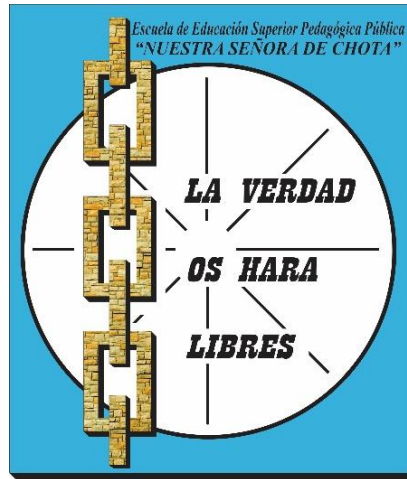


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”**



**Juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de
forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una institución
de educación inicial chota, 2022**

Tesis para optar el Título Profesional de:
Licenciado en Educación Inicial

Autora

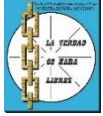
Br. Roxana Cruzado Rios

Asesor

Dr. Elmer Walmer Vásquez Bustamante

Chota – Perú

2024



Declaración jurada de autenticidad del asesor

Yo, Elmer Walmer Vásquez Bustamante, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota” – Chota, asesor de Tesis titulada: Juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una institución de educación inicial chota, 2022; cuya autora es Roxana Cruzado Rios, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela Pedagógica.

Chota, 02 de octubre de 2024

Dr. Elmer Walmer Vásquez Bustamante

DNI: 16667563

<https://orcid.org/0009-0004-4083-0348>



Declaración jurada de originalidad del autor

Yo, Roxana Cruzado Rios, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: Juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una institución de educación inicial chota, 2022; pertenecen a mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis presentada:

1. No ha sido plagiado parcial ni totalmente.
2. He consignado las fuentes utilizadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. El documento no ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes en la Escuela Pedagógica.

Chota, 02 de octubre de 2024

Br. Roxana Cruzado Rios

DNI: 73415309

<http://orcid.org/0009-0000-6056-0008>

Juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una institución de educación inicial chota, 2022

Tesis presentada por:

Br. Roxana Cruzado Rios

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial

APROBADA POR EL JURADO INTEGRADO POR:

Mg. María Elodia Silva Mego

<https://orcid.org/0009-0002-4031-8892>

Presidente

Mg. Rosendo Delgado Vásquez

<https://orcid.org/0009-0002-2397-0563>

Vocal

Dr. José Lidonil Díaz Zorrilla

<https://orcid.org/0009-0009-8866-7777>

Secretario

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida,
se hacen jugando”

Francesco Tonucci (1940)

Dedicatoria

A mi madre y a mis abuelos, por ser el motivo principal para seguir adelante y cumplir con mis sueños.

Roxana

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por darme la vida, a mi familia, por el apoyo incondicional que me han brindado todo este tiempo, a los docentes por ser parte de mi formación profesional y a todas las personas que formaron parte de mi vida.

Roxana

Índice

Declaración jurada de autenticidad del asesor	ii
Declaración jurada de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice	viii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii

Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Descripción del contexto	17
1.2.1. Contexto externo	17
1.2.2. Contexto interno	18
1.2.3. Descripción de los beneficiarios	18
1.2.4. Deconstrucción de la práctica	19
1.3. Formulación del problema	20
1.3.1. Problema general	20
1.3.2. Preguntas de acción	20
1.4. Objetivos	20
1.4.1. Objetivo general	20
1.4.2. Objetivos específicos	20
1.5. Hipótesis de acción	20
1.6. Hipótesis de investigación	21
1.7. Justificación	21

Capítulo II. Marco teórico

2.1. Antecedentes	23
2.2. Marco teórico referencial	27
2.2.1. La resolución de problemas de forma movimiento y localización	27
2.2.2. Los juegos psicomotores	35

Capítulo III. Metodología

3.2. Tipo de investigación	43
3.3. Diseño de investigación	43
3.4. Técnicas de análisis e interpretación de datos.....	44
3.5. Plan de acción	47
3.5.1. Campos de acción	47
3.5.2. Matriz del plan de acción	48

Capítulo IV. Resultados de la investigación

4.1. Descripción de resultados	51
4.1.1. Objetivo 1.....	51
4.1.2. Objetivo 2.....	54
4.1.3. Objetivo 3.....	61
4.2. Discusión de resultados.....	70

Capítulo V. Conclusiones

5.1. Conclusiones reflexivas	73
5.2. Sugerencias.	73
5.3. Lecciones aprendidas.	74
5.4. Acciones de mejora.....	74
Referencias Bibliográficas	75

Capítulo VI. Anexos

6.1. Anexo N°1: Árbol de problemas	80
6.2. Anexo N°2: Árbol de objetivos	81
6.3. Anexo N°03: Matriz de categorías.....	82
6.4. Anexo N°04: Instrumentos	84
6.5. Anexo N°05: Sesiones y diarios de aprendizaje	100
6.6. Anexo N°06: Validez y confiabilidad.....	117
6.7. Anexo N°07: Evidencias fotográficas.....	123

Índice de tablas

Tabla 1 Validez del instrumento de resolución de problemas	46
Tabla 2 Nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada según sub categorías.....	52
Tabla 3 Nivel de resolución de problemas de la prueba de salida, según dimensiones.....	65
Tabla 4 Comparación del nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada y prueba de salida, según dimensiones	66
Tabla 5 Prueba de normalidad de la prueba de entrada y prueba de salida sobre la resolución de problemas	67
Tabla 6 Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida sobre la resolución de problemas	69
Tabla 7 Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida.	70

Índice de figuras

Figura 1 Diseño de triangulación concurrente	43
Figura 2 Nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada, según dimensiones.....	52
Figura 3 Nivel de resolución de problemas en la prueba de salida, según dimensiones	66
Figura 4 Comparación del nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada y prueba de salida, según dimensiones	67

Resumen

La presente tesis tiene como objetivo general mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización mediante la aplicación de los juegos psicomotores en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial Chota, 2022. Esta investigación se sustenta en las teorías pedagógicas que están vinculadas con el problema de aprendizaje presentado, por eso es que se busca mejorar las dificultades que impiden la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 5 años de edad. La investigación realizada es de tipo aplicada, con enfoque metodológico mixto y diseño de triangulación concurrente, porque analizan los datos de información cuantitativa y cualitativa los cuales se llevan a cabo por separado, pero de forma simultánea; los instrumentos que se utilizó para medir la variable de investigación fueron, los diarios de campo y las pruebas diagnósticas de entrada y de salida, estos instrumentos permitieron analizar las dificultades que tenían los estudiantes y como los iban superando en el transcurso del tiempo. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes los cuales fueron 17 niñas y 11 niños, como resultado se obtuvo una mejora significativa a comparación de los resultados obtenidos al inicio, demostrando que el 46% de estudiantes se encuentran ubicados en el nivel de logro destacado, asimismo, el 46% de los estudiantes se encuentran ubicados en el nivel de logro, mientras que el 7% de los estudiantes se encuentran ubicados en el nivel de proceso y 0%, es decir ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio. En conclusión, los juegos psicomotores lograron mejorar el desarrollo de resolución de problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N°494 Pequeños Angelitos, demostrando que los objetivos han sido cumplidos en esta investigación.

Palabras claves: resolución de problemas, competencia, juego.

Abstract

The general objective of this thesis is to improve the resolution of problems of shape, movement and location through the application of psychomotor games in 5-year-old students in the “chicks” classroom at the Educational Institution of Chota, 2022. This research is based on the pedagogical theories that are linked to the learning problem presented, that is why we seek to improve the difficulties that prevent the resolution of problems of shape, movement and location in 5-year-old boys and girls. The research carried out is of an applied type, with a mixed methodological approach and concurrent triangulation design, because they analyze quantitative and qualitative information data which are carried out separately, but simultaneously; The instruments used to measure the research variable were field diaries and entry and exit diagnostic tests. These instruments allowed us to analyze the difficulties that the students had and how they were overcoming them over time. The sample was made up of 28 students, 17 girls and 11 boys. As a result, a significant improvement was obtained compared to the results obtained at the beginning, demonstrating that 46% of students are located at the outstanding achievement level., 46% of the students are located at the achievement level, while 7% of the students are located at the process level and 0%, that is, no student is at the beginning level. In conclusion, psychomotor games managed to improve the development of solving problems of shape, movement and location of 5-year-old boys and girls of Educational Institution No. 494 Little Angels, demonstrating that the objectives have been met in this research.

Keywords: problem solving, competition, game.

Introducción

La resolución de problemas de forma movimiento y localización resulta ser una de las problemáticas que en estos últimos tiempos está siendo abordada con mayor interés y preocupación por la investigación educativa. Ante esta preocupación didáctica por mejorar el desarrollo de competencias en los niños, surge como consecuencia considerar el aprendizaje como una construcción social, porque permite potenciar el desarrollo de los alumnos desarrollando capacidades de autonomía, pensamiento crítico y análisis de resolución de problemas; mediante la interacción con el conocimiento y el mundo que lo rodea aprenden y descubren su saber cómo parte de su construcción personal. Al tratarse de un tema importante en la formación de los niños y considerando el diagnóstico del bajo nivel de resolución de problemas se plantea los juegos psicomotores con el fin de mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años una Institución de Educación Inicial Chota, 2022. Los juegos psicomotores influyen de manera considerable en la formación de los seres humanos y está presente en todos los niveles educativos como estrategia que facilita los procesos educativos; es por ello que la educación no debe mantenerse al margen de estos avances.

El objetivo principal es mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a través de los juegos psicomotores. Para este estudio se plantea la siguiente hipótesis de acción: La aplicación de los juegos psicomotores permite mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial Chota, 2022. Esta hipótesis se planteó con el fin de verificar si los juegos psicomotores permiten el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Para realizar este estudio se hizo una investigación de tipo aplicada con enfoque metodológico mixto y diseño de triangulación concurrente, es decir, analizan los datos de información cuantitativa y cualitativa los cuales se llevan a cabo por separado, pero de forma simultánea. Los instrumentos utilizados para el recojo de información ha sido una ficha de observación, una prueba diagnóstica de entrada y una prueba diagnóstica de salida, asimismo en el proceso se utilizó diarios de campo y escalas de valoración de acuerdo a las sesiones de aprendizaje. El presente trabajo de investigación consta de cinco capítulos.

Capítulo I: Planteamiento del Problema. Este capítulo comprende, el planteamiento del problema a nivel internacional, nacional y local, la descripción del contexto externo e interno para analizar los problemas que acarean los estudiantes en relación al entorno, del mismo modo, describe las características de los beneficiarios en los diferentes aspectos; la

deconstrucción de la práctica considerando habilidades y dificultades presentadas; la formulación del problema mediante una pregunta, para ello se ha formulado los objetivos, general y específicos, luego las hipótesis de acción e hipótesis de investigación, finalmente, la justificación del trabajo de investigación.

Capítulo II: Marco teórico. Comprende, el análisis de los antecedentes investigados a nivel internacional, nacional y regional que de acuerdo a sus investigaciones realizadas por los autores guardan relación con las variables de investigación propuesta. Así mismo, se considera el marco teórico referencial basándose en títulos y subtítulos de las dos variables los cuales se sustentan con teorías de acuerdo al tema, profundizando la investigación.

Capítulo III: Metodología. Comprende la metodología de investigación, enfoque, tipo y diseño, la matriz de hipótesis, técnicas e instrumentos de recojo de información, técnicas de análisis e interpretación de datos, plan de acción y matriz de plan de acción de acuerdo a las hipótesis de acción.

Capítulo IV. Resultados de la investigación. Comprende, la descripción de los resultados obtenidos de la investigación en relación a la variable problema en la cual se ha considerado el análisis categorial del diario de campo, resultados de observación de pares, resultados de autorreflexión, triangulación y categorización. Finalmente, la discusión de resultados.

Capítulo V: Conclusiones y sugerencias. Comprende las conclusiones reflexivas, sugerencias, lecciones aprendidas, acciones de mejora, referencias bibliográficas. Finalmente se presentan los anexos: árbol de problemas, objetivos, instrumentos utilizados, sesiones de aprendizajes, matriz de consistencia y evidencias fotográficas.

Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, la educación infantil tiene gran importancia para el desarrollo humano, siendo uno de los instrumentos más efectivos para disminuir la pobreza crear la paz y la estabilidad en la sociedad, es por eso que, la educación que se brinda a los estudiantes debe partir desde las necesidades que los mismos presentan, garantizando su formación integral desarrollando diferentes competencias de acuerdo a la realidad que se encuentran, una de las competencias que se debe fortalecer en los niños es la resolución de problemas, porque desde pequeños se insta a que razonen de manera autónoma, busquen soluciones ante un problema, muestren curiosidad, asuman riesgos, así como procesos meta cognitivos para comprobar resultados y reflexionar sobre lo realizado.

Según, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) afirma que, el mundo afronta una grave crisis de aprendizaje, este problema se arraiga en los primeros años de la niñez, debido que existen una gran cantidad de estudiantes que continúan sin acceder a una buena educación. La educación a nivel mundial está siendo afectado por el rechazo, particularmente las personas de bajos recursos, las familias padres e hijos trabajan y las minorías ya sean étnicas, sociales o culturales, desde años atrás se pretende erradicar este tipo de problemas, pero es lamentable que solo queda en propuestas que no son llevadas a cabo.

Por otro lado, en los últimos años nos afectado gravemente la pandemia del COVID 19, el cual ha impedido las clases presenciales en la Instituciones Educativas generando grandes consecuencias en los aprendizajes de los niños y niñas. Según el informe de la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020) afirma que, millones de niños en el nivel preescolar en todo el mundo perdieron clases presenciales siendo especialmente perjudicial para los niños que viven en condiciones más desfavorecidas. A pesar que se propuso “la educación a distancia”, nadie estuvo preparado para afrontar dicho problema; los resultados demuestran que, solo los países de ingreso alto, alcanza entre el 80% y el 85%, mientras que esa cifra baja hasta menos del 50 % en países de ingreso bajo, para recibir “la educación a distancia” exige poseer ordenadores o dispositivos electrónicos, así como una conexión a Internet estable. En América Latina, la crisis fue muy grave y desigual, el cual afectó directamente a las poblaciones de escasos recursos y a las zonas rurales. En el ámbito nacional, la resolución de problemas no se desarrolla a la par con las demás competencias, existe diversos factores que

impiden este desarrollo, por ejemplo, la educación tradicional sigue vigente, se utiliza pocas estrategias pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje, existen ambientes reducidos, los recursos didácticos son limitados, falta de interés de los padres de familia para apoyar a sus niños con fortalecimiento de aprendizajes. Según, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) mediante los resultados del rendimiento según la Evaluación Muestral a alumnos de segundo grado de primaria en el área de matemática demuestran que en el Perú, solo lograron aprendizajes satisfactorios el 14,7%, mientras que el 30,3% está en proceso y el 55,0% está en inicio, lo que indica que existe un bajo desarrollo de las competencias matemáticas, porque en el nivel satisfactorio no se ha llegado ni al 50% de logro incluso hay un gran cantidad de estudiantes que se encuentran en inicio, entonces teniendo en cuenta estos resultados podemos comprobar el problema sobre el desarrollo de las competencias matemáticas es aún más complicado, por tal motivo es que es necesario promover estrategias para mejorar, desde pequeños los niños tiene que ir desarrollando la capacidad de resolución de problemas de matemáticas.

En el ámbito local, la problemática se vio de manera directa, desde el inicio de las prácticas pedagógicas se ha venido observando las características en los diferentes aspectos de cada uno de los niños y niñas del aula “Pollitos” de la Institución Educativa N° 494 Pequeños Angelitos- Chota, las características presentadas se ha registrado en una ficha de observación el cual determina que, en los niños existe un bajo nivel de aprendizaje en cuanto a la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Asimismo, se detectó que las principales causas de este problema son: los dos años de clases virtuales, el cual privó a los estudiantes el desarrollo de diferencias capacidades; el programa de “Aprendo en Casa” ya que no promovía actividades para desarrollar dicha competencia; padres desinteresados por el aprendizaje de sus hijos, todo esto generó que durante las primeras semanas del desarrollo de actividades de adaptación gran cantidad de los estudiantes tuvieron dificultades para, ubicarse en el espacio, ubicar los objetos en relación a su cuerpo, reconocer formas en su entorno, resolver problemas cotidianos. Por otro lado, según la prueba de entrada, los resultados arrojaron que, gran cantidad de los estudiantes se ubican en el nivel de inicio y proceso esto corrobora que les falta mejorar la competencia matemática.

Después de haber observado, registrado y analizado la problemática, puedo afirmar que hay muchas dificultades por superar, para ello, se plantea aplicar los juegos psicomotores con el fin de mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización; estos juegos se van aplicar utilizando material en concreto, además, de que los estudiantes vivencien con

supropio cuerpo, logren la ubicación en su espacio, el reconocimiento de formas geométricas, entre otros, de esta manera el desarrollo de la competencia no será solo de matemática, sino que se complementará con la psicomotricidad generando aprendizajes significativos en los estudiantes.

1.2. Descripción del contexto

1.2.1. Contexto externo

El distrito de Chota está ubicado en la parte central de la provincia, en la región andina del norte del Perú. Su capital se encuentra en la meseta de Acunta a 2,388 msnm y a 150 Km al norte de la ciudad de Cajamarca y a 219 Km al este de Chiclayo, Lambayeque. Sus límites son: por el norte, con el distrito de Conchán y Chiguirip, por el oeste con el distrito de Lajas; por el sur con la provincia de Hualgayoc; y, por el este con el distrito de Chalamarca. El desarrollo de la Provincia de Chota se viene incrementando en los diversos aspectos. (Municipalidad Provincial de Chota, 2022).

