2	2	1	8	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	1	9	Inicio	62	En inicio
1	2	2	1	2	1	2	10	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	2	1	2	1	1	7	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	1	1	2	2	2	8	Inicio	2	2	2	1	3	10	Inicio	61	En inicio
1	2	3	2	3	3	3	16	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	3	11	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	64	En inicio	
1	3	1	3	3	1	3	14	Proceso	3	3	3	1	2	12	Inicio	1	3	3	1	1	9	Inicio	3	2	1	3	2	11	Inicio	1	3	2	3	12	Inicio	3	3	3	3	1	13	Proceso	2	2	2	1	2	9	Inicio	84	En proceso	
1	1	2	2	1	2	1	9	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	3	1	1	2	1	8	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	1	1	2	3	1	8	Inicio	56	En inicio
1	2	1	2	2	2	3	12	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	3	3	2	3	2	13	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	2	2	2	2	9	Inicio	3	3	3	2	2	13	Proceso	70	En inicio
1	2	2	2	2	1	2	11	Inicio	3	3	2	1	2	11	Inicio	3	3	2	2	1	11	Inicio	3	2	2	3	2	12	Inicio	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	2	1	1	1	6	Inicio	3	3	3	3	2	14	Proceso	76	En proceso
1	2	3	2	2	2	2	13	Inicio	3	3	3	3	2	14	Proceso	3	3	3	3	3	15	Proceso	2	2	2	2	2	10	Inicio	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	3	2	2	2	2	11	Inicio	81	En proceso
1	3	3	2	2	3	3	16	Proceso	2	1	1	1	1	6	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	3	11	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	1	1	8	Inicio	71	En inicio
1	3	3	1	3	2	3	15	Proceso	1	2	3	2	3	11	Inicio	1	3	2	2	1	9	Inicio	1	3	3	1	2	10	Inicio	3	3	3	2	2	13	Proceso	3	2	1	3	12	Inicio	1	2	1	2	2	8	Inicio	83	En proceso	
1	3	3	3	3	3	3	18	Proceso	3	3	3	2	3	14	Proceso	2	3	3	3	2	13	Proceso	1	3	2	2	1	9	Inicio	3	1	3	2	3	12	Inicio	3	1	2	2	1	8	Inicio	1	3	1	1	2	8	Inicio	87	En proceso
1	3	2	1	1	1	3	11	Inicio	1	1	3	1	3	9	Inicio	1	1	3	2	3	10	Inicio	3	3	3	2	3	14	Proceso	3	3	3	2	3	14	Proceso	3	2	3	2	3	13	Proceso	3	3	2	1	1	10	Inicio	85	En proceso
1	1	3	1	3	2	2	12	Inicio	3	3	2	1	3	12	Inicio	3	2	2	2	1	10	Inicio	2	2	2	2	3	11	Inicio	3	2	1	2	2	11	Inicio	3	2	1	2	3	11	Inicio	2	1	2	2	2	9	Inicio	80	En proceso
1	3	1	3	2	3	3	15	Proceso	2	3	3	2	3	13	Proceso	3	3	2	2	3	13	Proceso	3	2	3	2	1	11	Inicio	3	1	3	1	2	10	Inicio	3	3	1	3	3	13	Proceso	3	1	3	1	2	10	Inicio	89	En proceso
1	1	4	1	2	2	2	12	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	1	2	2	1	7	Inicio	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	2	1	2	2	8	Inicio	3	3	2	3	13	Proceso	63	En inicio	
1	2	1	2	2	1	2	10	Inicio	2	2	2	2	1	9	Inicio	1	1	1	3	2	8	Inicio	1	2	1	1	2	7	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	1	2	2	2	2	9	Inicio	66	En inicio
1	3	3	3	2	3	3	16	Proceso	3	3	3	2	3	12	Inicio	3	1	2	2	3	11	Inicio	1	3	2	2	3	11	Inicio	3	3	3	2	2	13	Proceso	3	2	1	2	1	9	Inicio	3	2	1	1	1	8	Inicio	84	En proceso
1	3	1	3	3	3	3	16	Proceso	3	3	3	3	2	14	Proceso	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	1	7	Inicio	1	1	1	3	1	6	Inicio	1	1	1	1	2	6	Inicio	2	3	3	2	2	12	Inicio	75	En proceso
1	1	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	1	3	1	1	7	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	52	En inicio
1	2	2	2	2	2	2	12	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	3	3	3	3	14	Proceso	2	2	2	2	2	11	Inicio	3	2	2	2	2	11	Inicio	3	3	2	2	2	12	Inicio	83	En proceso
1	2	2	2	1	1	2	10	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	1	2	2	2	1	7	Inicio	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	2	1	1	1	6	Inicio	2	1	2	1	2	8	Inicio	59	En inicio
1	2	3	2	1	1	2	11	Inicio	2	2	1	2	2	9	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	1	2	2	2	2	9	Inicio	2	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	63	En inicio
1	3	3	2	1	1	2	12	Inicio	2	2	1	1	2	8	Inicio	3	3	2	1	1	10	Inicio	1	2	2	3	2	10	Inicio	2	2	2	3	11	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	68	En inicio	
1	3	1	2	3	1	2	14	Proceso	2	3	2	3	1	11	Inicio	1	2	2	2	3	10	Inicio	1	3	2	2	2	10	Inicio	2	1	2	2	2	9	Inicio	1	2	2	3	2	10	Inicio	3	3	2	2	2	12	Inicio	81	En proceso
1	1	1	1	2	2	2	9	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	3	2	2	2	2	12	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	11	Inicio	2	2	2	2	2	9	Inicio	3	2	2	2	2	11	Inicio	77	En proceso
1	2	2	2	1	2	1	10	Inicio	1	1	2	2	2	8	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	1	1	1	2	1	6	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	1	1	3	2	1	8	Inicio	59	En inicio
1	2	3	2	2	2	2	13	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	1	2	1	1	7	Inicio	53	En inicio
1	3	3	3	2	3	2	16	Proceso	2	2	2	3	2	11	Inicio	2	3	2	3	2	12	Inicio	3	2	3	2	2	12	Inicio	3	3	4	1	2	13	Proceso	3	3	1	1	2	10	Inicio	3	1	3	2	2	11	Inicio	89	En proceso
1	2	1	3	2	3	2	13	Inicio	3	3	2	3	1	12	Inicio	2	3	2	2	2	11	Inicio	3	2	2	2	2	11	Inicio	2	2	2	3	2	11	Inicio	3	2	3	2	2	12	Inicio	2	2	2	2	2	9	Inicio	83	En proceso
1	1	3	2	1	2	1	10	Inicio	1	2	1	3	1	8	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	3	1	1	3	9	Inicio	55	En inicio
1	1	2	2	1	1	2	9	Inicio	1	1	2	2	2	8	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	1	2	2	9	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	2	2	2	3	1	10	Inicio	63	En inicio
1	1	2	2	1	1	2	9	Inicio	1	1	2	1	2	7	Inicio	3	3	2	1	2	12	Inicio	1	1	3	1	2	8	Inicio	2	1	1	1	2	6	Inicio	2	1	1	2	2	8	Inicio	3	3	2	1	2	11	Inicio	64	En inicio
2	2	1	2	2	2	2	11	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	2	2	2	1	8	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	64	En inicio
2	2	2	1	1	1	2	9	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	2	1	2	3	1	9	Inicio	1	2	2	1	1	8	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	61	En inicio
2	2	3	2	3	3	3	16	Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	3	11	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	2	2	10	Inicio	63	En inicio	
2	3	2	2	3	2	3	15	Proceso	3	2	3	2	3	12	Inicio	3	3	2	2																																	