En el aspecto económico, el distrito de Chota se caracteriza por su gente progresista, pues gran parte de la población sobre todo los que viven en el campo se dedican a la crianza de todo tipo de animales, asimismo se dedican a la agricultura y artesanía generando sus propios ingresos; mientras tanto en la ciudad gran parte de ciudadanos tiene sus negocios como: ferreterías, restaurantes, tiendas (ropa, alimentos de primera necesidad), entre otros de esta manera es que la provincia de Chota siempre apunta a mejorar económicamente.

En el aspecto cultural, Chota es un lugar con muchas tradiciones, creencias, música y cultura que se demuestra en el transcurso de todo el año, lo más popular que caracteriza a Chota son sus fiestas tradicionales como “los carnavales”, “la feria internacional de San Juan Bautista”, “día de todos los santos”, “la patrona de Chota”, los cuales son celebraciones que permite la difusión de la cultura chotana hacia otros lugares y personas, demostrando identidad y orgullo del pueblo que nos vio nacer. Por otro lado, Chota difunde su cultura hacia los visitantes mediante la belleza de sus lugares turísticos como: el bosque de piedras de Chucumaca, la catarata del Condac, la catarata del Vizcamayo, el campamento, entre otros.

En el aspecto educativo, Chota cuenta con Instituciones Educativas privadas y públicas en las cuales se viene atendiendo a los niveles de inicial, primaria, secundaria y superior, para atender a los estudiantes. En la provincia de Chota no existen muchas Instituciones Educativas y el incremento de alumnado es cada vez más, las aulas que tienen estas Instituciones son pocas,

algunas no cumplen las condiciones para atender las necesidades de los estudiantes, incluso hay Instituciones que funcionan en casas alquiladas o prefabricadas donde los espacios son reducidos para el desarrollo integral de los niños y jóvenes, asimismo, el trabajo de enseñanza para los docentes es ardua ya que tienen que atender hasta más de 30 alumnos generando dificultades en su aprendizaje, porque el docente no se abastece para retroalimentar y atender de manera personalizada a las exigencias que presenta el alumno.

Por lo tanto, según UGEL (2016), el Proyecto Educativo Local Chota propone en mejorar la educación formando estudiantes capaces de promover su propio autodesarrollo, proteger el ambiente y la biodiversidad, de tal manera que puedan ejercer y defender sus deberes y derechos, construir un nuevo modelo de desarrollo productivo y sostenible que permita agregar valor a los recursos naturales.

1.2.2. Contexto interno

La Institución Educativa fue fundada por R. D. Z. N° 0166, el 15 de mayo de 1998 con el número 494 “Barrios Altos” Chota, siendo la primera profesora María del Socorro Marrufo Zorrilla, durante los primeros años se ejercía en ambientes particulares del sector “Barrios Altos”, luego se adquirió un área de terrero para la construcción de dicha Institución.

La I.E. N° 494 Pequeños Angelitos-Chota presenta las siguientes características: su infraestructura se encuentra en buenas condiciones, cuenta con un patio amplio, tiene cerco perimétrico, juegos recreativos, así mismo, servicios básicos como, agua, desagüe, luz eléctrica, los cuales contribuyen al buen funcionamiento de la Institución Educativa.

La atención educativa que se brinda es a un total de 155 entre niños y niñas las cuales se distribuyen en 6 aulas de la siguiente manera: aula los pollitos de 5 años con 28 niños aula las abejitas de 5 años con 26 niños; aula los patitos de 4 años con 25 niños; aula los gatitos de 4 años con 27 niños; aula los ositos de 3 años con 24 niños; aula conejitos de 3 años de edad con 25 niños. Para atender las diferentes necesidades de los niños y niñas la I.E. cuenta con el siguiente personal educativo: 6 docentes, tres de ellas en calidad de contratadas y tres nombradas. Asimismo, hay una auxiliar y una señora de personal de servicio. (Proyecto Educativo Institucional [PEI], 2022).

1.2.3. Descripción de los beneficiarios

Los beneficiarios son un total de 28 estudiantes de 5 años de edad de los cuales son 11 niños y 17 niñas dichos alumnos conforman el aula “Pollitos”, en las primeras semanas de adaptación se utilizó el instrumento de la ficha de observación para realizar el recojo de información de las diferentes características que presentan en los siguientes aspectos:

En el *aspecto cognitivo*, los niños no buscan estrategias de solución para resolver un problema, dificultad para reconocer las formas de los objetos, dificultad para relacionar las figuras geométricas con objetos de su entorno, en el *aspecto social*, son poco sociables, no comparten los juguetes, dificultad para trabajar en grupo, mientras que en el *aspecto emocional*, la mayoría de los niños estaban alegres, otros eran tímidos, sentían miedo para expresar lo que sienten, no controlan sus emociones, se sentían frustrados ante un problema que no podían solucionar y en el *aspecto psicomotor*, no reconocían nociones de espacio (hacia adelante, hacia atrás; dentro, fuera; encima, debajo), poco participativos en los momentos de juego, tímidos para realizar diversos movimientos, tenían dificultad para reconocer su ubicación, les hacía difícil moverse de un lado a otro mencionando en qué dirección van o que es lo que realizan, pero se observó que la mayoría de los niños se divierten corriendo, saltando, atrapándose, les encanta jugar con las pelotas. (Ficha de observación diagnóstica, 2022).

1.2.4. Deconstrucción de la práctica

El proceso de deconstrucción comienza con la auto reflexión del docente a la propia práctica mediante un análisis profundo sobre su quehacer pedagógico, así como las teorías y estrategias que utiliza de acuerdo a las situaciones que experimentan los estudiantes en el aula. (Huayllani, 2020)

A lo largo de las prácticas pedagógicas realizadas he logrado adquirir conocimientos y estrategias para contribuir a los aprendizajes de los niños y niñas, también he podido fortalecer mis capacidades y habilidades que permiten la mejora de mi formación profesional, estos cambios han sido significativos, porque he logrado superar mis dificultades, debilidades y miedos que he tenido en los primeros meses de práctica como por ejemplo, el uso de pocas estrategias para el dominio de todo el grupo de estudiantes, el no brindar retroalimentación pertinente, no distribuir el tiempo adecuadamente según los procesos pedagógicos, atender a 28 niños y niñas con diferentes necesidades, entre otros. En el transcurso de la práctica logré fortalecer mis habilidades las cuales se reflejaban en la realización de las actividades de aprendizajes, elaboración de sesiones, en los logros que cada uno de los estudiantes iban adquiriendo a diario, personalmente logrando reconocer las necesidades e intereses de los niños, la retroalimentación oportuna ante las dificultades que presentaban, generar un ambiente de compañerismo, aplicación de nuevas estrategias, identificar que competencias les falta desarrollar y describirlas en el diario de campo, de esta manera los aprendizajes han sido enriquecedores tanto para mí como para los niños. (Ficha de autorreflexión, 2022).

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

- ¿Cómo mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a través de los juegos psicomotores en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022?

1.3.2. Preguntas de acción

- ¿Cuál es el nivel de logro de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022?

- ¿Cómo diseñar y aplicar los juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022?

- ¿Cómo evaluar y evidenciar la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización mediante la aplicación de los juegos psicomotores en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

1) Diagnosticar el nivel de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

2) Diseñar y aplicar los juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

3) Evaluar y evidenciar la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

1.5. Hipótesis de acción

La aplicación de los juegos psicomotores permite mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

1.6. Hipótesis de investigación

H₁. La aplicación de los juegos psicomotores mejora significativamente la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

H₀. La aplicación de los juegos psicomotores no mejora significativamente la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

1.7. Justificación

El presente trabajo de investigación es importante, porque les ha permitido a los niños ser partícipes de los juegos psicomotores, vivenciar, manipular, con el fin de mejorar la capacidad de resolución de problemas de forma, movimiento y localización de la competencia matemática. Además, esta investigación aporta grandes beneficios como la indagación, para que los niños puedan aprender mediante los juegos psicomotores y descubrir nuevas estrategias donde los niños aprendan a resolver problemas a partir de sus movimientos y el contexto que les rodea.

Desde el punto de vista teórico, la investigación se fundamenta en la teorías que tratan sobre la importancia del juego en los niños, porque su aprendizaje se da desde los movimientos que realizan y va construyendo poco a poco, es decir, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo el cual genera un desarrollo mental, capacidad de análisis, autonomía, así mismo, se sustenta bajo la importancia que tiene hoy en día el desarrollo de competencias matemáticas teniendo en cuenta el aprendizaje por descubrimiento que los estudiantes realizan para que resuelvan un problema, permitiéndoles buscar estrategias por si solos, indagar, reflexionar sobre el problema, analizar a que solución llegaron, que proceso siguieron, que pueden hacer si existe otro problema. Desde el punto de vista metodológico, porque la investigación se aplicó mediante el enfoque mixto, porque se basa en recolectar y analizar los datos cuantitativos y cualitativos, asimismo, desarrollando acciones de reflexión y toma de acciones de mejora a través del diario de campo que es el instrumento para redactar los logros, dificultades y propuestas de mejora de cada uno de los

estudiantes después del desarrollo de cada actividad, es por ello que se buscó transformar a todos los participantes implicados, ya que al participar activamente logran interiorizar y valorar otras experiencias diferentes a las que experimentan en contextos comunes, mediante la investigación acción.

Desde el punto de vista práctico, la aplicación de los juegos psicomotores genera aportes significativos en los niños, porque dichos juegos motivan, genera curiosidad por seguir aprendiendo, se involucran todos al momento de jugar, resuelven problemas de manera conjunta, les mantiene activos, busca la participación de todos, no hay temor a equivocarse, despierta la creatividad, cada actividad es de manera real con materiales en concreto de acuerdo a su realidad los cuales son atractivos y manipulables, respondiendo sus necesidades e intereses. Por lo tanto, la gran labor que se tiene como docente es ardua, porque se ha descubierto en los niños que para que puedan aprender no es necesario imponerles lo que nosotros queramos, sino fortalecer la creatividad y la capacidad de resolver problemas por si solos, para ello, el juego es necesario tenerlo presente durante todo el proceso educativo ya que permite a los niños y niñas adquirir nuevos conocimientos no solo al desarrollar las competencias matemáticas sino en la formación integral de cada estudiante.

Capítulo II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Soria (2018), su investigación tuvo como objetivo mejorar la atención de los estudiantes, aplicando un programa de juegos psicomotrices en los niños y niñas de la primera sección del nivel inicial de Institución Educativa “Vicente Tejada” en la ciudad de El Alto-Bolivia. Esta investigación es de tipo “explicativo”, porque relaciona a las dos variables, siendo una variable la causa y la otra variable el efecto, trabajó con una muestra de 19 estudiantes, de 4 a 5 años edad; de los cuales 10 eran niños y 9 niñas. El instrumento que se utilizó fue una Escala de Evaluación, primero aplicó para la variable de la “atención” y luego aplicó para el programa de juegos, para registrar de cómo eran los estudiantes antes de aplicar los juegos psicomotrices se desarrolló 9 sesiones, a lo largo de 2 semanas. Después de haber descrito las conductas y características de los niños se procedió a la aplicación de los juegos desarrollando 9 sesiones durante 2 semanas. Concluyendo que, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, mediante el juego, fortalece el dominio y el control de los movimientos del cuerpo, asimismo mejora la atención en los niños, porque les permite tener mayor concentración en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el aula. Por otro lado, el aporte de este trabajo a la presente investigación es, la manera de cómo se realizó la aplicación de los juegos psicomotrices, el uso de los diversos materiales y estrategias utilizadas para fortalecer los aprendizajes de los niños.

Navarro y Pabón (2020), su trabajo investigativo tuvo como objetivo primordial fue determinar la correlación que hay entre el juego como técnica pedagógica y el pensamiento numérico en una operación básica: “la suma”, en estudiantes de 1° grado de primaria de la Institución Educativa el Concorde, de Malambo Atlántico-Colombia. La investigación fue de tipo descriptivo enmarcado con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo) y un diseño cuasi-experimental. Para dicha investigación se trabajó con una muestra formada por 47 alumnos de 1° grado de primaria, de 6 y 7 años de edad entre niños y niñas. Los instrumentos que se utilizó fueron la observación y el cuestionario, para ello se realizó un pre test y un post test empleando una prueba escrita en la que se ha dado diferentes preguntas para que los niños puedan razonar al dar una respuesta. Concluye que, el juego es importante porque ayuda a

fortalecer la capacidad intelectual, cognitiva, física, emocional y motriz de los estudiantes, asimismo; construye en los niños buenos valores y actitudes humanas como: el afecto, la socialización, el respeto por los demás, la competencia, la tolerancia y muchos otros más que caracteriza al ser humano. Por otro lado, el juego también permitió la expresión de movimientos para resolver un problema, de esta manera desarrolla todas las competencias mediante las experiencias diarias que tienen. Por lo tanto, el aporte principal que brinda a esta investigación es el fundamento teórico de diferentes autores que describe en su investigación, esto ayuda al sustento de las variables.

Chango (2020), esta investigación tuvo como objetivo, determinar la incidencia de las estrategias lúdicas innovadoras en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño”. Este trabajo responde a una investigación de tipo cuasi - experimental la misma que permite derivar un mismo propósito que las investigaciones experimentales. Asimismo, la muestra está conformada por un total de 22 estudiantes entre niños y niñas. El instrumento utilizado fue la observación en la que se describió las características de los niños. Concluye, que al aplicar la propuesta de intervención pedagógica sobre el uso de las estrategias lúdicas innovadoras permitió generar cambios en los estudiantes del nivel inicial generando múltiples aprendizajes en ellos ya que permite a los mismos actuar con optimismo, alegría y razonamiento, puesto que se sienten seguros de actuar en un ambiente vivencial generando experiencias de aprendizajes experimentales. El aporte que brinda a la presente investigación es el sustento teórico y la aplicación de sesiones mediante actividades.

Cahuaya (2022), esta investigación tuvo como objetivo, determinar la influencia de las actividades lúdicas utilizando el material reciclado para desarrollar de la noción lógico matemática en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa 4 de julio de la ciudad de La Paz. Además, este trabajo investigativo es de tipo explicativo, porque está orientado a responder a las causas de los cambios físicos y sociales, su objetivo es explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué circunstancias se da este. La muestra está conformada por 30 estudiantes entre niños y niñas correspondientes al nivel inicial. El instrumento que se utilizó fue un Test de habilidades básicas. Concluye que, al aplicar las actividades lúdicas mediante la utilización de los materiales didácticos elaborado con materiales de reciclaje se pudo observar que los niños se mostraban interesados por participar en las actividades, porque el material era atractivo y les gustaba explorar mediante actividades lúdicas. Entonces, el aporte que brinda

a la presente investigación es la aplicación de sesiones de aprendizaje, porque algunas de ellas se han utilizado en el transcurso del desarrollo del proyecto con los niños, todo ello se ha realizado con el material en concreto.

2.1.2. A nivel nacional

Saavedra (2020), su investigación tuvo como objetivo principal determinar la Influencia en los juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa “8 de octubre” de la provincia Tumbes – 2020. La presente investigación fue de tipo Cuantitativo el cual se enfoca en analizar los resultados mediante la numeración numérica. La muestra estuvo conformada por 17 niños y niñas de 4 años de edad, para recoger los datos informativos se usó como instrumento una lista de cotejo para el pre test y post test. Así como también el instrumento de la observación con esto se obtuvo información detallada sobre el conocimiento de habilidades, capacidades y características. Se concluye que, al aplicar los juegos lúdicos como estrategias permitió desarrollar y fomentar la curiosidad, despertar el interés por resolver problemas, fortalecer su autonomía para participar de las actividades, logrando exitosamente cumplir con el objetivo principal. El aporte principal que brinda esta investigación al presente trabajo es el desarrollo de la segunda variable, es decir, el desarrollo de las capacidades matemáticas y las nociones espaciales, dando a entender la orientación y localización espacial de los niños, asimismo algunas actividades lúdicas para aplicar a los niños utilizando diversos recursos.

Torres y Ottos (2018), en su investigación realizada tuvo como objetivo principal determinar la influencia del programa de juegos infantiles en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “El Progreso” de Satipo, el enfoque que corresponde a esta investigación es el enfoque cuantitativo, porque utiliza la recolección de datos para probar la hipótesis, basándose en la medición numérica y el análisis estadístico. La muestra con la que se trabajó fue con 14 niños y niñas, el instrumento utilizado fue una lista de cotejo evaluando mediante indicadores para las dos variables dando una valoración de sí o no. Se concluye que, los juegos lúdicos como estrategias metodológicas influyen de manera positiva en el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas, porque permiten preparar a los estudiantes para buscar solución ante un problema durante las actividades diarias, del mismo modo, despierta su interés por el desarrollo de los juegos. El aporte principal a esta investigación es la importancia de los juegos infantiles para

el aprendizaje de los niños, porque aumenta el interés por participar de los juegos propuestos.

Rojas (2019), su investigación tuvo como objetivo principal establecer la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 676 San Martín de Porras. El trabajo investigativo fue de tipo correlacional pues se definirá si hay relación entre las dos variables mencionadas. La muestra estuvo conformada por 21 estudiantes de 5 años de edad, aplicando como instrumento una lista de cotejo con la finalidad de medir la variable del juego lúdico matemático, con la valoración de sí y no. Se concluye que, según los resultados obtenidos se demuestra que si existe relación entre los juegos lúdicos y la capacidad matemática debido a la influencia positiva que tiene los juegos sobre la matemática. El aporte que brinda es el uso de las actividades y estrategias lúdicas mediante de sesiones de aprendizaje que se puede desarrollar con los niños y niñas de acuerdo al nivel de aprendizaje que cada uno de los estudiantes tiene, además, del desarrollo de las capacidades matemáticas de manera creativa.

Trinidad (2021), el objetivo de esta investigación fue, desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización aplicando los juegos organizados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 “María Montessori”, Huánuco. Esta investigación fue de tipo aplicada, porque manifiesta su interés por aplicar los conocimientos teóricos ante una situación precisa y concreta y los efectos prácticos que de esta provengan. La muestra fue conformada por el aula “Respeto” con 16 niñas y 8 niños un total de 24 estudiantes y el aula “Honradez” 14 niños y 11 niñas siendo un total de 25 alumnos. El instrumento que se aplicó fue una lista de cotejo, la cual se evaluó con veinte indicadores. Concluye que se ha logrado desarrollar la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización mediante la aplicación de “Los juegos organizados”. El aporte que nos brinda este trabajo es la organización de la segunda variable, es decir, de la competencia matemática, la cual me ayuda a tener referencia para organizar por subtemas.

2.1.3. A nivel regional

Aliaga (2017), tuvo como objetivo principal demostrar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de aprendizajes con relación a la competencia resuelve problemas de cantidad en el Área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 250, del Caserío de Paltarume-Huasmín de la Provincia de Celendín. Esta investigación es de tipo experimental. La muestra estuvo constituida por 10 estudiantes, de los cuales fueron 4 niños y 6 niñas. Además, el instrumento que se utilizó fue una ficha de observación para el

pre test y el post test. Concluyendo que, al aplicar las estrategias lúdicas, permitió desarrollar aprendizajes con relación a la competencia resuelve problemas de cantidad en el Área de Matemática, además, se puede afirmar que sí tuvo gran influencia las estrategias lúdicas en los aprendizajes de los estudiantes. El aporte que brinda a esta investigación es la manera de cómo interpreta los resultados obtenidos en su investigación es clara y precisa la descripción que realiza.

Acuña (2018), su investigación tuvo como objetivo demostrar si el desarrollo de juegos tradicionales mejora la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco-Bambamarca, el trabajo es de tipo Pre experimental, debido a que se trabajó, teniendo como referencia a un solo grupo de muestra y control. La muestra está conformada por 19 niños y niñas de cinco años de edad. El instrumento utilizado fue una ficha de observación, el cual ha servido para realizar las observaciones en la aplicación de las pruebas de entrada como de salida. Concluye que, después de aplicar la propuesta de juegos tradicionales como estrategia en los niños y niñas de cinco años ésta mejoró de manera satisfactoria el desarrollo de la psicomotricidad. El aporte que brinda a la presente investigación es el análisis que realizar con los resultados obtenidos mediante los datos estadísticos.

2.1.4. A nivel Local

En el nivel local no hay investigaciones acerca de la problemática que se está investigando.

2.2. Marco teórico referencial

2.2.1. La resolución de problemas de forma movimiento y localización

Según Bahamonde y Vicuña (2011), los autores definen a la resolución de problemas como una acción compleja, porque pone de manifiesto un extenso grupo de capacidades incluyendo elementos principales para desarrollar su capacidad intelectual y cognitiva de los niños, por tal razón, su importancia se basa en que la resolución de problemas es la parte central de la actividad matemática, por lo que debe ser el medio para el aprendizaje de los asuntos matemáticos del nivel inicial con el propósito de desarrollar en los niños la habilidad para resolver un problema.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) en el programa curricular asegura que los seres humanos, desde su nacimiento van explorando por si solos a todo que los rodea, utilizando todos sus sentidos para adquirir información y resolver los problemas que se les presentan. Asimismo, cuando los niños exploran, manipulan los objetos y establecen relaciones logran de manera autónoma hacer agrupaciones, ordenar y realizar

correspondencias de acuerdo a sus propios criterios. Por lo tanto, de acuerdo a las experiencias diarias que tengan los niños irán adquiriendo nuevos aprendizajes, es decir, poco a poco van logrando una mejor comprensión sobre la relación que existe entre su cuerpo y el espacio, entre otras personas y los objetos que están alrededor de su espacio. Además de que paulatinamente, irán estableciendo relaciones más complejas permitiéndoles resolver situaciones concernientes a cantidad, forma, movimiento y localización.

2.2.1.1. Importancia de la resolución de problemas

La matemática es primordial para desarrollar el aspecto cognitivo de los pequeños, porque les permite pensar organizando sus ideas, permitiendo preparar su mente para razonar, hacer críticas y sobre todo tener una buena concentración. Asimismo, la matemática configura aspectos y valores en los estudiantes garantizando una solidez en sus justificaciones, seguridad en los procesos y decisión en los resultados obtenidos, todo esto fomenta en los niños una aptitud consciente y conveniente para iniciar acciones que dirigen a la solución de los problemas a los que se afrontan cada día.

Según Thornton (2000), en su libro la resolución infantil de problemas afirma que la resolución de problemas en los niños es una meta y no se sabe cómo alcanzarla, de manera que para ellos puede ser una experiencia frustrante y negativa, pero eso permite generar la curiosidad por averiguar cómo resolver un problema nuevo, esto también ayuda a los niños a apreciar sus propios logros, a exteriorizar nuevos aprendizajes, a crear estrategias convirtiéndose en un reto divertido y atractivo, porque desde pequeños estamos inmersos en la resolución de problemas, por ejemplo, para los más pequeños les es más difícil resolver un problema ya que se puede pasar horas colocando bloques uno sobre otro sin caer, mientras que para los niños un poco más grandes ya no se les dificulta tanto, es por ello que es importante tener en cuenta la edad de los niños para saber en qué necesitan mejorar y así lograr fortalecer sus habilidades relacionadas al análisis, movimiento, curiosidad, concentración, memoria, interpretación, entendimiento, reflexión, resolución de problemas y abstracción de las acciones que el niño realiza en su entorno.

2.2.1.2. La resolución de problemas en el nivel inicial

Según Ollervides (2022) afirma que, la enseñanza de la resolución de problemas en el Nivel Inicial se basa en resolver diferentes tipos de problemas que abarcan conocimientos relacionados con los números, la localización, las formas geométricas y la medida. Es por eso

que es importante que los maestros fomenten actividades innovadoras creando espacios para la enseñanza de la matemática y el análisis grupal para que de esta manera los niños puedan razonar, pensar e identificar cual es el proceso que siguen para resolver un problema, cuales son los medios que utilizan para llegar a una solución y así logren establecer relaciones con cualquier problema que se les presente, mientras que las dificultades y logros les permita construir nuevos aprendizajes en situaciones futuras.

Por otro lado, la experiencia de resolver problemas para algunas personas suele ser un tanto frustrante y negativa, sin embargo, no es así para los niños de preescolar, esta situación es completamente errónea, pues los niños disfrutan resolviendo problemas, desde las actividades menos complicadas como amarrarse las agujetas, hasta los más difíciles en una actividad de pensamiento matemático. Para ellos, averiguar cómo resolver un problema, implica buscar soluciones que no tienen a la mano y estimula al mismo tiempo que utilicen sus saberes previos en pro de buscar una solución.

Según la teoría de Pólya (1965) menciona que, el resolver problemas es una cuestión de habilidad práctica, porque los estudiantes están inmerso a la realidad diaria de todo lo que sucede, es por ello que el autor a la resolución de problemas compara con la habilidad de nadar ya que también consiste en la práctica, asimismo menciona que es importante, al tratar de resolver problemas los estudiantes deben observar e imitar lo que las demás personas hacen, para ello su principal ejemplo es el docente, el cual debe proponer que los niños y niñas se interesen en buscar estrategias de solución permitiéndoles oportunidades donde puedan ser partícipes. Para desarrollar la resolución de problemas Pólya propone poner en práctica las siguientes fases:

- **Comprender el problema:** en esta primera fase es donde el estudiante debe conocer, contextualizar y analizar el problema, es decir, que es lo que está sucediendo para ello el docente debe intervenir con algunas preguntas como: ¿Cuál es la pregunta? ¿Cuáles son los datos? ¿Cuál y cómo es la condición?, dichas preguntas se pueden adaptar de acuerdo al problema y edad de los niños para que puedan entender.

- **Concebir un plan:** en esta fase, se tiene que conseguir que los estudiantes den sugerencias de cómo resolver el problema, se puede preguntar ¿Conoces un problema relacionado con este?, ¿Cómo podemos resolverlo?, entonces con esto le estaríamos permitiendo a los niños razonar para llegar a una solución, como propone Pólya en el caso que los estudiantes no puedan resolver que el docente debe de buscar problemas similares y junto con ellos resolverlos para que así logren comprender la resolución.

- **Ejecución del plan:** en esta fase en donde ya se tiene en claro un plan, las estrategias a utilizar entonces debe ejecutarse y observar los resultados.

- **Examinar la solución obtenida:** finalmente, después que los estudiantes ya han experimentado, pusieron en práctica sus estrategias, podemos analizar como lo hicieron, si funcionó o no sus propuestas de solución además se puede preguntar ¿Puede obtener el resultado de manera diferente?, ¿Puede emplear este resultado en otro problema?

Por otro lado, según Thornton (2000) en su teoría sobre la resolución de problemas propone el siguiente proceso a seguir para que los estudiantes logren comprender y resolver los problemas

1. Acciones guiadas por los datos: En este momento el docente dialoga sobre el problema con los niños. Es importante que los estudiantes comprendan cuál es el problema, por qué existe tal problema, cómo sucedió y que medios se pretenden usar para llegar al objetivo que se quiere alcanzar.

2. Predicciones: Cuando los estudiantes ya conocen cuál es el problema, ellos mismos tienen que empezar a proponer estrategias para lograr solucionarlo. Thornton menciona que en esta fase el niño puede demostrar acciones de creatividad, proponiendo ideas completamente nuevas para él, el cual contribuye a la construcción de su aprendizaje.

3. Enfrentar el problema: Llevar a cabo lo planificado, aplicando las propuestas seleccionadas para poder resolver el problema.

4. Responder a la retroalimentación: Es aquí donde se comprueba si la planificación de la estrategia planteada llega a funcionar o no. Asimismo, juega un papel importante la comunicación y la guía que ofrece el docente a través de preguntas que le ayuda a concluir si se logró con el objetivo y como se hizo para alcanzarlo.

2.2.1.2. Componentes de la resolución de problemas

Según Bustamante (2015) afirma que, la matemática se genera gracias a las vivencias y a las interacciones que realizan los niños y niñas con el medio de su contexto, permitiéndoles reconocer y crear relaciones entre los objetos, pudiendo hacer diferentes acciones, identificar los cambios en situaciones diarias desde el yo corporal, en que se articulan los aprendizajes matemáticos a partir de las siguientes nociones:

a) Nociones de objeto:

Según Bustamante (2015), los estudiantes van adquiriendo las nociones de objeto, de acuerdo a como van descubriendo y reconociendo cada una de sus aspectos de los objetos y personas de su medio. Es necesario la interrelación con el ámbito y con los materiales concretos, el cual facilita la descripción de las características de los objetos como: similitudes, distinciones, igualdades. El proceso perceptivo, de razonamiento, comparaciones, clasificaciones y síntesis, se estructura toda la información percibida del contexto mediante los sentidos y se integra con el conocimiento del esquema corporal. La estrategia activa, logra la obtención de varias vivencias a partir de las cuales se crean las nociones, se unen según su clase, estableciendo relaciones de orden entre definidos objetos, esto favorece el conocimiento cualitativo, es decir, el conocimiento de las cualidades externas de los objetos como:

- Colores Primarios (amarillo, azul, rojo); Secundarios (verde, morado, anaranjado); Terciarios (café y ocre); Neutros (blanco y negro).
- Forma: Círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.
- Tamaño: Grande, pequeño.
- Textura: Suave, duro; áspero, liso.
- Longitud: Largo, corto; alto, bajo.
- Volumen: Grueso, delgado; gordo, flaco.

b) Nociones de espacio:

Las nociones de espacio se estructuran a partir de las acciones de los niños sobre elementos concretos que estén a su alrededor, por tanto, la ubicación de un objeto en el espacio es en relación al que observa, es decir, que la persona es el centro y logra percibir que los objetos están delante, detrás; arriba, abajo, al lado de, cerca de, entre otros. La percepción de la relación espacial, es la habilidad de un observador para decidir la ubicación de los objetos con respecto hacia él, así como de los objetos entre sí. (Bustamante,2015)

Una vez que el niño se da cuenta y ha logrado darse cuenta de la existencia de ambos lados de su cuerpo, ya está listo para poder trabajar las nociones de dirección en el espacio exterior, porque el punto de referencia para su ubicación en el espacio es exactamente su propio cuerpo. Por lo tanto, el docente debe colocarse en la dirección que está posicionado el niño. Las nociones espaciales se trabajan también como opuestos y son:

- Arriba, abajo
- Encima, debajo.

- Dentro, fuera.
- Desde, hasta.
- Cerca, lejos.
- Derecha, izquierda

c) **Nociones de tiempo**

Las nociones de tiempo se crean a partir de las relaciones entre los momentos, entre los instantes y por tanto se disponen según a una serie de cambios producidos en los objetos y en las acciones. Mientras que, en el espacio se genera la relación entre los objetos en un mismo instante, en el tiempo, los instantes cambian. El tiempo, además, puede ser definido como dirección, ya sea hacia el pasado o hacia el futuro, por lo que hay una relación mutua entre el espacio y el tiempo, desarrollándose por medio de la actividad, además, el tiempo es el espacio en movimiento que constituye la serie de relaciones y de orden que vinculan a los objetos y sus movimientos. (Bustamante, 2015)

- Antes, después.
- Ayer, hoy, mañana.
- Rápido, lento. (de objeto, pero enlazada al tiempo).
- Día, noche.

2.2.1.3. Capacidades que desarrolla la resolución de problemas de forma, movimiento y localización

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) en el Programa Curricular describe, que los niños, desde que nacen exploran e indagan por si solos a todo lo que les rodea, haciendo uso de todos sus sentidos logrando adquirir información y poder resolver problemas que se les pueda presentar. Asimismo, cuando un niño explora, actúa en relación a los objetos logrando establecer relaciones permitiéndole realizar agrupaciones, ordenar y hacer correspondencias de acuerdo a sus mismos criterios. Por lo tanto, se da una considerable importancia a la matemática, porque los niños sucesivamente logran un mejor entendimiento sobre las relaciones de espacio entre su cuerpo y el entorno, entre otras personas y los objetos que están en su contexto. Además de que paulatinamente, irán estableciendo relaciones un poco más difíciles el cual les permitirá resolver circunstancias concernientes a la cantidad, forma, movimiento y localización.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) menciona que la matemática

siempre ha estado presente en cualquier momento, lugar y situación del acontecer diario el cual hace posible el descubrimiento y la comprensión del mundo, además permite ubicarnos en él y representarlo. Es por eso que, todos los estudiantes tienen las condiciones para el desarrollo de las capacidades matemáticas, pues todos los niños tienen la habilidad para resolver problemas y hacer uso de sus destrezas en las matemáticas para crear nuevos aprendizajes desarrollando las siguientes capacidades:

1) **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.** Consiste en construir relaciones en el espacio que les rodea de acuerdo a sus desplazamientos y ubicaciones logran explorar su contexto; es decir, consiguen identificar mediante diversas acciones al manipular y explorar sobre todo con el juego los niños observan que los objetos y personas tienen diversas posiciones o ubicaciones en dicho espacio, los niños van ejecutando desplazamientos, comparando distancias entre ellos y los objetos para alcanzarlos, así como descubren las características de los objetos, logran compararlos según su tamaño y reconocer la longitud.

2) **Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.** Esta capacidad consiste en la comprensión y comunicación de lo que significa las relaciones que establece al manifestar opiniones sobre la posición, desplazamiento, medidas, formas de los objetos, utilizando palabras de expresión matemática sobre las características de los objetos como que algunos son más grandes, más pequeños; otros tienen diversas formas como círculo, cuadrado, triángulo; asimismo expresan las ubicaciones que los mismos tienen, por ejemplo, está cerca o está lejos, está arriba o abajo, entre otras orientaciones y ubicaciones espaciales. Todo eso también logran expresar con su propio cuerpo, con material concreto y el dibujo.

3) **Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.** Consiste en elegir, adecuar, juntar o crear diferentes técnicas y medios para su desplazamiento, construyendo formas geométricas y calculando la distancia, para resolver los problemas que se atraviesan en el juego o al momento de explorar los materiales. De acuerdo a como se va acrecentado, esas estrategias se van fortaleciendo para construir las nociones de espacio, forma y medida. Es por ello que es importante que en el desplazamiento que los alumnos logren identificar los puntos de partida para que puedan ubicarse en el espacio y tenga noción que recorrido realizaron.

2.2.1.4. La matemática desde el enfoque de resolución de problemas

Según Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) afirma que el enfoque de

resolución de problemas es cómo movilizan sus capacidades para el desarrollo de su pensamiento matemático a partir de la representación de la situación mediante interrogantes en diversos contextos para que logren encontrar alternativas de soluciones de acuerdo a sus capacidades. Además, propone las siguientes características del enfoque de resolución de problemas:

- La matemática es el resultado cultural dinámico, cambiante, en continuo desarrollo y reajuste.
- Todas las actividades de matemática tienen como objetivo la resolución de problemas propuestos según la situación que se presenta, el cual se adquiere como un acontecimiento significativo que se dan en diferentes ámbitos. Estas situaciones se estructuran en grupos en el grupo de cantidad; grupo de regularidad grupo de equivalencia y cambio; grupo de forma, movimiento y localización; y el grupo de gestión de datos e incertidumbre.
- Al proponer y solucionar problemas, los niños se afrontan a desafíos para los cuales no tienen conocimiento, por lo que las estrategias de solución superan las dificultades que pueda surgir cuando se busca la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus aprendizajes al proponer, crear ideas y conceptos matemáticos que surgen como posibles soluciones ante los problemas, que irán en aumento siendo más complejas.
- Los problemas que solucionan los niños y niñas pueden ser propuestos por ellos mismos o por el docente, promoviendo la imaginación, y la interpretación de nuevas y diferentes acciones.