[illegible]

Análisis de confiabilidad por elemento

Tabla 24

Estadísticos de confiabilidad por elemento del pretest para Guía de observación

Ítems	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
Reconoce colores básicos (rojo, azul, amarillo, verde).	28,55	88,685	,683	,967
Clasifica objetos por color o tamaño.	28,86	86,980	,818	,965
Identifica formas simples (círculo, cuadrado, triángulo).	29,10	89,167	,767	,966
Sigue objetos en movimiento con la mirada.	28,97	89,320	,777	,966
Diferencia objetos grandes y pequeños.	28,97	87,963	,822	,965
Reconoce imágenes familiares (animales, objetos del aula).	29,00	87,357	,861	,964
Encuentra un objeto escondido parcialmente (búsqueda visual)	28,93	92,781	,555	,968
Atiende a sonidos del ambiente (voz, música, ruidos).	28,97	87,677	,845	,965
Identifica su nombre cuando lo llaman.	29,17	90,505	,805	,965
1. Imita sonidos conocidos (animales, vehículos).	29,10	88,453	,825	,965
Distingue entre sonidos fuertes y suaves.	28,52	89,687	,814	,965
Responde a cambios en el ritmo (rápido/lento).	28,86	87,552	,831	,965
Sigue instrucciones simples basadas en la escucha (ej.: “guarda el bloque”).	29,00	87,786	,828	,965
Explora objetos usando sus manos.	28,86	88,195	,782	,966