2.2.1.5. Categorías de la resolución de forma, movimiento y localización

a) Forma. Según Rabadán (2013), afirma que, los niños indagan, exploran y manipulan todo lo que está a su alrededor, por ende, descubren las formas, colores y tamaños de los objetos, logrando identificar sus características, además, perciben las semejanzas y diferencias de dichos objetos. Por otro lado, la forma que los niños puedan identificar como son las figuras geométricas es mediante algunos juegos didácticos los cuales también ayudarán en la mejora de su lateralidad, su creatividad e imaginación. Asimismo, ayudan en reconocer con mayor exactitud la elaboración de juegos, desempeñando destrezas viso motoras en los niños, porque los niños al aprender todo eso estaría creando el inicio de los aprendizajes sobre geometría y su razonamiento espacial. Por tanto, los estudiantes que adquieran las formas desde edades tempranas, posiblemente aprendan de manera más fácil en el futuro, por tener una base de aprendizaje geométrico.

b) Movimiento. Según Portillo (2020) en sus investigaciones demuestran que, para el niño el movimiento lo es todo, porque mediante el movimiento refuerza su creatividad, resuelve problemas, fortalece su comunicación, su socialización al relacionarse con los demás, asimismo, mejora la atención, concentración y memoria. Por tal motivo, es que se debe dejar a los niños moverse, jugar, realizar actividades lúdicas en espacios de acuerdo a su edad y no mantenerlos sentados dentro de las aulas ya que tener a los niños solo sentados, sin realizar ningún movimiento, se estaría impidiendo su desarrollo motor e intelectual. En cambio, a través del movimiento el aprendizaje se convierte más placentero y significativo. En el sentido de la construcción de sí mismo, fortaleciendo las nociones de espacialidad, lateralidad, dominio y control del propio cuerpo, logrando que el cerebro recopile y pueda enviar información a todas las partes del cuerpo, siendo los movimientos e interacción con el contexto lo que hace que el cerebro se desarrolle.

c) Localización. Entender la definición sobre el espacio, quiere decir haber logrado un conjunto de nociones espaciales las cuales manifiestan las diversas ubicaciones y orientaciones que consigue un objeto o un cuerpo. De tal manera, favorece y trabaja la localización, ayudando al niño a tener conciencia sobre lo que ha logrado aprender. Según Hannoun (1977), afirma que el niño descubre desde los primeros meses de vida su propio espacio, de acuerdo como va creciendo se abrirá hacia el espacio exterior, es decir, el espacio de las cosas. Por tanto, así es como le será fácil concebir que el espacio en relación a la personas, muebles, objetos, calles y casas de su entorno, entonces, el niño irá reconstruyendo su mundo convirtiéndolo en su propio mundo describiéndolo por ejemplo que su lugar favorito para jugar es debajo de la mesa detrás de la puerta.

2.2.2. Los juegos psicomotores

El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

Según Froebel (1926), define al juego como el mayor grado de desarrollo del niño, porque en esta edad es donde se da su manifestación libre y espontánea. Asimismo, el juego es la certeza del conocimiento del ser humano. Por lo tanto, los juegos de esta edad son el principio que marcará toda la vida de una persona; pues éste, al fomentar en los niños hace que se interesen e involucren más por las actividades diarias. Por tal razón, es que se debe de considerar al niño el agente educativo principal de aprendizaje ya que es un ser dinámico y

creativo que requiere desarrollarse en lo sensorio motriz, en la socialización y en el juego.

Vygotsky 1988 (como se citó en Sarlé, 2001) afirma el juego es una acción de socialización, en la que, mediante la colaboración con los demás niños, se pueden alcanzar aprendizajes significativos, porque los niños en temprana edad entran en un mundo imaginativo, en el que aquellos deseos que no se pueden realizar encuentran lugar, este mundo es lo que llamamos juego. Al imaginar se construye un nuevo desarrollo psicológico, representando una forma concretamente humana de actividad consciente. Por tanto, el juego es el momento para satisfacer inmediatamente los deseos, porque al jugar el niño no espera lograr algún resultado, sino que solo lo hace por divertirse es por ello que se debe aprovechar esos momentos de diversión de los niños para fomentar el aprendizaje donde todos participen.

2.2.2.1. Importancia de los juegos psicomotores

Navarro (2010) menciona que los juegos promueven el aprendizaje, porque las experiencias diarias que los niños tienen aparte de ser divertidas y agradables, los niños adquieren confianza, seguridad y desarrollan sus destrezas motrices mediante las acciones que realizan como saltar, correr, realizar competencias entre ellos, asimismo, los juegos estimulan su aspecto cognitivo ya que les permite resolver problemas, desarrollar su pensamiento, atención y memoria.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) afirman que los juegos conforman una de las maneras importantes en las que los niños y niñas desde pequeños adquieren destrezas y habilidades fundamentales para la vida. Por lo tanto, las ocasiones que los niños juegan y los ambientes donde se desenvuelven ayudan a la exploración y el aprendizaje práctico constituyendo una educación preescolar eficaz, porque los juegos son el origen para desarrollar los conocimientos y habilidades sociales, emocionales ayudando a resolver problemas. Además, a través de los juegos, los niños aprenden a fortalecer los vínculos con los de su entorno, a compartir, negociar y resolver conflictos cotidianos, el juego también fomenta en los niños actitudes de liderazgo dentro de un grupo.

Mendieta, Toledo y Vargas (2010) los autores mencionan que los juegos psicomotores ayudan al desarrollo motor y al desarrollo neuronal, es por ello que es primordial la estimulación de la motricidad del niño, porque las capacidades que adquieren hacen posible el

desenvolvimiento del cuerpo de acuerdo a la realidad que crecen. Por tanto, los logros que obtienen los niños influyen en las relaciones sociales, aumentando el trabajo en equipo y compañerismo para superar dificultades. Por otro lado, los juegos psicomotores en el nivel inicial son ejecutados con la finalidad de colaborar y acompañar el desarrollo integral de los niños comprendiendo el aspecto cognitivo, motriz, emocional, afectivo y social; propiciando al juego libre como medio primordial para la expresión motriz y el desenvolvimiento de cada estudiante.

Las experiencias que tengan los niños en relación a su cuerpo y su motricidad libre mediante los juegos, sería la principal causa para reforzar el desarrollo de las conexiones neuronales y la instalación de diversas funciones del cerebro, ya que así se manifiestan los estímulos y las experiencias sensitivas y perceptivas que crean la relación con el mundo concreto y cercano. Durante las actividades ejecutadas por los mismos niños, se irá observando y analizando las condiciones de cada uno de ellos, describiendo su estado global y logrando detectar sus habilidades y dificultades en cada ámbito.

2.2.2.2. Los juegos psicomotores y el proceso de aprendizaje en los niños

Según Larrey (2013) afirman que, los juegos psicomotores fomentan el aprendizaje, porque activa múltiples áreas del cerebro, permitiendo así la retención de información y la formación de nuevas conexiones neuronales. Cuando los niños y niñas son partícipes de actividades psicomotrices, logran estimular su atención, su capacidad de concentración y su memoria. A través del movimiento que realizan pueden explorar y experimentar con su entorno, lo que a su vez potencia su curiosidad y creatividad. Al incorporar los juegos psicomotores en el aula, se pretende generar un ambiente propicio para el aprendizaje significativo, donde los estudiantes se sienten motivados, activos y participativos. Por lo tanto, para fomentar el aprendizaje en los niños mediante los juegos psicomotores es importante conocer por los niveles psicomotores que atraviesa:

1) Nivel tónico-emocional. Se identifica por las experiencias de relación con los objetos y con los demás. Este nivel de placer tónico-emocional permite resolver o analizar situaciones vivenciándolas como placenteras; esto sirve de base para conocerse uno mismo y conocer a los demás sacando a flote todas las emociones y expresándolas mediante los movimientos que realizan. En este nivel los objetos se usan como envolventes, es decir, los niños no investigan con los objetos, simplemente se relacionan con ellos mediante la exploración. Por ejemplo, con telas, pañuelos, cajas, etc., no sirven para construir algo, sino

más bien para descubrir sus características y jugar con dichos objetos.

2) **Nivel sensorio motor.** En el nivel sensorio motor se desarrolla la habilidad por captar los movimientos del cuerpo y de fortalecer las destrezas motoras básicas, produciéndose desde la evolución de sus movimientos. Los aspectos que se deben fortalecer en este nivel son los siguientes:

- **Sensaciones propioceptivas,** estas sensaciones se da mediante situaciones de relajación (sensaciones kinestésicas), equilibrio, desequilibrio; por ejemplo, intentar mantener el equilibrio saltando en un pie, golpeando objetos, jalar cuerdas.
- **Procesos posturales,** los niños experimentan diferentes posiciones ya sea estáticas o en movimiento (sensaciones posturales), por ejemplo, jugar a las estatuas o jugar a atraparse.
- **Grandes coordinaciones,** los niños experimentan la sensación que produce al estar en movimiento y sus límites como giros, saltos, desplazamientos.

3) **Nivel perceptivo-motor.** Son las acciones que ayudan a los niños a experimentar e indagar sobre el espacio, el tiempo y las situaciones de su contexto descubriendo algunas características sensoriales de forma, color, tamaño, distancias entre los objetos. Los aspectos que se trabaja en este nivel es:

- **Desarrollo perceptivo:** este desarrollo se da mediante la agrupación y asociación de las diversas sensaciones, de las habilidades perceptivo-motoras y de la satisfacción de controlar el movimiento; por ejemplo, para realizar una pirueta y caer como se desea, el niño se da cuenta de lo que realiza y disfruta de ello.

2.2.2.3. La expresividad motriz mediante los juegos psicomotores

En la psicomotricidad la expresión motriz es la manera de ser y estar del niño en el mundo. Asimismo, es la forma única, original e individual de ser, y estar en el espacio, como resultado de la función neuronal. Según Aucouturier (1993) en su teoría menciona que, existen tres niveles de expresividad motriz que mediante los estudiantes expresan y proyectan su historia profunda:

a) Primer nivel de expresividad

Es la manifestación de la sensación interna del cuerpo que se planifica en la motricidad a lo largo de toda la vida. Estas son: El placer de rodar, girar, el placer de caer, las caídas son una actualización de todas las experiencias de placer o displacer vivenciadas por

el niño. El placer postural, la experiencia postural en los niños ocasiona mucha satisfacción en ellos. En la expresividad motriz debemos de estar atentos a lo que el niño expresa mediante las acciones de movimientos corporales, analizar lo que realiza y que es lo que logra.

b) Segundo nivel de expresividad motriz

Aucouturier manifiesta que es en este nivel donde el niño integra el placer y el displacer de la sensación interna, logrando expresar el placer de entrar y salir, de aparecer y desaparecer. Los juegos facilitan para experimentar el placer a través del movimiento de su cuerpo, los estudiantes disfrutan el ver aparecer al otro y verle desaparecer, esto está asociado a las sensaciones visuales que el niño ha experimentado desde que encuentra placer en la mirada del otro. El placer de esconderse. El niño busca juntar sensaciones visuales y las intensifica mediante su desarrollo motriz. Asimismo, el niño muestra su expresividad a través del placer de desordenar, de ordenar, de realizar agrupaciones, de armar o construir los cuales son actividades que se relacionan con el placer de pensar y se pueden deducir como las primeras actividades cognitivas.

c) Tercer nivel de expresividad motriz

Se pone de manifiesto a través de los juegos que Piaget define como juegos simbólicos y Aucouturier (1993) califica como juegos de socialización. En esta clase de juegos se crea la primera operación intelectual todavía preconsciente. Entre ellos, resalta: El juego simbólico, indicando la habilidad del niño para “dejar de ser él y ser otra persona”. Mediante los juegos expresan su realidad que vivencian, se pone de manifiesto el placer de razonar, de crear, de expresar algunas ideas o propuestas de juego permitiéndoles desenvolverse corporalmente.

2.2.2.3. Elementos de los juegos psicomotores

a) El esquema corporal. Se establece al esquema corporal como uno de los elementos principales dentro de la psicomotricidad. Considerándolo como la identidad de la propia imagen corporal desde una sensación integral de parte del ser humano, el cual se constituye a partir de las actividades que realizan.

Según Ajuriaguerra (1979) ha distinguido tres etapas en relación con la evolución y desarrollo del esquema corporal:

. Cuerpo vivido (sensaciones) (0-3 años). No hay diferencias entre lo afectivo y lo intelectual. La diferencia de la realidad se da progresivamente; hasta los 3 años el niño ha logrado conquistar el “esqueleto” de un “yo” mediante de las relaciones con el adulto y de sus experiencias integrales.

. **Cuerpo percibido (reconocimiento de la sensación) (3-7 años).** Esta etapa se identifica por la discriminación de percepción; de manera sucesiva el esquema corporal va adquiriendo una orientación del mismo modo que se afianza su lateralidad. Hacia el final de esta etapa los niños son capaces de encaminar su atención sobre las coordinaciones de movimientos.

. **Cuerpo representado (representación mental) (7-12 años).** Se relaciona con el estadio de las operaciones concretas de Piaget, el cual tiene un papel decisivo el esquema de acción y aspecto dinámico del esquema corporal; es decir, el niño logra la representación mental de su propio cuerpo en movimiento, permitiéndole una mayor conciencia de su motricidad. Dominando su cuerpo y dispone de una gran independencia en sus acciones.

b) Coordinación motriz La coordinación motriz, tiene que ver con el control postural, la coordinación dinámica general y la coordinación óculo motora. De acuerdo al objetivo de estudio, se afirma que la coordinación motriz es el control del tonomuscular, en relación a los diversos movimientos de los músculos que realizan el movimiento. Para coordinar los movimientos motrices se sigue un vector secuencial de manera progresiva debido a las acciones que el niño realiza logrando un normal desarrollo con respecto a la coordinación de las funciones psicomotoras.

c) El control postural. Este elemento es el encargado de la adecuada posición que adquieren los niños y la forma apropiada de realizar los movimientos, tales como caminar, correr, saltar. Estos movimientos a su vez dependen de ciertas habilidades físicas las mismas que pueden ser fortalecidas con diversos juegos poniendo de manifiesto las destrezas de los estudiantes, como realizar carreras ya sean lentas o rápidas; hacer saltos de manera coordinada, hacer giros en torno a su espacio.

d) Orientación temporo-espacial. El saber orientarse es uno de los requisitos que el niño debe desarrollar para su normal funcionamiento en el entorno, la relación tiempo y espacio, se convierte en el desafío a obtener por los niños, los cuales se deben orientar en el espacio, logrando identificar la ubicación de su cuerpo con respecto al entorno, hacia otras personas. El tiempo es la otra noción que debe fortalecer el niño y la relación entre ambas, es la que genera la orientación tiempo-espacio.

2.2.2.3. Tipos de juegos psicomotores

Entre los tipos de juegos, los autores hablan y sugieren que los juegos sea tal sean

innovadores, creativos que llamen la atención de los estudiantes con el fin de lograr aprendizajes significativos, sin embargo, el trabajo investigado está organizado en juegos corporales, juegos con material no estructurado y juegos espaciales.

1) Juegos corporales se van aplicar mediante la utilización de su propio cuerpo con el fin de que vivencien a través del movimiento y les permita desarrollar la competencia matemática. Según Backes, Porta y Difabio (2015) consideran que el movimiento es más que un simple desplazamiento del cuerpo en el espacio, siendo que se construye de un lenguaje que da la oportunidad a los estudiantes actuar sobre el medio físico y el entorno, desplazándose a través de su expresividad. Se tiene en cuenta que en la etapa de Educación Infantil todo aprendizaje se debe partir principalmente mediante actividades que impliquen el movimiento, porque los niños aprenden mejor mediante las actividades del juego, la danza, el teatro, cabe mencionar que es necesario buscar y crear espacios donde los estudiantes tengan la libertad de poder moverse, jugar al aire libre. Mientras que, Parada (2021), afirma que los juegos corporales permiten el desarrollo de conocimientos y capacidades sociales y emocionales clave para su aprendizaje, ya que, mediante el juego, los niños aprenden a emprender vínculos de amistad, aprendiendo a compartir sus ideas, sus opiniones y sobre todo a expresar lo van realizando como movimientos, búsqueda de estrategias para resolver conflictos.

2) Juegos con material no estructurado. Para Vargas (2003) afirma que la utilización de los materiales educativos no estructurados son los materiales que no han sido creados especialmente con un fin educativo, pero que los docentes hacen uso particularmente para dar a conocer determinados temas y los estudiantes logren los aprendizajes esperados, algunos de los materiales son: chapas, cajas, pelotas, pañuelos, tubos, botellas, sogas, vasos, tarros, revistas, cintas, latas, entre otros. Por lo tanto, estos juegos son realizados con los niños usando material hechos de materiales que hay en casa, para que los niños se relacionen fácilmente y les sea novedoso para tal actividad. Asimismo, Moreno (2015) señala que al utilizar los materiales en cualquier actividad física puede contribuir a fomentar uno o varias competencias educativas, de acuerdo a la necesidad y las características propias de los niños, para realizar estos juegos se realiza una selección previa del material a utilizar, los materiales deben según las actividades a realizar y el objetivo que se quiere lograr, permitiendo en los niños la manipulación y exploración, asimismo, relacionándolo con su propio cuerpo y con los demás niños.

3) Juegos espaciales. Abarza, Cáceres, Fernández y Parra (2015) afirma que, para el proceso de aprendizaje de las nociones espaciales, los niños deben pasar por un proceso

complejo, iniciando desde la formación de conceptos hasta llegar a la construcción de mapas cognitivos o mentales. Este proceso inicia desde la adquisición de conceptos mediante la percepción y avanza hasta lograr recordar la posición de objetos, situaciones, personas, entre otros, mediante de la representación. Por lo tanto, las orientaciones espaciales se desarrollan a partir de las acciones que realizan los niños, siendo ellos los principales en realizar y participar en las actividades propuestas. Por otro lado, este tipo de juegos se van a desarrollar en función de que los estudiantes logren el reconocimiento de su propio espacio en relación a los demás y a los objetos, es por ello que los niños iniciarán a construir imágenes del espacio de acuerdo a las observaciones y experiencias que adquieran de él, por tanto, desde pequeños se puede concientizar al niño la capacidad de organizar el espacio, recurrir al estudio de los elementos de su entorno más cercano, por ejemplo, su casa.