Diferencia texturas básicas (suave, áspero, duro, blando).	28,93	89,067	,810	,965
Tolera manipular materiales variados (arena, plastilina, agua).	28,93	87,567	,805	,965
Reacciona adecuadamente a sensaciones táctiles (frío, caliente <i>no peligroso</i>).	29,07	90,781	,779	,966
Identifica objetos solo por el tacto en actividades simples (por ejemplo, una bolsa sensorial).	28,76	92,690	,588	,968
Reacciona ante olores fuertes (agradables o no)	29,17	90,505	,805	,965
Diferencia olores comunes (frutas, jabón, alimentos)	29,10	88,453	,825	,965
Muestra agrado o desagrado frente a ciertos aromas.	28,52	89,687	,814	,965
Reconoce sabores básicos (dulce, salado)	28,86	87,552	,831	,965
Expresa preferencia o rechazo a determinados sabores.	29,00	87,786	,828	,965
Identifica alimentos familiares por su sabor.	28,52	89,687	,814	,965

Nota: Resultados generados del SPSS en la Prueba del Alpha de Crombach

Este índice y coeficiente es usado para medir la confiabilidad del tipo consistencia interna, es decir, para evaluar la magnitud en que los ítems de un instrumento están correlacionados. El alfa de Cronbach es un coeficiente que toma valores entre 0 y 1. Cuanto más se aproxime al número 1, mayor será la fiabilidad del instrumento subyacente.

Anexo 7. Programa de intervención

PLAN DE INTERVENCIÓN:

I.DATOS GENERALES DEL PLAN

- 1.1. **Denominación del Plan:** “CONSTRUCK – KIDS”
- 1.2. **Institución Educativa donde se llevó a cabo la intervención:** “Nuestra Señora de Lourdes” N° 512
- 1.3. **Beneficiarios:** Niños y niñas de 3 años del aula “Bondadosos”
- 1.4. **Duración:** Del 6 noviembre al 7 de diciembre.

II. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

El presente plan de intervención se realizó con la finalidad de generar oportunidades a los niños de tres años para explorar y generar ideas lúdicas con materiales diversos e innovadores que les permita conectarse con las características perceptuales de los objetos, ya que, actualmente los niños, están más familiarizados con el lenguaje audiovisual, lenguaje multimodal desde las actividades cotidianas realizadas en casa y existe una desconexión con materiales diversos, como oportunidad rica para explorar, inventar, para crear desde esta exploración y contacto con materiales diversos que les invita a generar ideas desde los juegos de construcción, y desde ese juego y exploración puedan descubrir por propia iniciativa las características y cualidades de los objetos con los cuales interactúa, desde una exploración y actividad física espontánea.

Este reconocimiento de las cualidades y características de los objetos, favorece el desarrollo del pensamiento matemático, cuya génesis se encuentra en la identificación y reconocimiento del objeto como primera noción dentro del proceso constructivo matemático del niño; este objeto con sus características para luego pasar a realizar algunos juegos intuitivos, donde se generen comparaciones a nivel de los objetos y descubrir otras nociones matemáticas complejas, estas razones dan lugar a esta intervención con los juegos de construcción con los niños de esta institución educativa. El niño es el gestor de su aprendizaje, porque va aprendiendo cuando se le ofrece material oportuno, desarrollando capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales mediante la manipulación de objetos.

III.OBJETIVOS DEL PLAN

-  Propiciar oportunidades lúdicas para favorecer los juegos de construcción que les permitan realzar diversas representaciones con materiales diversos, elegidos desde los intereses del niño en un ambiente grato que reconoce la iniciativa de los niños en un marco de respeto.
-  Favorecer la libre exploración de los materiales diversos, con énfasis en el uso de materiales no estructurados y las experiencias de los niños, así como sus intereses lúdicos, en un ambiente de libertad y con límites.
-  Presentar metodologías que enfatizan la experimentación, manipulación y exploración libre de los niños, generando oportunidades para el descubrimiento por propia iniciativa de las características y cualidades de los diversos materiales que se ponen a disposición de los niños.