Capítulo III. Metodología

3.1. Enfoque de investigación

Esta investigación es de enfoque mixto. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) dicho enfoque consiste en plasmar una agrupación de procesos sistemáticos, prácticos y críticos de investigación los cuales permiten recolectar y analizar los datos cuantitativos y cualitativos, así como la unión y el estudio conjunto, con el fin de obtener conclusiones producto de toda la información encontrada y así poder lograr un mayor conocimiento del estudio.

3.2. Tipo de investigación

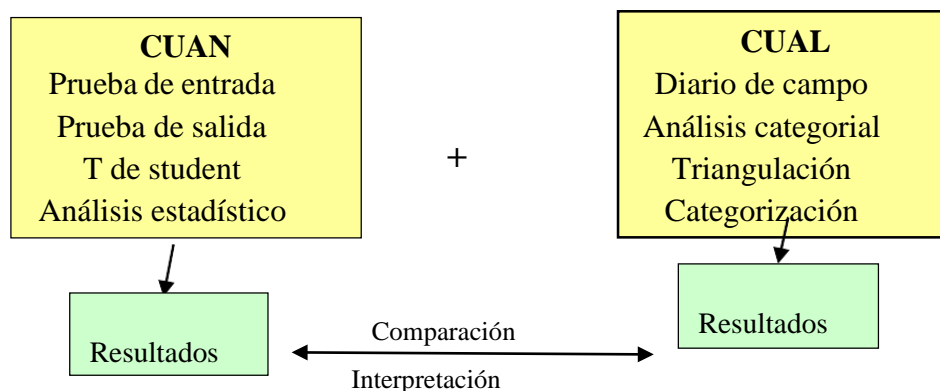
La investigación es de tipo aplicada. Según Escudero y Cortez (2018) esta investigación es denominada también como la investigación experimental. Además, este tipo de investigación se conoce debido a que resalta los fines prácticos del conocimiento. Por tanto, el fin de este tipo de investigación es desarrollar un conocimiento técnico que tenga una aplicación inmediata para solucionar una situación definida.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es de triangulación concurrente. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) de acuerdo a este diseño el investigador recoge la información cuantitativa y cualitativa sobre el problema de investigación. En el proceso para interpretar y discutir se culminan explicando ambas clases de resultados, y generalmente se realizan comparaciones de las bases de datos.

Figura 1

Diseño de triangulación concurrente



Nota. Diseño obtenido de Hernández, Fernández y Baptista (2014)

Se apoya en el diseño pre – experimental $G = O1 \dots\dots\dots X \quad O2$, donde **G**: Grupo pre experimental, **O1**: Información recogida en el pre test, **X**: Variable independiente, **O2**: Información recogida en el pos-test.

Así mismo se basa en los cuatro pasos del diseño de la investigación acción:

- 1) La planificación se toma de manera consciente y crítica los datos que se conoce, realizando un previo diagnóstico de las situaciones problemáticas, y la formulación de los objetivos que se desean lograr.
- 2) Se realiza la acción del plan con sentido deliberado y controlado.
- 3) Se acepta la observación de la acción con la finalidad de adjuntar evidencias que permitan luego se evaluadas. Se debe observar y registrar los efectos de la acción.
- 4) Se realiza la reflexión sobre las acciones registrados en el momento de observar y el desarrollo los discute con los participantes y otros agentes educativos. Esto conlleva a crear una nueva situación cuyo efecto es posible que sea la necesidad de planificación otra etapa para el proceso de mejora continua. Corresponde al proceso de reflexionar críticamente y de reconocer las lecciones aprendidas.

3.4. Técnicas de análisis e interpretación de datos.

3.4.1. Análisis cuantitativo

- **Estadística descriptiva.** Rustom (2012) menciona que la Estadística es una enseñanza que brinda la metodología creada en la Matemática, para adquirir, adjuntar, procesar, resumir y presentar datos referentes a un determinado estudio, convirtiéndolos con la finalidad de interpretar las estadísticas obteniendo conclusiones, dando garantía de capacidad en el proceso. Asimismo, propone una metodología que permita deducir características poblacionales a partir de muestras de ella.

-**T student.** Sánchez (2015) afirma que la prueba "t" de Student es un tipo de estadística deductiva que se emplea para determinar si existe diferencia significativa entre las medias de dos grupos. Es por ello que, con toda la estadística deductiva, se afirma que las variables dependientes tienen una distribución normal. Permitiendo comparar muestras, $n \leq 50$ y/o establece la diferencia entre las medias de las muestras.

3.4.2. Análisis cualitativo (interpretativo) o hermenéutico

- **Diario de campo.** Este instrumento se ha utilizado para registrar el desarrollo de cada actividad de aprendizaje, redactando las dificultades, logros que adquirieron los niños y niñas lo largo de la ejecución. Según, Elliot (2000) sostiene que es importante llevar un diario de manera permanente, para hacer descripciones sobre la observación, sentimientos, reacciones interpretaciones, reflexiones, hipótesis y explicaciones personales, en dichas narraciones no solo deben describir sobre los hechos de la situación, sino transmitir las sensaciones de estar participando en ellos. Además, en el diario de campo se describe tal cual como está sucediendo los hechos, las anécdotas, algunas dificultades y logros presentados de esta manera nos permite recordar e interpretar con facilidad lo ocurrido.

- **Ficha de observación.** Sirve de registro para obtener datos de manera directa de aquellas vivencias. Según, Arias (2020) afirma que la ficha de observación se emplea cuando el investigador quiere realizar una medición, un análisis o evaluación sobre un objetivo en particular; es decir, cuando quiere buscar información de dicho objeto. La ficha de observación se ha utilizado para registrar los acontecimientos presentados en los niños durante las primeras semanas de adaptación de los niños y niñas, con este instrumento se ha logrado identificar diversas características y actitudes de cada uno de ellos.

- **Escala de valoración.** Para evaluar las evidencias de los niños se utilizó una escala de valoración. Según el Currículo Nacional establece conclusiones describiendo el nivel de aprendizaje logrado por el estudiante, de acuerdo a las evidencias recogida durante las actividades realizadas y así poder evaluar; la manera que se califica o se da valoración a los procesos de aprendizajes de los estudiantes es mediante letras como (AD, logro destacado; A, logrado; B, en proceso y C, en inicio).

- **Triangulación.** Según Elliot (2000) considera que la triangulación es el adjuntar observaciones e informes sobre una misma situación realizados desde diferentes ángulos o perspectiva con la finalidad de compararlos y contrastarlos. La información de los informes puede ser de entrevistas, escritos entregados al profesor como fotografías. De acuerdo con ello se realiza la comparación de los diversos informes, señalando los aspectos en los que difieren, coinciden y se oponen.

- **Instrumento de validación.** Según Palella (2006) afirma que la validez es básica pues hace que el instrumento pueda medir y que el mismo pueda operacionalizarse a través de indicadores coherentes con los cuales sea posible obtener índices. Este instrumento fue validado por tres docentes (jueces) especializados en la carrera magisterial de Educación Inicial, para dicho instrumento se consideró 12 ítems de evaluación el cual iban a ser

evaluados en la prueba de entrada y salida los estudiantes participantes. Por tanto, los resultados arrojan una fiabilidad de 0,0031, demostrando que la prueba de salida y entrada son aplicables.

Tabla 1

Validez del instrumento de resolución de problemas

ÍTE MS	JUEZ 1			JUEZ 2			JUEZ 3			BINOMIAL
	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.0031738

Nota. Datos obtenidos de la ficha de validación.

- **Categorización.** Según Arias (2020) afirma que la categorización es clasificar, conceptualizar o codificar todos los datos obtenidos mediante el uso de términos o códigos. Por lo tanto, la escala de categorización colabora en agrupar los datos o información adquirida por intermedio de registros anecdóticos, observaciones o lista de corroboración.

3.5. Plan de acción

3.5.1. Campos de acción

- **Juegos Corporales.** Según el autor Bottini (2008) sostiene que, los juegos corporales, es la manera donde los niños ponen de manifiesto sus movimientos corporales y disfruta al hacerlo ya que le permite una libre expresión según los momentos que pasa, asimismo, resuelve las acciones que va realizando durante el desarrollo del juego, sean éstas intencionales o automáticas, conscientes o inconscientes. Por tanto, es importante la aplicación de juegos corporales para desarrollar la orientación espacial, vivenciar experiencias utilizando estos juegos así mismo, nos permita la incidencia en el desarrollo de las matemáticas.

- **Juegos con material no estructurado.** Según Manrique (2013) considera que los materiales didácticos son herramientas utilizadas por los docentes en las aulas de clase, para buscar aprendizajes significativos. Por tal motivo, es que es importante el uso de los materiales no estructurados, porque pretende mejorar la competencia matemática de manera divertida por medio del juego de esta manera permite desarrollar las capacidades, nuestro objetivo es utilizar el material del entorno y que está más a mediano para poder contribuir con el aprendizaje de las matemáticas en sus capacidades de razonar y actuar partiendo y desarrollando las actividades desde la realidad.

- **Juegos espaciales.** Según Zapateiro, Poloche y Camargo (2018) considera que la orientación espacial es la capacidad que implica constituir diversas ubicaciones en el espacio y operar con ellas; incluyendo la propia ubicación y sus movimientos, además, las ubicaciones de otras personas o de objetos, expresadas de acuerdo al espacio del entorno. Por lo tanto, es importante, porque los juegos caracterizan por las acciones del niño con respecto a su propio cuerpo, con respecto a los demás, los objetos, el espacio y el tiempo, además, se proponen actividades de relación con los pares utilizando el movimiento corporal que ayuden a potenciarlas nociones de espacio y tiempo potenciarlas nociones de espacio y tiempo.

3.5.2. Matriz del plan de acción

Hipótesis: La aplicación de los juegos psicomotores permite mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

Acciones	Indicadores de resultado	Actividades	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumentos de evaluación	Temporalización
Buscando formas	Establece relaciones, entre las formas de los objetos de su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material.	Reconociendo las figuras geométricas	Reconoce figuras geométricas como cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo. Identifica algunas formas geométricas en los objetos.	Hojas de trabajo	Diario de campo Escala de valoración	Mayo, julio
	Moldea con la plastilina la figura del círculo.	Buscando al círculo	Reconoce los objetos que tienen la forma de un círculo. Identifica a los círculos en las imágenes.	Técnica gráfico-plástico		
	Menciona que formas identificó durante el juego.	El rayuelo geométrico	Reconoce las formas de las figuras geométricas. Arma el cuerpo del payaso de acuerdo a la forma que tiene.	Hojas de trabajo		
	Dibuja y colorea clasificando las figuras por color y forma.	Juego a clasificar	Clasifica las figuras por color y forma en el cuadro de doble entrada. Muestra interés participando activamente.			
	Superan sus dificultades de manera autónoma.	Juego armar las figuras geométricas	Da propuestas de solución para resolver problemas. Busca estrategias para armar las figuras.	Fotos		

Acciones	Indicadores de resultado	Actividades	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumentos de evaluación	Temporalización
Mi cuerpo en movimiento	Reconoce la ubicación que realiza con su propio cuerpo en relación al espacio.	Saltando por los aros (dentro-fuera)	Se ubica dentro y fuera del aro. Ubica objetos dentro y fuera de la caja.	Hojas de trabajo	Diario de campo Escala de valoración	Julio-Agosto
	Reconoce la ubicación que realiza con su propio cuerpo en relación al espacio. Participa del juego de manera activa.	El rey manda ubicarme (cerca de, lejos de)	Se ubica cerca de y lejos de en relación a sus compañeros. Ubica los objetos según las indicaciones del juego.			
	Se ubica en el espacio y organiza sus movimiento y acciones para desplazarse.	Saltando hacia adelante, hacia atrás	Se desplaza hacia adelante, hacia atrás. Reconoce la ubicación hacia adelante, hacia atrás al realizar su ficha de trabajo.			
	Comprende la noción arriba y abajo.	Nos divertimos jugando arriba, abajo	Reconoce las partes de su cuerpo que están arriba y que están abajo. Ubica objetos arriba, abajo.			
	Reconoce mediante el juego la noción encima, debajo.	Jugando para aprender la noción encima, debajo	Ubica objetos encima, debajo en relación al espacio.			

Acciones	Indicadores de resultado	Actividades	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumentos de evaluación	Temporalización
Nos ubicamos en el espacio	Da razones porque el recorrido que hizo de los caminos fueron cortos y largos.	Buscando medidas largo-corto	Menciona los caminos que recorre. Reconoce las longitudes de los caminos si son cortos o largos.	Hojas de trabajo	Diario de campo Escala de valoración	Septiembre Noviembre
	Manifiesta su localización en el espacio de su entorno.	En busca del tesoro	Se orienta de acuerdo a las indicaciones del mapa. Identifica su orientación espacial de manera autónoma.			
	Demuestra dominio de su ubicación.	Recorriendo caminos	Participa del juego desplazándose en el espacio de manera autónoma.			
	Representa lo que ha realizado mediante el dibujo.	Jugamos delante de-detrás de los objetos	Ubica los objetos delante de-detrás de Usa su propio cuerpo para ubicarse delante de, detrás de.			
	Demuestra su aprendizaje en el desarrollo del juego y ficha de trabajo.	Hacia dónde vamos	Se ubica en el espacio derecha, izquierda, hacia adelante y hacia atrás. Menciona en qué dirección están saltando según la orientación de las flechas.			

Capítulo IV. Resultados de la investigación

4.1. Descripción de resultados

4.1.1. Objetivo 1

Diagnosticar el nivel de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

4.1.1.1. Resultados de la prueba de entrada

De acuerdo a los resultados obtenidos en la prueba de entrada aplicada a 28 estudiantes entre niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 494 Pequeños Angelitos aula “Pollitos, estos resultados se ponen de manifiesto en la tabla N° 2 y en la figura N° 2, el nivel de aprendizaje según las dimensiones para la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización presenta los siguientes datos estadísticos:

En la dimensión de **forma**, 24 estudiantes se encuentran en el nivel de inicio que equivale al 86%; 3 estudiantes están en el nivel de proceso que equivale al 11% y solo un estudiante se encuentra en el nivel de logro que equivale al 4%. En la segunda dimensión de **movimiento** se observa que 23 de los estudiantes se encuentran ubicados en el nivel de inicio que equivale al 82%, mientras que 5 estudiantes se encuentran en proceso que equivale al 18%. Asimismo, en la tercera dimensión de **localización** se muestra que 24 estudiantes están en el nivel de inicio que equivale al 86%, mientras que 3 estudiantes están ubicados en el nivel de proceso que equivale al 11% y 1 estudiante está ubicado en el nivel de logro, el cual equivale al 4%. Por lo tanto, el nivel de la variable de desarrollo de la **resolución de problemas de forma, movimiento y localización** se observa que 26 estudiantes están en inicio esto quiere decir que un 93% tiene un bajo nivel, 2 estudiantes están en proceso, el cual equivale a un 7% y 0 estudiantes están el nivel de logro.

Estos resultados obtenidos significan que la mayoría de los niños y niñas de 5 años de edad al iniciar el año escolar su nivel de desarrollo de resolución de problemas de forma, movimiento y localización ha sido bajo, todo ello es consecuencia de las clases virtuales, porque no se ha fomentado sesiones de aprendizaje sobre el área de matemática, asimismo, que los estudiantes no han socializado mediante los juegos, grupos de amigos el cual les permite estar en contacto con los demás y con todo lo que les rodea. Por tal razón, los estudiantes demuestran poca autonomía, se les hace difícil comprender los problemas que les rodea, no buscan soluciones por su propia cuenta al presentarles una situación

problemática.

Tabla 2

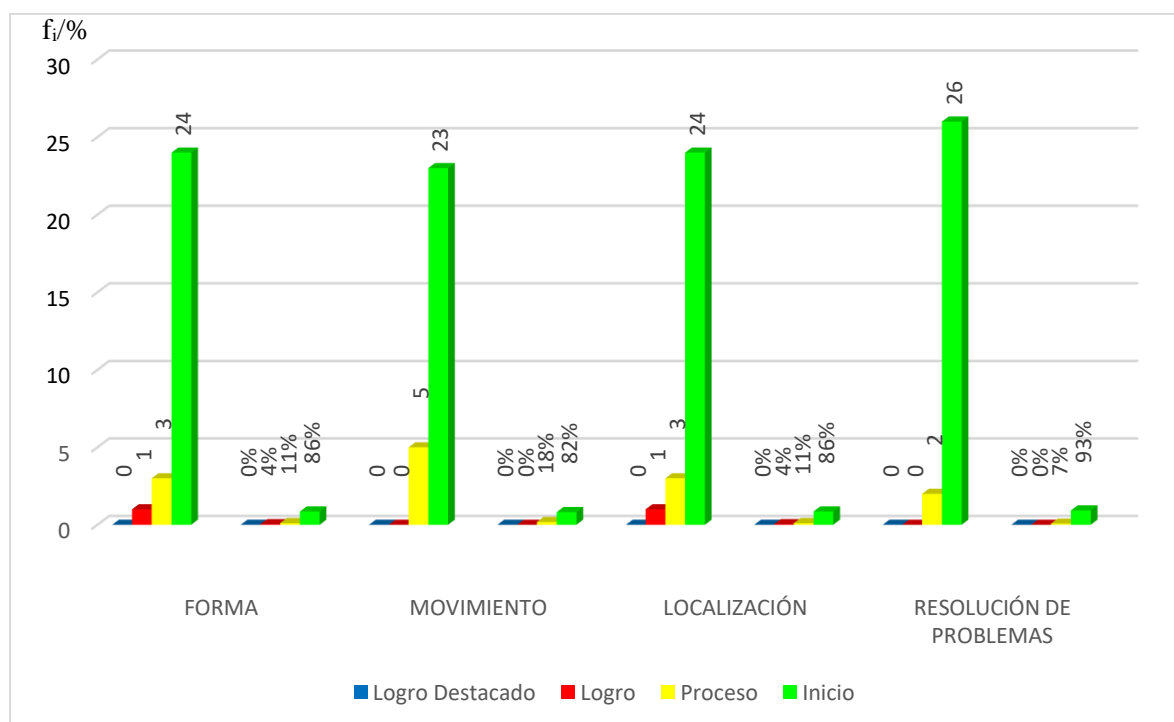
Nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada según sub categorías

CATEGORÍA	FORMA		MOVIMIENTO		LOCALIZACIÓN		R. DE PROBLEMAS	
	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
Logro Destacado	0	0	0	0	0	0	0	0
Logro	1	4	0	0	1	4	0	0
Proceso	3	11	5	18	3	11	2	7
Inicio	24	86	23	82	24	86	26	93
TOTAL	28	100	28	100	28	100	28	100

Nota. Base de datos de la prueba de entrada.