IV. METODOLOGÍA

Para el presente plan de intervención se ha considerado trabajar una metodología lúdica vivencial, personalizada y reflexiva la cual se basa en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se integra con experiencias de juego significativas y luego se alienta a los participantes a reflexionar sobre esas experiencias. Esa reflexión parte desde oportunidades de socialización con sus pares, en microgrupos reconociendo que el aula es un microespacio cotidiano donde los niños se sienten a gusto, en un ambiente de libertad y de expresión espontánea. Esta metodología se utiliza ampliamente no solo en la educación, donde el aprendizaje debe colocar al niño al centro de la intervención del maestro, primando los intereses de los estudiantes y la satisfacción de su actividad lúdica a plenitud.

A continuación, se exponen las características de la metodología del presente plan de intervención:

- **Selección de Materiales No estructurados:** Se eligió diversos materiales que sean adecuados para el grupo de participantes y que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y desarrollo. Se eligió preferentemente materiales no estructurados diversos para implementar la estación de aprendizaje de Construcción, que era el espacio principal de la intervención. Para facilitar su uso con todo el grupo de niños, se idearon cajas temáticas conteniendo los diversos materiales.
- **Participación y Autonomía:** Los niños son actores activos en el juego. Se les alienta a trabajar juntos para lograr un objetivo común y a involucrarse plenamente en la experiencia, la actividad se enfoca en la libre elección de materiales y compañeros de juego, libre elección del proyecto de juego, con énfasis en el respeto a los intereses lúdicos de los niños.
- **Experiencias Cotidianas:** Se utilizan las experiencias cotidianas de los niños al facilitar la representación de su vida, de los entornos más cercanos de ellos, a través de las construcciones diversas, que por una lado se ha favorecido principalmente el descubrimiento de las cualidades y características de los objetos como principal ruta para generar el conocimiento matemático, pero también para favorecer el desarrollo de la función simbólica, como principal mecanismo para desarrollar el pensamiento infantil, valor agregado en la intervención.
- **Reflexión Guiada:** Después de cada proyecto lúdico de construcción, se lleva a cabo una reflexión guiada. Los participantes comparten sus experiencias, pensamientos y emociones, y se les hace preguntas que los alientan a reflexionar sobre lo que han aprendido.

- **Conexión con las Expectativas de Aprendizaje:** El diseño del entorno de aprendizaje que se facilitó propició el trabajo de las competencias del área de matemática; tal y como se ha señalado la conexión con el desarrollo del pensamiento matemático desde el juego de construcción facilito, la elaboración y los mecanismos para este desarrollo.

Es necesario destacar que a diferencia del juego libre y los talleres de los juegos de construcción; donde la espontaneidad y la autonomía de los niños son prioritarias; se diseñaron estratégicamente para dirigir la atención al desarrollo de la competencia prevista. Además, la elección de este tipo de juegos dentro de este plan de intervención se alinea de manera más directa con la competencia "Resuelve problemas de cantidad" y los desempeños relacionados al plan. Al proporcionar estructura y orientación en el juego, se busca maximizar las experiencias que promueven el descubrimiento, la exploración, la actividad física, la autenticidad en las relaciones y el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, aspectos centrales en toda actividad infantil.

**V.MATRIZ CURRICULAR DE LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA: PROYECTOS DE
APRENDIZAJE**

Denominación de los Proyectos de aprendizaje	Competencias	Capacidades	Desempeños Específicos	Instrumento de Evaluación
“CONSTRUCK – KIDS”	“Resuelve problemas de cantidad”	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Guía de observación

VI. Matriz de evaluación e Indicadores

<i>Hipótesis de Investigación</i>	<i>Resultados Esperados</i>
<i>Hipótesis de Investigación 1</i> H1: Si se aplica el juego de construcción entonces se mejora el reconocimiento de las características perceptuales de los objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Nuestra Señora de Lourdes-Sullana 2023. H0: Si no se aplica el juego de construcción entonces no se mejora el reconocimiento de las características perceptuales de los objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Nuestra Señora de Lourdes- Sullana 2023.	Después de aplicar el plan de intervención los juegos de construcción favorecen en las características perceptuales de los objetos en los niños de tres años

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “CONSTRUYENDO TORRES” FECHA: LUNES 6 DE NOVIEMBRE		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: CONO DE PAPEL para que armen y construyan formas, objetos según su creatividad y percepción de cómo ven la realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas construyan torres teniendo en cuenta forma y color.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Arma torres, según su color de preferencia, tamaño.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “Conos de papel” Caja sorpresa Canción “veo, veo”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Les presento una caja sorpresa y los motivo a descubrir que contiene, haciendo uso de la canción veo, veo Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Les entrego a los niños el material para que lo exploren y construyan según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan armando y construyendo diversos objetos u formas.		
CIERRE Los niños expresan lo que armaron mediante preguntas ¿qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller armando y construyendo torres con conos de papel.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “ENSAMBLAMOS PIEZAS DE CARTÓN” FECHA: VIERNES 10 DE NOVIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: PIEZAS DE CARTON para que Ensamblen y construyan formas, objetos según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas ensamblen piezas de cartón, teniendo en cuenta forma y color.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Ensamblen piezas de cartón, para crear diversos objetos.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “Piezas de cartón” Bolsa sorpresa Canción “Que será. que será”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Les presento una situación problemática: Que, llegando al colegio, me encontré con el pirata Gruñón y me ha escondido una bolsa sorpresa y les pregunto ¿Qué puedo hacer para encontrarla? Invitando a los niños a que me ayuden a buscar dándoles algunas orientaciones espaciales como: cerca de ..., debajo de ..., una vez encontrado, los motivo a descubrir que contiene, haciendo uso de la canción Que será, que será Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Les entrego a los niños el material para que lo exploren y ensamblen las piezas, según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan ensamblan y construyendo diversos objetos u formas.		
CIERRE Los niños expresan lo que armaron mediante preguntas ¿Qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller ensamblado piezas de cartón.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “EDIFICAMOS CONSTRUCCIONES CON PIEZAS IMANTADAS” FECHA: LUNES 13 DE NOVIEMBRE 2023		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: PIEZAS IMANTADAS para que edifiquen construcciones y construyan formas, objetos según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas edifiquen construcciones con piezas imantadas, teniendo en cuenta forma, color y tamaño.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Edifican construcciones, para crear diversos objetos.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: concreto “Piezas imantadas” Bolsa sorpresa Canción “Veo veo”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Los motivos a descubrir que contiene, haciendo uso de la canción Veo, veo y los niños van descubriendo lo que contiene la bolsa sorpresa. Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Les entrego a los niños el material para que lo exploren y edifiquen, según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan edificando las construcciones con las piezas imantadas, creando diversas formas y objetos.		
CIERRE Los niños expresan lo que edificaron mediante preguntas ¿qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller edificando piezas imantadas.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “NOS DIVERTIMOS CONSTRUYENDO PUENTES” FECHA: VIERNES 17 DE NOVIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño, dimensión) del material concreto: cajas de cartón para que construyan puentes según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas construyan puentes, teniendo en cuenta forma, color y tamaño dimensión.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Construyen puentes, con cajas de cartón.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “cajas de cartón” Bolsa sorpresa Canción “El rey manda”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Los motivos a participar de La dinámica El rey manda: que me alcancen una caja pequeña, una caja de color, una caja rectangular. Que han sido colocadas en diversos espacios con anticipación y los niños (as) van alcanzando según lo que indica el Rey. Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Les entrego a los niños el material para que lo exploren y construyan puentes, según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan construyendo puentes, creando diversos objetos u formas.		
CIERRE Los niños expresan lo que edificaron mediante preguntas ¿Qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller construyendo puentes con cajas de cartón.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “ARMAMOS DIFERENTES OBJETOS CON GANCHOS DE ROPA” FECHA: LUNES 20 DE NOVIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: Ganchos de ropa para armar diferentes objetos según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas armen diferentes objetos, utilizando ganchos de ropa, teniendo en cuenta forma, color, tamaño y cantidad.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Arman diferentes objetos con ganchos de ropa.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “Ganchos de ropa” Balde sorpresa Canción “que será, que será”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Los motivos a cantar Veo, veo y los niños (as) van descubriendo lo que contiene los baldes. Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Les entrego a los niños el material para que lo exploren y armen diversos objetos con los ganchos de ropa, según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan armando objetos con ganchos de ropa, creando diversos objetos u formas.		