Figura 2

Nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada, según dimensiones.



Nota. Datos obtenidos de la tabla N° 2

4.1.1.2. Resultados del diagnóstico de la ficha de observación

Durante la planificación de este proyecto he tenido dificultades como: lograr identificar las problemáticas por las que pasaban los niños y niñas, porque durante los años del 2020 y 2021 las prácticas las realicé de manera virtual y esto hizo que no pudiera conocer

e interactuar de manera directa con los estudiantes, conocer su realidad y analizar cuál era el nivel de aprendizaje que tenían; otra de las dificultades fue, buscar las estrategias para brindar mejoras a los problemas detectados; asimismo poder decidir que variable problema investigar y cuál sería la manera de dar solución, del mismo modo, poder identificar las dimensiones tanto para la variable problema y estrategia de mejora, además la adaptación de los niños y niñas a las clases presenciales también fue una dificultad debido que casi nadie de los niños se conocía, otros estudiantes aun no querían quedarse porque era la primera vez que llegaban a un aula. Por otro lado, las fortalezas adquiridas fueron: descubrir que capacidades y competencias les hacía falta a los estudiantes para ello, una gran ventaja fue el retorno a las clases presenciales ya que permitió diagnosticar mejor sus aprendizajes que traen consigo los niños y niñas después de dos años. Los resultados encontrados en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N ° 494 Pequeños Angelitos aula “Pollitos” demuestran lo siguiente según dimensiones:

- **Forma.** En la dimensión de forma, los resultados según la ficha de observación demuestran que la mayoría de los estudiantes tenían un bajo nivel de aprendizaje, porque de acuerdo a las observaciones durante el juego libre, el recreo y en el desarrollo de las actividades aprendizaje, los niños demostraban poco conocimiento sobre dicha dimensión, por ejemplo, no lograban identificar formas geométricas en los objetos del aula como bloques, juguetes, materiales, asimismo a los niños les hacía difícil clasificar las figuras geométricas por criterios como color o forma, por otro lado, las fortalezas identificadas era que los niños tenían interés por aprender, por descubrir cada día por intermedio de los materiales, y objetos que encontraban en su entorno, asimismo que cada día en el desarrollo de las actividades se aprovechaban para fomentar el desarrollo

- **Movimiento.** En la dimensión de movimiento, los resultados demuestran que mediante las observaciones la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para ubicarse en su espacio, por ejemplo, para realizar movimientos como hacia adelante, hacia, un lado, o dentro de, fuera de, entre otras nociones incluso lo que les hacía más difícil a todos los niños era reconocer la ubicación hacia la derecha y hacia la izquierda, ellos lo confundían fácilmente, las fortalezas que hubo fue que de acuerdo a como pasaban los días, los niños iban perdiendo la timidez, querían involucrarse en grupos de amigos, jugar con los demás, participaban en las sesiones de aprendizaje, esto ayudó bastante para tomar acciones de mejora y analizar de que la estrategia planteada de los juegos psicomotores iba a funcionar de lo mejor debido al

interés y participación que causaba en los niños y niñas a esto se añade los materiales y el uso del propio cuerpo para que la alegría, diversión se convierta en aprendizaje sin ser tan rutinario ni aburrido.

- **Localización.** De acuerdo a las observaciones realizadas la mayoría de los niños y niñas demostraron que tienen dificultades para orientarse en su entorno, en relación a un objeto y en relación a los demás, por ejemplo tenían dificultad para solucionar problemas por sus propios medios, no podían identificar distancias al jugar, si un niño corre más lejos o cerca de un punto determinado o si la pelota que lanzan llega más lejos o cerca, asimismo, al intentar buscar estrategias para lograr la orientación espacial ya sea a ellos mismos o ubicar sus juguetes, por otro lado, las fortalezas obtenidas es que se aprovechaba los diferentes momentos como el recreo, el juego, las actividades permanentes para fortalecer sus previos conocimientos en este caso sobre la localización.

Después de haber observado y analizado los resultados de la ficha de observación se concluye que los estudiantes les hacía mucha falta mejorar en diversos aspectos como socialización, control emocional, desarrollar su autonomía, su capacidad para solucionar problemas de las competencias de matemática, problemas cotidianos, es así que la investigación se centró en la variable problema de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, para esto se consideró como alternativa para dar solución a los juegos psicomotores con la finalidad de incorporar la psicomotricidad, el movimiento, la interacción, el juego, la participación grupal y la socialización en el proceso de las sesiones de aprendizaje, de esta manera se estaría fortaleciendo y mejorando la resolución de problemas de la competencia de matemática, por tanto, con estos juegos las clases no serán rutinarias ni aburridas, porque lo primordial será buscar la participación activa de los niños y niñas.

4.1.2. Objetivo 2

Diseñar y aplicar sesiones de juegos psicomotores para desarrollar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

4.1.2.1. Análisis categorial del diario de campo. En este apartado se analiza lo que se ha realizado con los niños y niñas a lo largo del desarrollo de la investigación, utilizando los juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. A continuación, se muestra la descripción y el análisis categorial según el Diario de Campo.

❖ Forma

- **Identifica formas geométricas básicas.** Para lograr este indicador se realizó la actividad de aprendizaje “El rayuelo geométrico” se inició rescatando los saberes previos mediante preguntas como: ¿Podremos encontrar formas de figuras geométricas en los objetos? Los niños respondieron que sí y mencionaron algunos que ellos conocen, esto permitió saber qué es lo que saben acerca del tema, luego se les presentó el siguiente problema *“La profesora de la niña Rosita le ha pedido que lleve juguetes, pero que los juguetes tengan algunas formas de figuras geométricas”* después de leer el problema los niños tenían que analizar y dar propuestas de solución, asimismo, su aprendizaje no solo se basó en responder preguntas y analizar el problema, sino que ellos de manera autónoma tenían que vivenciarlo al ritmo de movimientos, es por eso que, se utilizó diversos materiales como el dado, el rayuelo y papelotes con siluetas, luego de ello propusieron realizar el juego saltando por el rayuelo, pero lanzando el dado esto les permitió identificar las figuras como el círculo, el cuadrado, el rectángulo y el triángulo. Una vez terminado el recorrido le pedimos al niño que observe bien la figura para que pueda pegar en las siluetas de las imágenes de los papelotes. Por tanto, si se logró desarrollar el indicador, porque la mayoría de los niños lograron identificar las figuras geométricas, asimismo pudieron encajar en las siluetas correspondientes, ellos comparaban si las figuras eran iguales o no, además las diferenciaron por color, mencionando mientras iban realizando el recorrido.

- **Reconoce los objetos sólidos y relaciona según su forma.** Para el logro de este indicador se realizó la actividad “Busco formas de las figuras geométricas” con el fin de que relacionen y comparen figuras geométricas con imágenes y algunos objetos sólidos, para ello se les preguntó ¿Habrán objetos que tengan formas de las figuras geométricas? Una gran cantidad de los niños respondieron que si hay objetos con formas geométricas. ¿Cómo cuáles? Los niños empezaron a observar y a expresar diciendo, el reloj, los círculos del semáforo, las almohadas tienen forma cuadrada, las ventanas, la puerta, los bloques, etc. Entonces los niños ya tenían conocimiento previo sobre la actividad, después se mostraron objetos sólidos como un tambor, una almohada, una naranja, un cuaderno, un libro, entre otros, de esta manera los niños observaron, manipularon y lograron reconocer, comparar con las figuras geométricas, todo ello les permitió analizar el siguiente problema: *sobre el niño Iker quiere encontrar objetos de formas geométricas y quiere ubicarlo en un cuadro, pero a un no logra identificar algunas formas y necesita de nuestra ayuda. ¿De qué trató el problema? Todos los niños respondieron de Iker que no reconoce las formas geométricas y quiere ayuda ¿Qué haremos para ayudar*

a Iker? Los niños dijeron ayudaremos a ubicar los objetos, viendo cuál es su forma, para eso se presentó un cuadro con figuras geométricas, imágenes con objetos de las figuras geométricas, siluetas de pies y manos para que la resolución de dicho problema se logre a través del movimiento. Al observar su participación, los niños todavía tienen dificultades para asociar los movimientos con el aprendizaje, por ejemplo, confunden el triángulo con el cuadrado y les cuesta encajarlos donde corresponde, pero mediante este juego los niños se divirtieron obteniendo algunos logros como, a través del movimiento e imágenes identificaron las formas geométricas en los objetos. Asimismo, se logró formar cuatro grupos de las formas de triángulo, rectángulo, cuadrado y círculo. Finalmente, se les hizo entrega de una hoja de trabajo donde tenían que relacionar las formas geométricas con las formas de los objetos.

- **Clasifica por forma y color.** Los estudiantes lograron este indicador mediante la actividad “Juego a clasificar las figuras geométricas” para eso se inició preguntando ¿Todas las figuras serán iguales?, algunos de los niños levantaron la mano y respondieron: no son iguales las figuras ¿Por qué? Entonces la mayoría de niños respondieron es que el círculo no tiene ninguna esquinita y los demás si tienen. Después de haberles escuchado se presentó un problema *“El niño Daniel tiene muchas figuras geométricas en unas cajas, pero están desordenadas y quiere clasificarlas por colores y formas, pero no sabe cómo hacer”* ¿Cómo podemos ayudar a Daniel? Los niños sugirieron que, podemos separarlos por colores, asimismo mencionaron podemos hacer por tamaños y por su forma de cada figura. Entonces se inició con el desarrollo, todos los niños participaron y logrando clasificar las figuras geométricas por su color y su forma, algunos niños tenían dificultades para ubicar las figuras, pero observaban bien el color y la forma y nuevamente lo intentaban realizar. Los niños que tuvieron dificultades tuve que intervenir para poder ayudarles a darse cuenta de cómo se debe ubicar, incluso se les daba más oportunidades de juego para que pueda lograr el objetivo. Finalmente, para reforzar todo lo adquirido se les entregó una ficha de trabajo para que dibujen y colorean las figuras que hemos trabajado. En esta representación gráfica, casi todos los niños lograron representar las figuras geométricas que habían identificado en el juego de esta manera concretaron su aprendizaje desarrollando el indicador propuesto.

• **Reconoce figuras geométricas en las formas de los objetos de su entorno.** Para lograr este indicador se realizó la actividad “Circuito geométrico” se inició motivándoles con una canción del movimiento luego se les preguntó ¿Qué juegos podemos realizar usando las figuras geométricas?, ¿Cómo lo haríamos? Algunos de los niños propusieron realizar

diferentes movimientos y luego buscar figuras geométricas. Después de escuchar sus propuestas le decimos “el niño Pepito quiere realizar un circuito con las figuras geométricas” ¿Qué necesitaremos? La mayoría de los niños dijeron las figuras geométricas. Con ayuda de los niños armamos nuestro circuito de acuerdo al espacio que tenemos, por ejemplo, esparcimos las formas por el patio. Asimismo, ubicamos las cajas a una determinada distancia y las demás formas lo ubicamos al otro extremo. Los niños tendrán que coger una figura geométrica y saltar por las figuras del circuito, es decir, si es que el niño coge un círculo, tendrá que ir saltando por todos los círculos que encuentre. Una vez que terminaron con el recorrido del circuito, ubicaron la figura en la caja correspondiente. Los logros que se obtuvo en esta actividad es que la mayoría de los niños lograron realizar el circuito reconociendo las figuras geométricas asimismo lograron ubicarlo en las cajas de acuerdo a su forma, algunos de los niños demoraban un poco, pero aun así lo lograban porque observaban bien a donde deberían de saltar o que figura pisar, también se presentó dificultades con algunos niños todavía confundían el rectángulo con el cuadrado, lo que hice fue intervenir y preguntarle ¿Creen que son iguales? Respondieron no ¿Por qué? Porque el rectángulo tiene dos lados más grandes, entonces te parece si lo intentas de nuevo, le hice darse cuenta en que está mal y que vuelva a intentarlo.

❖ **Movimiento**

- **Reconoce la ubicación de los objetos (arriba, abajo).** Este indicador se logró mediante el juego “arriba y abajo” para ello se presentó una caja sorpresa para que los niños estén más a la expectativa y presten atención, de la caja presentada los niños iban sacando una a una de las imágenes cerrando los ojos, ellos empezaban a describir las imágenes y mencionaban en donde lo podían ubicar arriba o debajo de acuerdo a lo observado, por ejemplo, el niño ECBF dijo: a mí me salió la imagen de un pajarito, los pájaros vuelan por arriba por el aire, pero a veces bajan a la tierra. Mientras que la niña KACG sacó la imagen de las nubes y pregunté ¿Dónde podemos ubicar a las nubes? Ella respondió arriba, porque están en cielo y nosotros ¿Dónde estamos ubicados con respecto a las nubes? Ella pensó por un momento, pero no dijo nada entonces los demás niños dijeron “estamos abajo en la tierra”, para reforzar este aprendizaje se les invitó salir al patio y observen todo lo que estaba arriba y se den cuenta donde estamos nosotros ubicados respecto a ello. De esta manera se les hizo participar a todos los niños permitiendo desarrollar la noción de arriba, abajo mediante la ubicación, asimismo se pudieron dar cuenta que, nosotros y todos los que habitamos en la tierra estamos abajo, con respecto al sol a las nubes. Finalmente, se les brindó una hoja de trabajo para que dibujen

lo que hemos ubicado arriba, abajo y las vivencias que habían tenido en esta actividad.

- **Reconoce la ubicación de los objetos (derecha, izquierda).** Para lograr este indicador se ha realizado actividades para que los niños reconozcan su ubicación, una de las actividades fue “nos movemos a la izquierda, derecha” para ello se colocó las flechas dentro de los aros formando dos filas para que los niños hagan el recorrido, las flechas estaban en distintas direcciones (hacia delante, hacia atrás, derecha, izquierda). Después coloqué la música y los niños que iban participando se movieran por distintos lugares del aula, cuando puse la música tuvieron que hacer el recorriendo saltando, pero mencionando la dirección de cada flecha. Algunos niños tenían dificultad para identificar la flecha que se iba a la izquierda y derecha, se continuó participando mientras sonaba la música se les cambiaba la dirección de las flechas, de esta manera los niños observaban detenidamente la dirección que estas tenían. Para finalizar se hizo entrega de una ficha de trabajo donde tenían que pintar las flechas según cada dirección dada, para que los niños complementaran su aprendizaje ya que también en hoja identificaron direcciones como hacia arriba, hacia abajo.

- **Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de, lejos de).** Para lograr este indicador se desarrolló la actividad sobre el juego “El Rey manda a ubicarme” para eso vamos a empezar a caminar por diferentes lugares del aula y cuando escuchaban el sonido del silbato se quedaban inmóviles para que realicen lo que el Rey dice, esto se hizo con la finalidad de que los niños se ubicaran en algún lugar del aula y mencionen donde se ha ubicado, por ejemplo, Carlos se ubicó cerca de Karol; Valery se ubicó lejos de la puerta, pero cerca de la pizarra y Edinson lejos de los juegos, pero cerca de sus compañeros. Luego de haberse ubicado, se les propuso ubicar las pelotas en cualquier parte del aula y mencionen donde las están ubicando. Algunos de los niños tuvieron dificultades para reconocer su ubicación, pero mediante preguntas lograban darse cuenta por si solos y como la actividad era movimiento no se frustraban por no poder lograrlo, sino que disfrutaban al hacerlo.

- **Reconoce la ubicación de los objetos (dentro, fuera).** El logro de este indicador se dio mediante la actividad “Saltando por los aros dentro-fuera”, en primer lugar, los niños experimentaron con su propio cuerpo ubicaciones de acuerdo al espacio, en este caso primero fue en el aula, luego en el patio, para el desarrollo de esta actividad se les mostró los materiales como: aros, cajas, una pelota y un pañuelo; el juego consistía en que los niños vayan saltando dentro y fuera del aro al mismo tiempo colocando el pañuelo fuera de la caja y la pelota dentro de la caja. Los niños iban pasando por los aros unos solo saltaban dentro y otros dejaban los dos objetos dentro de la caja, en el desarrollo les preguntaba ¿Cómo nos

estamos ubicando? dentro y fuera para ello les dije que de acuerdo como van saltando mencionen lo que iban haciendo y logren reconocer lo que era dentro o fuera, entonces ellos experimentaron ubicarse con su propio cuerpo y el uso de los objetos.