CIERRE Los niños expresan lo armaron con los ganchos de ropa mediante preguntas ¿qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller armando diferentes objetos con ganchos de ropa.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “CREAMOS FORMAS CON TAPAS DE BOTELLAS” FECHA: VIERNES 24 DE NOVIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: tapas de botellas para crear diversas formas según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas creen diferentes formas, utilizando tapas de botellas, teniendo en cuenta forma, color, tamaño y cantidad.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Crean diferentes formas con tapas de botellas.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “Tapas de botellas” Balde sorpresa Canción “que será, que será” Tarjetas de colores (rojo, amarillo, azul, verde)		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Los motivos a cantar Que será que será y los niños (as) van descubriendo lo que contiene los baldes. Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Que son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Les entrego tarjetas de colores y los invito a agruparse según el color Ya en grupo les entrego a los niños el material para que lo exploren y armen diversas formas, según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan armando formas, creando diversos objetos u formas.		
CIERRE Los niños expresan lo armaron con las tapas de botella mediante preguntas ¿qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? Y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller armando diferentes formas con tapas de botella.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “ARMAMOS OBJETOS CON BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN” FECHA: LUNES 27 DE NOVIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: bloques de construcción para armar objetos según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas armen objetos, utilizando, bloques de construcción, teniendo en cuenta forma, color, tamaño y cantidad.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Arman objetos con bloques de construcción.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “Bloques de construcción” Dinámica: los colores		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Los motivos a realizar la dinámica los colores y los niños (as) van formando su grupo según el color que les toco. Les presento el material Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Ya en grupo les entrego a los niños el material para que lo exploren y armen diversas formas, según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños trabajan armando formas, creando diversos objetos u formas.		
CIERRE Los niños expresan lo que armaron, objetos con bloques de construcción mediante preguntas ¿Qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller armando objetos con bloques de construcción.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “NOS DIVERTIMOS CONSTRUYENDO UNA CIUDAD DIVERTIDA” FECHA: VIERNES 1 DE DICIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: bloques de madera para armar y construir una ciudad divertida según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas construyan una ciudad divertida, utilizando, bloques de madera, teniendo en cuenta forma, color, tamaño y cantidad.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Construyen una ciudad divertida.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “Bloques de madera”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Presentamos el material a utilizar para que lo exploren Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Ya en grupo les entrego a los niños el material para que lo exploren y construyen una ciudad divertida. según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños y niñas trabajan ordenadamente utilizando los bloques de madera		
CIERRE Los niños expresan lo que armaron una ciudad divertida con bloques de madera mediante preguntas ¿Qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller construyendo una ciudad divertida utilizando bloques de madera.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “JUGAMOS A CONSTRUIR TORRES CON VASOS” FECHA: LUNES 4 DE DICIEMBRE 2023.		
Intereses y necesidades de los niños y niñas: Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: vasos plásticos para armar y construir una torre según su creatividad y realidad de los objetos.		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas construyan una torre, utilizando vasos plásticos, teniendo en cuenta forma, color, tamaño y cantidad.		
Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Construyen una torre con vasos.
Organización del espacio y materiales: Espacio: Aula de 3 años Material: Concreto “vasos plásticos”		
SECUENCIA METODOLOGICA		
INICIO Invito a los niños a ubicarse en asamblea Les hacemos recordar los acuerdos para el taller. Presentamos el material a utilizar para que lo exploren Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrá muchos o pocos? ¿Qué color son? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Para qué sirven los vasos? Los niños responden y registramos su respuesta.		
DESARROLLO Se les presenta a los niños el material para que lo exploren y construyen una torre. según su creatividad e imaginación a la realidad. Los niños y niñas trabajan ordenadamente utilizando los vasos plásticos		
CIERRE Los niños expresan lo que armaron con los vasos plásticos, mediante preguntas ¿qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? ¿Cuál torre es más alta? y mencionan la utilidad de lo aprendido.		
OBSERVACIONES DEL TALLER		
Los niños y niñas participaron activamente en el taller de construcción de torres con vasos plásticos.		

PROPUESTA DE ESQUEMA DE TALLER

TALLER DE CONSTRUCCIÓN: “HACEMOS DIVERTIDOS OBJETOS CON BLOQUES DE ROMPECABEZA PLÁSTICOS”
FECHA: JUEVES 7 DE DICIEMBRE 2023.

Intereses y necesidades de los niños y niñas:

Que los niños y niñas exploren y conozcan algunas características (forma, color, tamaño) del material concreto: bloques plásticos de rompecabeza para armar y construir unos divertidos objetos según su creatividad y realidad de los objetos.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE: *Que los niños y niñas construyen divertidos objetos, utilizando bloques plásticos de rompecabezas, teniendo en cuenta forma, color, tamaño y cantidad.*

Competencia	Desempeño	Evidencia
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Construyen un divertido objeto con bloques plásticos de rompecabeza.

Organización del espacio y materiales:

Espacio: Aula de 3 años

Material: Concreto “Bloques plásticos de rompecabeza”

SECUENCIA METODOLOGICA

INICIO

Invito a los niños a ubicarse en asamblea

Les hacemos recordar los acuerdos para el taller.

Presentamos el material a utilizar para que lo exploren

Luego pedimos la participación de los estudiantes para que respondan las preguntas:

¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿Todos son iguales? ¿Habrán muchos o pocos? ¿Qué color son?

¿Qué podemos hacer con este material? ¿Para qué sirven estas piezas?

Los niños responden y registramos su respuesta.

DESARROLLO

Se les presenta a los niños el material para que lo exploren y construyan un divertido objeto. según su creatividad e imaginación a la realidad.

Los niños y niñas trabajan ordenadamente utilizando piezas plásticas de rompecabeza

CIERRE

Los niños expresan lo que construyeron con estas piezas mediante preguntas ¿qué armaste? ¿Qué color usaste? ¿De qué tamaño son? ¿Qué forma tiene? y mencionan la utilidad de lo aprendido.

OBSERVACIONES DEL TALLER

Los niños y niñas participaron activamente en el taller de construcción de objetos con piezas de romper cabeza.

EVIDENCIA DE LOS TALLERES DE CONSTRUCCIÓN

TALLER DE CONSTRUCCIÓN:

“CONSTRUYENDO TORRES”



NIÑOS Y NIÑAS TRABAJAN ARMANDO Y CONSTRUYENDO TORRES

FECHA: LUNES 6 DE NOVIEMBRE 2023

TALLER DE CONSTRUCCIÓN:

“ENSAMBLAMOS PIEZAS DE CARTÓN”



NIÑOS Y NIÑAS TRABAJAN ENSAMBLANDO Y CONSTRUYENDO DIVERSOS OBJETOS

FECHA: VIERNES 10 DE NOVIEMBRE 2023

TALLER DE CONSTRUCCIÓN:

“EDIFICAMOS CONSTRUCCIONES CON PIEZAS IMANTADAS”



**NIÑOS Y NIÑAS TRABAJAN EDIFICANDO CONSTRUCCIONES CON
PIEZAS IMANTADAS**

FECHA: LUNES 13 DE NOVIEMBRE 2023

TALLER DE CONSTRUCCIÓN:

“NOS DIVERTIMOS CONSTRUYENDO PUENTES”



NIÑOS Y NIÑAS TRABAJAN CREANDO Y CONSTRUYENDO PUENTES

FECHA: VIERNES 17 DE NOVIEMBRE 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

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

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGPD/DIGEDD/DIFOID: 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"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 194-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 28 de septiembre de 2023

Visto el Informe N° 072-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente en la Especialidad de Educación Inicial.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 56°, literal a) que a la letra dice: los estudiantes del Programa de Profesionalización Docente PPD pueden solicitar la asesoría de un docente formador de la Escuela o decidir por la asesoría de un docente externo. El servicio de asesoría de la Escuela se rige por las costas establecidas a nivel institucional. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto de investigación a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General";

Que, por las disposiciones del artículo 75° - inciso f), g) y h) que a la letra dice: Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 072-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/09/2023, para la aprobación respectiva; en cumplimiento a los incisos citados.

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 75° inciso h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;

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

Que, el Informe N° 072-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación se designan al docente asesor, miembros de jurado, la aprobación de los proyectos de investigación queda definida según como se detalla en el anexo adjunto;





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: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN

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



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 194-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 28 de septiembre de 2023

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR, N° 001349-2023, 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 LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN, consignados en el Informe N° 072-2023-JUI-EESPP"PIURA" de fecha 21/09/2023.

Artículo Segundo. - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan según como se indica en el Anexo adjunto a la presente resolución.

Artículo Tercero. - PRECISAR el periodo de vigencia del trabajo de investigación es de 24 meses, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución de aprobación hasta la fecha de presentación del informe final. Vencido este periodo perderá vigencia y validez, debiendo los investigadores iniciar una nueva investigación.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



[Firma]
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP

Mg. AMBS/JUI

[Firma]
htv

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/MGP/DIGEDP/DI/FOTD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN

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 PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
EGRESADOS DE UNIVERSIDADES ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 194-2023-DG-EESPP "PIURA"**
(28/09/2023)

N°	EXPT.	INVESTIGADO RES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
01	Exp. N° 1868 DEL 25.08.23	Cardoza Yesquen Miria Rodriguez Feria Priscilla de los Milagros	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Autoestima en la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa.	Mg. Angela Seminario Dra. Militza Nova Seminario Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Psic. Ernesto Antonio Pretto Monroy.	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
02	Exp. N° 2065 DEL 19.09.23	Paiva Periche Katerine del Socorro Valdiviezo Alarcón Shaury Jackelyne	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Coordinación Motora en la Institución Educativa N° 1235 Sechura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angela Seminario. Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militza Nova Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
03	Exp. N° 2102 DEL 22.09.23	Ortiz Mena Xiomara Mirella Távora Hidalgo Ingrid del Milagro	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Juegos de Construcción y su Efecto en las Características Perceptuales de los Objetos en una	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angela Seminario. Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militza Nova Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente



N°	EXPT.	INVESTIGADO RES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
				Institución Educativa de Sullana 2023.		Dra. María del Socorro Gárate Rosas Asesor



[Signature]
Dra. María del Socorro Gárate Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLR/DG.EESP

Mg AMBS/JUI

Hty/s.