❖ **Localización:**

- **Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño.** Se logró desarrollar este indicador mediante la actividad que consistía en reconocer tamaños de grande, mediano y pequeño esto también les permitió identificar longitudes. Se inició contándoles un caso sobre la niña Lucía, la cual fue de visita a la casa de sus primas y ellas le pidieron a Lucía que cuando terminara de jugar ordenara sus juguetes, pero de grande a pequeño, entonces Lucía no sabía cómo ordenarlos para ello se preguntó ¿Cómo podemos ayudar a Lucía?, ¿Qué estrategias podemos usar? Los niños respondieron separando los grandes aun lado, luego los pequeños, Carlos Manuel dijo: usando objetos y lo representó con bloques. Después se propuso identificar dichos tamaños ubicándose con su propio cuerpo, los niños empezaron a moverse y cuando la música paró tenían que agruparse todos los niños grandes, medianos y pequeños, la mayoría tenían dificultades para agruparse, porque agrupaban sin considerar los tamaños se preguntó ¿Estará bien lo que están haciendo? Y se les propuso observarse para identificarse si son todos del mismo tamaño, es ahí donde se dieron cuenta y superaron esa dificultad. Asimismo, representaron utilizando globos de varios tamaños, primero tenía que reconocer que tamaños de globo les tocó, luego se pidió que levanten todos los niños que tengan el globo grande, luego el globo mediano y finalmente el globo pequeño todo ello se realizó mediante la música y el movimiento, incluso tenían que intercambiar los globos para ver si es que lograr reconocer que tamaño tiene.

- **Relaciona la dirección de flechas y animales en cuadro de doble entrada.** Este indicador se logró con las diversas actividades de con el fin de mejorar la localización a través de los juegos la actividad fue “Jugamos delante de – detrás de con los objetos” para eso se rescató los saberes previos preguntando ¿Qué podemos hacer para ubicar los objetos?, ¿Cómo lo haríamos?, ¿Lo podremos realizar con nuestro cuerpo? El niño Edinson dijo: yo me puedo ubicar delante de Carlos, muy bien Edinson no solo podemos ubicarnos nosotros mismos sino también los objetos, de tal manera que formamos una fila de niños y niñas conformado por cinco integrantes, se les hizo reconocer sus posiciones, por ejemplo, se les preguntó a los niños que estaban observando, ¿Dónde está ubicado Valery? Cristell respondió delante de Briana, pero ¿Delante de quién? De Thiago dijeron todos, luego les pregunté a

ellos que lugar ocupaban, es decir, primero, segundo, o tercero, ¿Qué lugar ocupas Isabella?, no me respondió nada ¿Delante de quién estás? De Dylan ¿Detrás de quién? De Briana. Entonces me di cuenta que Isabella tuvo dificultad para reconocer el lugar que ocupaba, después les pedí que de manera rápida cambiar de lugar para que sigan reconociendo en qué lugar están. Asimismo, les mostré unos objetos como botellas, un micrófono y pelotas para que las pudieran ubicar, con la participación de los niños se logró ubicar, además de que los niños pudieron identificar cualera primero, segundo, tercero, porque sé que fue nuevos términos para ellos, por lo que fue muy significativa desarrollar dicha actividad.

- **Busca estrategias para orientarse en el espacio.** Este indicador se logró mediante la actividad de juego “Buscando medidas (largo-corto)”. Se les presentó un cuento de la Caperucita Roja adaptado a lo que se quería desarrollar, es decir, “largo, corto”, con este video se rescató los saberes previos como: ¿Qué camino tomó la caperucita roja? y ¿Qué camino tomó el lobo?, ¿Por qué creen que escogió ese camino el lobo?, ¿Cómo era los caminos?, ¿Cuáles la diferencia de los caminos? Los niños respondieron de acuerdo a lo que observaron, asimismo, se preguntó ¿El camino que recorren de su casa hasta el jardín es corto o largo?, el niño Jheycobs respondió: “el mío es largo, porque vengo del campo” mientras que Brayan dijo: “de mi es cortito profesora, porque yo vivo cerquita y vengo solo”. Entonces, pude ver qué importante es partir de sus experiencias, porque ellos lo viven a diario, luego se procedió a ejecutar el juego para poder identificar y reforzar todo acerca del tema largo-corto. Se les permitió a los niños colocar los moldes de piecitos en el piso formando dos caminos uno largoy uno corto, en este momento tuvieron dificultades, porque los dos caminos lo hicieron del mismo tamaño, se les pidió que lo observaran dándose cuenta que ambos eran iguales y ahora ¿Qué hacemos? Pregunté tenemos que hacerlo de nuevo dijeron, los niños intentaron otra vez colocando más siluetas a un lado y menos al otro lado. Luego, los niños tenían que recorrer los dos caminos y al final explicar que caminos recorrieron, cuál de ellos les pareció más fácil de recorrer y por qué, en que camino se demoró más en recorrer cada uno de los niños que participaron. Por otro lado, también se les propuso recorrer desde la puerta hasta el pupitre de la profesora y después desde la puerta a la pizarra, por los sectores hasta llegar al pupitre, entonces los niños se dieron cuenta que al recorrer los caminos cortos eran más fáciles, porque llegaban más rápido mientras que los caminos largos demoraban más tiempo en llegar. Finalmente, se les hizo entrega de una hoja para que dibujen el recorrido que hacen desde su casa hasta el jardín, en los dibujos algunos niños han dibujado caminos cortos y otros largos.

- **Resuelve problemas de orientación espacial.** Los niños lograron este indicador mediante la siguiente actividad, pero antes se inició rescatando los saberes previos a través de algunas preguntas ¿Alguna vez han jugado a buscar el tesoro?, ¿Qué necesitaremos?, ¿Cómo lo haremos? Los niños respondieron necesitamos un tesoro y buscaremos con los ojos cerrados, acogí sus respuestas y les dije “El día de hoy vamos a jugar a buscar el tesoro” para eso muy atentos todos para escuchar en que consiste. Bien, se inició sacando una caja (cofre) dentro de la caja había un mapa con una nota que decía “hola soy el niño Juancito y encontrado este cofre con un mapa, para encontrar el tesoro, pero no sé qué dice en las instrucciones y quiero que me ayuden”. Entonces pregunté ¿Cómo podemos ayudar a Juancito?, ¿Qué es lo que nos indicará el mapa? Después de que los niños brindaran sus opiniones se procedió con el inicio del juego, para ello participaron de 4 en cuatro un niño se quedó conmigo a leer las indicaciones y los otros tres buscaban. Empezamos a buscar el tesoro siguiendo las indicaciones, por ejemplo; al costado donde tu guardas tus trabajos encontrarás un papel para eso tendrás que ir saltando con el pie derecho; cuando el niño llegó al lugar mencionado continuamos diciendo “si el tesoro quieres encontrar al sector donde preparan comida tienes que buscar para eso tendrás que ir gateando”, y así continuamos hasta encontrar el tesoro que era una fruta, algunos lo encontraron debajo de la mesa otros detrás de la puerta, o sobre de los juguetes. Se logró que todos los niños participaran y al final mediante un diálogo expresaron cual fue las direcciones que tomaron para encontrar el tesoro, por ejemplo, Valery dijo: yo me fui a mi derecha, pero no encontré nada, luego hacia adelante y encontré un papel. En conclusión, esta actividad les permitió ubicarse dentro del aula mejorando algunas nociones como hacia adelante, dos pasos a la derecha, encima, debajo, detrás.

4.1.3. Objetivo 3

Evaluar y evidenciar la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de una Institución de Educación Inicial de Chota, 2022.

4.1.3.1. Resultados de la observación de pares

El día 17 de octubre del 2022 fui observada por mi compañera Anghela Delgado Silva la actividad que se realizó fue “Juego armar figuras geométricas”, para ello inicié motivando a los niños y niñas con una canción relacionada al juego, después les mostré figuras geométricas sólidas para que los niños lo pasara de mano en mano y donde se terminaba la canción el niño o niña tenía que decir el nombre y el color de la figura, Anghela detalla que observó a los niños muy activos y prestos a escuchar. Una vez terminado todo ello, se realizó preguntas ¿Conocen un rompecabezas?, ¿Cómo es?, ¿Qué necesitamos para armarlo?, escuché sus respuestas y

mostré los materiales de las piezas de las figuras en la que los estudiantes tenían que armarlo, para ello formamos grupos y cada grupo se les dio sus piezas para que armen sus figuras; algunos grupos tenían más dificultades para resolver su problema, otros grupos trabajan muy bien y lo hicieron rápido, les permitió armar y desarmar.

Algunas dificultades que Anghela ha observado en el desarrollo de la actividad es que, hubo un poco de desorden al momento de trabajo en grupo, solo un niño quería armar las figuras; estas dificultades se superaron con la intervención pertinente, porque se hizo entender a los niños de que todos van a participar de manera ordenada, es así que los niños se divirtieron con esta actividad ya que fue práctico, además fortaleció su capacidad para resolver problemas, trabajo en equipo, compañerismo. Otra de las fortalezas fue las preguntas precisas, el juego fue adecuado para la edad de los niños, el uso del material concreto ayudó a la participación y concentración de todos, el manejo y dominio de estrategias como canciones, videos, el tono de voz es clara y fuerte para la cantidad de niños.

Finalmente, sugiere llevar suficiente material para formar más grupos, seguir realizando juegos que permitan la interacción con el ambiente y con los demás, además se debe recordar las normas de convivencia antes de iniciar las actividades, aprovechar el espacio de toda el aula para trabajar mejor, brindar retroalimentación después de la actividad. Asimismo, seguir fomentando las actividades mediante los juegos psicomotores en los niños ya que son satisfactorios para los niños, se divierten están activos, no se cansan, les permite buscar soluciones de manera autónoma. Por lo tanto, todo ello genera aprendizajes significativos en los estudiantes, la expresión corporal, se enfoca en diferentes áreas no solo una en específica.

4.1.3.2. Triangulación. Charres, Villalaz y Martínez (2018) afirma que la Triangulación es una estrategia y herramienta que se utiliza para la investigación con el fin de tratar de comprender las problemáticas que enfrentan las personas y las organizaciones, hoy día, y desarrollar conocimientos sobre el por qué y el cómo de las acciones. Por otro lado, en este caso se ha triangulado las fichas de evaluación de la docente de aula, ficha de observación de pares y mi autorreflexión personal el cual se describe las coincidencias, desacuerdos y conclusiones en el siguiente cuadro:

Coincidencias	Desacuerdos	Conclusiones
<ul style="list-style-type: none"> ❖ La estrategia si está dando resultados, porque los niños han mejorado bastante en la competencia matemática. ❖ Los juegos psicomotores han sido de ayuda, porque se ha logrado la participación de todos los niños. ❖ El material concreto ha permitido a los estudiantes concretar su aprendizaje ya que han podido vivenciar. ❖ Las diferentes actividades fortalecen su autonomía, su desarrollo psicomotor. ❖ En la ficha de observación como en el diario de campo se observa que los niños y niñas han mejorado su aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Uso del tiempo adecuado. ❖ Brindar retroalimentación oportuna. ❖ Responder a las preguntas de los niños. 	<p>El desarrollo de las actividades de aprendizaje se desarrolló con normalidad cada semana, incluso la directora nos brindó tres días más para ejecutar el proyecto, además siempre hubo apoyo, sugerencias de mejora para el desarrollo de la práctica por parte de la docente de aula, la colaboración mutua hizo posible que los juegos psicomotores permitieran lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas.</p> <p>Por otro lado, el apoyo de los asesores de práctica e investigación permitió que nuestros conocimientos como practicante se fortaleciera ya que la práctica siempre ha ido de la mano con la investigación.</p>

4.1.3.3. Categorización de logros

Categorías	Logros
Forma	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños lograron identificar las formas geométricas. ❖ Se logró que los niños relacionen las figuras geométricas con los objetos sólidos, además de poder reconocerlas en los objetos de su entorno. ❖ La mayoría de los niños mejoraron su aprendizaje mediante los juegos que les permitió armar figuras, clasificar por color y forma.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ No solo se logró mejorar la competencia de forma, movimiento y localización sino también la competencia de cantidad utilizando las figuras geométricas se realizó agrupaciones, seriaciones, agregando y quitando. ❖ Resolución de problemas cotidianos.
Movimiento	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes lograron mejorar su desarrollo psicomotor. ❖ Experimentaron con su propio cuerpo nociones como cerca de, lejos de, dentro fuera, derecha, izquierda, entre otros. ❖ Los juegos permitieron que los niños realicen movimientos, saltar, correr, está activos mientras lograban aprender. ❖ Se logró la participación activa de los niños, el trabajo en equipo. ❖ Sus experiencias cotidianas se convirtieron en aprendizaje significativo
Localización	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La mayoría de los niños buscaban estrategias de manera autónoma para resolver un problema. ❖ Lograron ubicarse y desplazarse en su espacio, identificando distancias, direcciones. ❖ Ubicación en relación a los objetos del entorno y las demás personas. ❖ Analizar los problemas presentados y resolverlos de manera divertida y creativa. ❖ Los niños representaron sus aprendizajes en una hoja de trabajo. ❖ Ubicación es su propio espacio, como casa, jardín, patio, sectores del aula.

Nota. Fichas de evaluación

4.1.3.4. Resultados de la prueba de salida

Según los resultados de la prueba de salida, aplicada a 28 estudiantes entre niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 494 de la Institución Educativa Pequeños Angelitos aula “Pollitos” Chota; de acuerdo a lo que se observa en la tabla N° 3 y la figura N° 3, los resultados obtenidos demuestran el nivel de aprendizaje de acuerdo a las dimensiones de mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, por tal motivo es que a continuación se detalla los siguientes datos estadísticos.

En la dimensión de **Forma**, de un total de 28 estudiantes 7 de ellos se encuentran en el nivel destacado, lo que equivale al 25%; asimismo 19 estudiantes se encuentran en el nivel

de logro lo que significa que es un 68%; mientras que 2 estudiantes están en proceso lo que equivale a un 7% y en el nivel inicio no hay ningún estudiante lo que hace referencia a un 0%. Mientras tanto, en la dimensión de **movimiento** 8 de los estudiantes están ubicados en el nivel destacado lo que equivale a un 29%, asimismo, 18 estudiantes se ubican en el nivel de logro lo que equivale a un 64%, 2 de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso haciendo referencia a un 7% y en esta dimensión tampoco hay estudiantes en el nivel de inicio lo que equivale un 0%. Por otro lado, en la dimensión de **localización** son 6 estudiantes que están ubicados en el nivel destacado lo que equivale a un 21%, asimismo, 21 de los estudiantes están ubicados en el nivel de logro lo que equivale a un 75%, mientras que 1 estudiante se encuentra ubicado en el nivel de inicio lo que equivale a un 4% y finalmente al igual que en las dos dimensiones de forma y movimiento no hay estudiantes que se encuentren en el nivel de inicio lo que significa 0%. Finalmente, el nivel de la variable de **Resolución de problemas de forma, movimiento y localización**, demuestra que 3 estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado, lo que equivale al 11%, 23 estudiantes están ubicados en el nivel de logro lo que equivale al 82%, y 2 estudiante están el nivel de proceso haciendo referencia a un 7%.

Los resultados obtenidos significan que la utilización de los juegos psicomotores aplicados mediante sesiones de aprendizajes en la que demuestran que si contribuyó de manera positiva, porque la mayoría de los niños y niñas de 5 años de edad después de la aplicación dela estrategia de los juegos psicomotores han tenido una mejora importante en su nivel de desarrollo de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, de acuerdo a los porcentajes que se detalló anteriormente, esto demostró que ningún niño está ubicado en el nivel de inicio y solo 2 estudiantes está en proceso, incluso hay estudiantes que están en el nivel de logro destacado.

Tabla 3

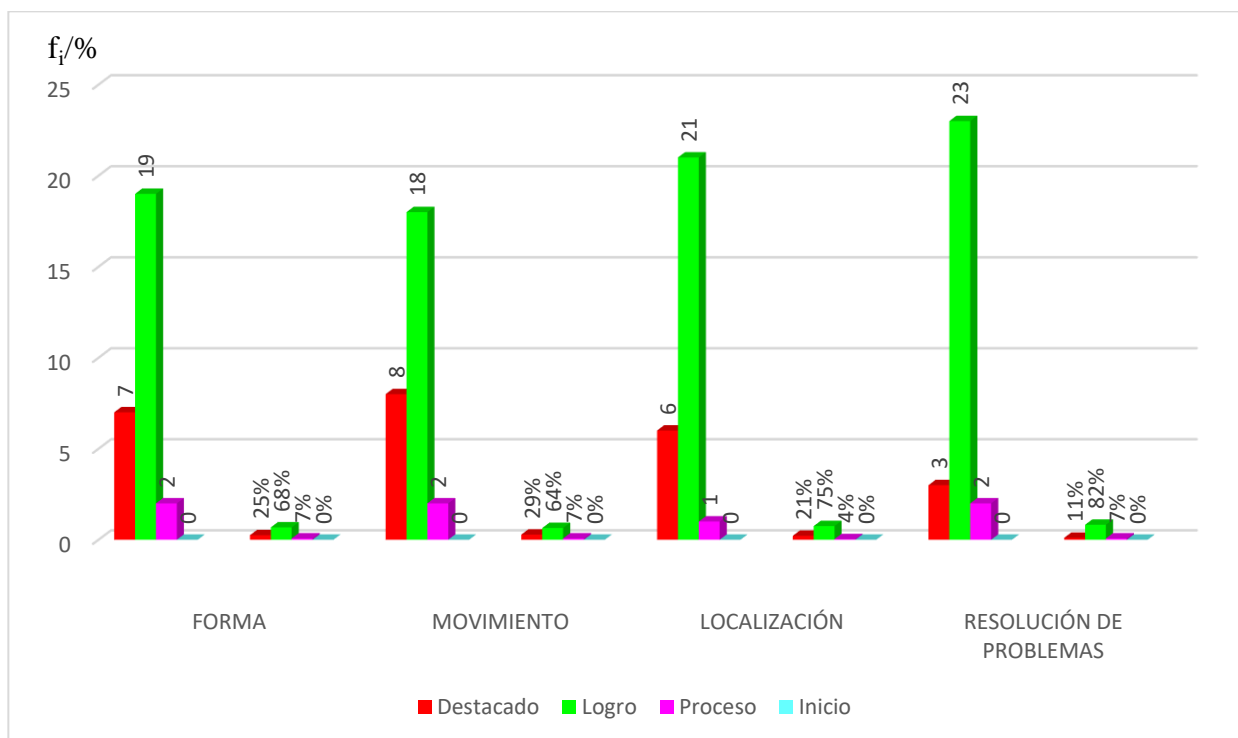
Nivel de resolución de problemas de la prueba de salida, según dimensiones

CATEGORÍA	FORMA		MOVIMIENTO		LOCALIZACIÓN		RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro Destacado	7	25	8	29	6	21	3	11
Logro	19	68	18	64	21	75	23	82
Proceso	2	7	2	7	1	4	2	7
Inicio	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	28	100	28	100	28	100	28	100

Nota. Base de datos de la prueba de salida

Figura 3

Nivel de resolución de problemas en la prueba de salida, según dimensiones



Nota. Datos obtenidos de la tabla N° 3

Los estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida por cada dimensión evidencian en la tabla N° 4 y figura 4, indican que en la dimensión de **forma** existe una diferencia de medias es de 10,0 puntos, en la dimensión **movimiento** existe una diferencia de medias de 10, 0 puntos y en la dimensión de **localización** también existe una diferencia de 10,0 puntos. La diferencia de medias establecidas confirma la efectividad de la utilización de los juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del grupo experimental, por lo tanto, le otorgan la validez que corresponde al desarrollo de la investigación y aceptación hipótesis planteada.