Tesis

By INGRID DEL MILAGRO TAVARA HIDALGO

WORD COUNT

13631

TIME SUBMITTED

17-FEB-2026 11:11AM

PAPER ID

120339961

Tesis

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	267 words — 2%
2	repositorio.upt.edu.pe Internet	242 words — 2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Internet	190 words — 1%
4	repositorio.unfv.edu.pe Internet	131 words — 1%
5	repositorio.uct.edu.pe Internet	123 words — 1%
6	www.coursehero.com Internet	104 words — 1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	91 words — 1%
8	repositorio.une.edu.pe Internet	89 words — 1%
9	repositorio.untrm.edu.pe Internet	79 words — 1%
10	apirepositorio.unh.edu.pe Internet	70 words — 1%

11	repositorio.ujcm.edu.pe Internet	65 words — < 1 %
12	oacampusvirtual.uadec.mx Internet	55 words — < 1 %
13	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	46 words — < 1 %
14	Yuri Araceli Guzman-Gutierrez, Kony Luby Duran-Llano, Luis Florencio Mucha-Hospinal. "Habilidades investigativas para mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria", EPISTEME KOINONIA, 2025 Crossref	43 words — < 1 %
15	dspace.unl.edu.ec Internet	41 words — < 1 %
16	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	38 words — < 1 %
17	repositorio.puce.edu.ec Internet	34 words — < 1 %
18	hdl.handle.net Internet	30 words — < 1 %
19	revistacaf.ucm.cl Internet	28 words — < 1 %
20	repositorio.uncp.edu.pe Internet	27 words — < 1 %
21	repositorio.unal.edu.co Internet	23 words — < 1 %
22	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Internet	

22 words — < 1 %

23 repositorio.unh.edu.pe
Internet

21 words — < 1 %

24 repositorio.unsch.edu.pe
Internet

20 words — < 1 %

25 docplayer.es
Internet

16 words — < 1 %

26 dspace.unitru.edu.pe
Internet

16 words — < 1 %

27 repositorio.uceva.edu.co
Internet

15 words — < 1 %

28 editorial.itae.es
Internet

14 words — < 1 %

29 repositorio.ucam.edu
Internet

14 words — < 1 %

30 renati.sunedu.gob.pe
Internet

12 words — < 1 %

31 repositorio.ug.edu.ec
Internet

12 words — < 1 %

32 repositorio.upao.edu.pe
Internet

12 words — < 1 %

33 repositorio.eesppjsco.edu.pe
Internet

11 words — < 1 %

34 repositorio.uchile.cl
Internet

11 words — < 1 %

35	repositorio.undac.edu.pe Internet	11 words — < 1 %
36	repositorio.usmp.edu.pe Internet	11 words — < 1 %
37	revistas.uss.edu.pe Internet	11 words — < 1 %
38	Delma Dora Soto-Uriol, Kony Luby Duran-Llaro, Vilma Annabell Muñoz-Paz, Sara Edelmira Pérez-Tavera. "Enseñanza desde el pensamiento crítico: Un reto en la labor docente", Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2023 Crossref	10 words — < 1 %
39	dspace.ups.edu.ec Internet	10 words — < 1 %
40	issuu.com Internet	10 words — < 1 %
41	repositorio.ulasamericas.edu.pe Internet	10 words — < 1 %
42	repositorio.unamba.edu.pe Internet	10 words — < 1 %
43	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	10 words — < 1 %
44	repositorio.uta.edu.ec Internet	10 words — < 1 %
45	repositorio.utea.edu.pe Internet	10 words — < 1 %
46	rraae.cedia.edu.ec Internet	10 words — < 1 %

10 words — < 1%

47 tesis.usat.edu.pe
Internet

10 words — < 1%

48 www.redie.org.mx
Internet

10 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES	OFF	EXCLUDE SOURCES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON	EXCLUDE MATCHES	< 10 WORDS