Tabla 4

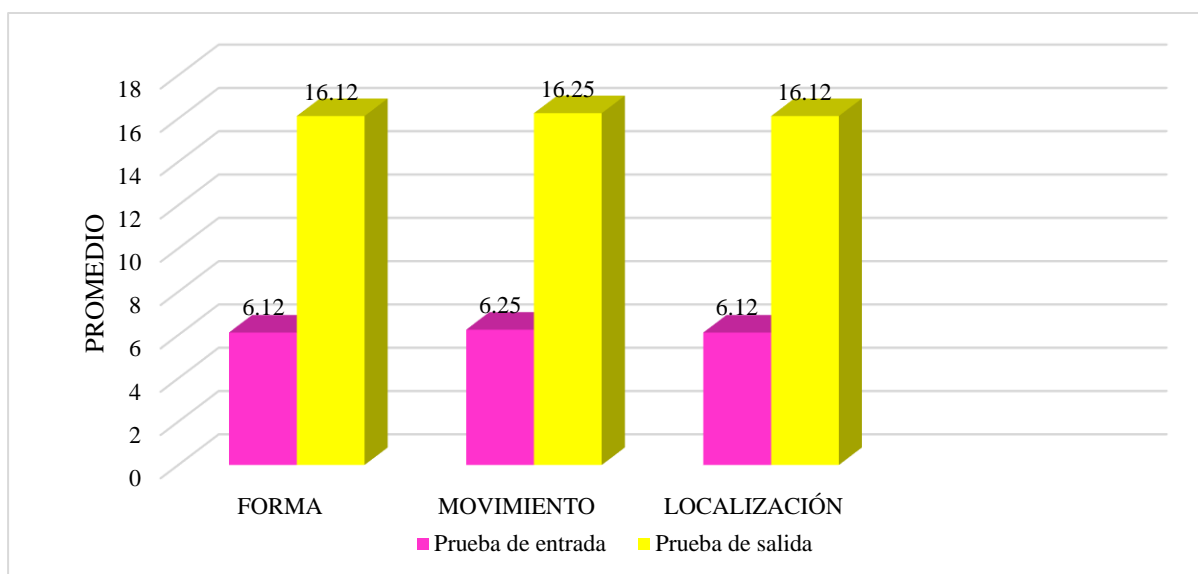
Comparación del nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada y prueba de salida, según dimensiones.

DIMENSIONES	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	\bar{X} Media aritmética	S Desviación estándar	\bar{X}	S
1 FORMA	6,12	2,81	16,12	1,88
2 MOVIMIENTO	6,25	2,68	16,25	1,95
3 LOCALIZACIÓN	6,12	2,81	16,12	1,63

Nota. Datos obtenidos de la prueba de entrada y salida

Figura 4

Comparación del nivel de resolución de problemas en la prueba de entrada y prueba de salida, según dimensiones



Nota. Datos obtenidos de la tabla N° 4

4.1.3.5. Prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de normalidad de la prueba de entrada y prueba de salida sobre la resolución de problemas

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Resolución de Problemas PE	0,165	28	0,050	0,908	28	,018
Resolución de Problemas PS	0,275	28	0,000	0,799	28	,000

Nota. Datos obtenidos de la prueba de entrada y salida

4.1.3.6. Contrastación de hipótesis

Luego de validar los datos de la prueba de entrada y la prueba de salida aplicado a los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 494 Pequeños Angelitos aula “Pollitos” se utilizó el análisis descriptivo a través del programa de Exel y se observa en la tabla N° 6 los siguientes datos obtenidos:

En la dimensión forma se obtiene en la prueba de salida un promedio de 16,60 puntos y una desviación típica de 1, 93; mientras que, en la prueba de entrada se ha obtenido un promedio de 6,78 puntos con una desviación típica de 3,07. En la dimensión de movimiento se obtiene en la prueba de salida un promedio de 16,42 puntos con una desviación típica de 1,68; mientras que en la prueba de entrada se ha obtenido un promedio de 8,03 puntos, con una desviación típica de 2,56. En la dimensión de localización se obtiene en la prueba de salida un promedio de 16,50 puntos con una desviación típica de 1,55; mientras que en la prueba de entrada se ha obtenido un promedio de 5,71 puntos, con una desviación típica de 3,26.

Los resultados adquiridos significan que la utilización de los juegos psicomotores paramejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización contribuyó a que los niños y niñas logren mejorar su nivel de aprendizaje en cuanto a la competencia matemática. Por tanto, al describir estos resultados, podemos afirmar que los juegos psicomotores han tenido un resultado favorable en el aprendizaje y desarrollo de las capacidades de los niños y niñas.

Tabla 6

Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida sobre la resolución de problemas

Nº	DIMENSIONES	Nº	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desvic. típica	Varianza	
1	Forma	PS	28	8	12	20	16,60	1,93	3,72
		PE	28	11	4	15	6,78	3,07	9,43
2	Movimiento	PS	28	7	12	19	16,42	1,68	2,84
		PE	28	8	4	12	8,03	2,56	6,55
3	Localización	PS	28	8	12	20	16,50	1,55	2,40
		PE	28	12	4	16	5,71	3,26	10,65
4	R. de Problemas	PS	28	5	13	18	16	1,19	1,42
		PE	28	9	4	13	7	2,27	5,16

Nota. Base de datos de la prueba de entrada y salida.

Para comprobar la hipótesis planteada y determinar que la utilización de los juegos psicomotores desarrolla o no desarrolla la resolución de problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas del grupo experimental, los resultados de la prueba de entrada y prueba de salida de las dimensiones se sometió al análisis de comparación de medias de la prueba T para muestras relacionadas utilizando del programa estadístico SPSS, los datos estadísticos se describen a continuación.

Los resultados de la prueba T para muestras relacionada como se observa en la tabla N° 7, indican que los resultados de la prueba de entrada y prueba de salida según las dimensiones y variable, asumiendo un margen de error de 5% (0,05) y 95% de confiabilidad se tienen una diferencia de promedios de 9,82; 8,39 y 10,78 puntos en cada dimensión y en la variable de resolución de problemas la diferencia de promedios es de 9,50, asimismo, expuesta que para 27 grados de libertad (gl) la t tabular (t) en la dimensión de forma es de 15,385; en la dimensión de movimiento es de 14,753; en la dimensión de localización es de 19,035 y en la variable de resolución de problemas es de 21,692 con una significancia bilateral de 0,000 en cada una de las dimensiones incluida la variable;

los datos estadísticos demuestran que la significancia bilateral de $0,000 < 0,05$ (5%), entonces los resultados demuestran que acepta la H_1 y se rechaza la H_0 .

Tabla 7

Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida.

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					95% de intervalo de confianza de la diferencia		Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	
Par 1	PE Forma – PS Forma	9,82	3,37	,638	8,51	11,13	15,38	27	,000
Par 2	PE Movimiento-PE Movimiento	8,39	3,01	,569	7,22	9,56	14,75	27	,000
Par 3	PE Localización – PS Localización	10,78	2,99	,567	9,62	11,94	19,03	27	,000
Par 4	PE Resolución de Problemas – PS Resolución de Problemas	9,50	2,31	,438	8,60	10,39	21,69	27	,000

4.2. Discusión de resultados

Los datos estadísticos de la prueba de entrada se observan en la tabla N° 2 en la que indican el nivel de resolución de problemas distribuidos entre las categorías de inicio, proceso, logro y no existiendo estudiantes que alcancen el nivel de logro destacado, de acuerdo a las siguientes dimensiones de la variable problema: en la dimensión forma 86% (24) de los estudiantes se ubican en el nivel de inicio, e11% (3), de los estudiantes están en el nivel de proceso; 4% (1) de estudiantes están en el nivel de logro y ninguno de los estudiantes se encuentran en logro destacado; en la dimensión de movimiento 82% (23), 18% (5) de los estudiantes están en el nivel de proceso, no existiendo estudiantes que se encuentren el nivel de logro y logro destacado; en la dimensión de localización, 86% (24) de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, 11% (3) de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, 4% (1) los estudiantes se ubican en el nivel de logro, no existiendo ningún estudiante en el nivel de logro destacado. Por otro lado, en la variable de resolución de problemas los resultados demuestran que 93% (26) los estudiantes se ubican en el nivel de inicio, 7% (2) los estudiantes y no existe ningún estudiante que este ubicado en el nivel de logro y logro destacado, estos resultados fueron determinantes para el diseño, validación y aplicación de las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos psicomotores.

Los resultados de la prueba de salida se demuestran en la tabla N° 3 demuestran que se mejoró significativamente la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, ya que en la dimensión de forma no se encuentran estudiantes en el nivel de inicio, al contrario, solo 7% (2) estudiantes se ubican en el nivel de proceso mientras que 68% (19) estudiantes están en el nivel de logro y 25% (7), asimismo en la dimensión de movimiento se muestra que no se encuentran estudiantes en el nivel de inicio, solo 7% (2) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, 65% (18) estudiantes se ubican en el nivel de logro y 29% (8) estudiantes se ubican en el nivel de logro destacado; en la dimensión de localización los resultados demuestran que no existen ningún estudiante en el nivel de inicio, solo 4% (1) estudiantes se ubican en el nivel de proceso, 75% (21) estudiantes se ubican en el nivel de logro y 21% (6) estudiantes están en el nivel de logro destacado. Por otro lado, en la variable de resolución los resultados demuestran que ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio, solo 7% (2) estudiantes se ubican en el nivel de proceso, mientras que 82% (23) estudiantes se ubican en el nivel de logro y 11% (3) estudiantes se ubican en el nivel de logro destacado.

Por lo tanto, los resultados obtenidos demuestran que la utilización de los juegos psicomotores sí influyó de manera positiva en la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas del grupo experimental, el cual se sustenta con las teorías de Thornton, la teoría de Pólya, de Ajuriaguerra y de Aucouturier, dichas teorías fortalecen la información recopilada sobre el marco teórico. Además, fundamenta a los antecedentes encontrados a nivel internacional, nacional y regional los cuales demuestran una efectividad en los logros de sus objetivos.

Los resultados de los datos estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida tal como se observa en la tabla N° 6 demuestran que la diferencia de promedios en la dimensión forma es de 9,82 puntos, en la dimensión movimiento la diferencia de promedios es de 8,39 y de la dimensión de localización la diferencia de promedio es de 10,79, además las medidas de dispersión de la prueba de salida indican que los puntajes obtenidos por cada estudiante están dispersos debido a que se distribuyen mayormente en las categorías de logro y logro destacado sin embargo en la prueba de entrada los puntajes obtenidos están distribuidos entre las categorías de inicio y proceso, por lo que los resultados demuestran la efectividad de los juegos psicomotores es significativa en la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización de los niños y niñas del grupo experimental.

Los resultados de la prueba t para muestras relacionadas tal como se observa en la tabla

Nº 7, demuestra que al analizar los resultados de la prueba de entrada y prueba de salida según las dimensiones y la variable problema, asumiendo un margen de error de 5% (0,05) y con 95% de confiabilidad en la que se tienen una diferencia de promedios de 9,82; 8,39 y 10,78 puntos en cada dimensión y en la variable de resolución de problemas la diferencia de promedios es de 9,50, asimismo, expuesta que para 27 grados de libertad (gl) la t tabular (t) en la dimensión de forma es de 15,38; en la dimensión de movimiento es de 14,75; en la dimensión de localización es de 19,03 y en la variable de resolución de problemas es de 21,692 con una significancia bilateral de 0,000 en cada una de las dimensiones incluida la variable; los datos estadísticos demuestran que la significancia bilateral de $0,000 > 0,05$ (5%), entonces los resultados demuestran que acepta la H_1 y se rechaza la H_0 . Por tanto, los juegos psicomotores mejoran la resolución de problemas de forma, movimiento y localización de los 28 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Nº 494 Pequeños Angelitos aula “Pollitos”

Capítulo V. Conclusiones y sugerencias

5.1. Conclusiones reflexivas

1) Los niños de la Institución Educativa N° 494 Pequeños Angelitos de 5 años de edad aula “pollitos” han mejorado significativamente las capacidades de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, esto se debe a la atención mediante los juegos psicomotores los cuales se ha desarrollado a través de sesiones de aprendizaje permitiendo a los estudiantes desenvolverse de manera autónoma, promover la búsqueda de estrategias para solucionar un problema, así mismo desarrollen sus habilidades motoras, dominen su espacio donde se desplazan. Entonces, queda comprobado que los juegos psicomotores si son factibles para fortalecer o mejorar diferentes competencias y capacidades en los niños y niñas, debido a que los niños disfrutan los juegos, sin darse cuenta están aprendiendo, socializando, expresan lo que aprenden ya sea con sus propias palabras o su propio cuerpo, y eso lo demuestran al ubicarse en su espacio, realizar movimientos como correr, saltar; reconocer formas, reconocer sus posiciones si es que están cerca lejos, dentro fuera, todo ello se ha logrado a su participación activa de todos que desde un inicio han mostrado interés por ser partícipes de cada actividad.

2) Al realizar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la prueba de entrada y prueba de salida se concluye que los estudiantes si han alcanzado los aprendizajes en relación a la resolución de problemas esperados, es decir, al inicio de año los niños y niñas se encontraron con un bajo nivel de aprendizaje ya que durante los 3 y 4 años de edad no habían realizado actividades que les permita el desarrollo de capacidades acorde a su edad, por lo que los estudiantes estaban iniciando de cero, pero con la aplicación de los juegos psicomotores estas dificultades fueron mejorando dando resultados positivos tal como se observa en las tablas de la prueba de entrada y prueba de salida teniendo una gran diferencia de inicio y final.

5.2. Sugerencias.

1) Se sugiere a los encargados de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos de Chota que sigan promoviendo y fortaleciendo la resolución de problemas no solo de forma, movimiento y localización, sino que vaya asociado con la competencia de cantidad, porque a esa edad es primordial desarrollarlas para que más adelante no tengan problemas en resolver un problema o cualquier acción que se les presente y más bien que tengan la capacidad de razonar, analizar por si solos y no esperar que otros lo hagan por ellos.

2) Se recomienda a los estudiantes de formación inicial docente, que desarrollen trabajos de investigación acción sobre la resolución de problemas de forma, movimiento y localización ya que los estudiantes llegan al aula con ganas de divertirse, aprender nuevas cosas mediante la curiosidad, exploración e imaginación, por lo tanto, al aplicar estrategias como el juego los aprendizajes que se obtendrán serán significativos.

1) Que los docentes de Educación Inicial se les sugiere que utilicen estrategias motivadoras para que los niños logren desarrollar sus diferentes capacidades y habilidades en cuanto a la resolución de problemas no solo matemáticos sino problemas cotidianos.

5.3. Lecciones aprendidas.

1) He aprendido que los juegos psicomotores es un elemento primordial en la educación escolar ya que, por intermedio de los diferentes juegos, los niños progresivamente aprenden a socializar, a comprender su cuerpo, a expresarse a través de sus movimientos, a desarrollar su autonomía, aprenden a orientarse en su propio espacio.

2) Valorar la importancia que tiene los instrumentos de recolección de datos, como las fichas de observación para describir los sucesos y saberes previos que traen los niños y niñas consigo mismo, asimismo el instrumento del diario de campo, al inicio me pareció muy cansado tener que describir cada momento de la actividad, pero mediante el diario de campo me ha permitido registrar y sistematizar los hechos ocurridos en el desarrollo de la aplicación de los juegos psicomotores para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

3) La importancia que tiene el docente dentro y fuera del aula al educar a través de la aplicación de diferentes estrategias adecuadas para lograr los aprendizajes significativos en los estudiantes, las estrategias motivadoras como: juegos psicomotores los cuales fueron ejecutados mediante sesiones de aprendizaje permitiendo la integración del aprendizaje entre la psicomotricidad y la matemática.

5.4. Acciones de mejora.

1) Partir de las situaciones significativas donde los estudiantes se involucren con su entorno, seleccionando y diseñando situaciones que respondan a las necesidades de los niños y niñas tomando en cuenta su edad y ritmo de aprendizaje desarrollando habilidades sociales, psicomotoras, estrategias para la resolución de problemas.

Referencias Bibliográficas

- Aucouturier, B. (1993). *Niveles de expresividad psicomotriz*. Revista de educación especial, 15, 39, 47.
- Abarza, R., Cáceres, P., Fernández, A. y Parra, M. (2015). *Desarrollo del concepto de espacio en niños de 0 a 6 años Marco conceptual, trayectorias de desarrollo, orientaciones pedagógicas y oportunidades de aprendizaje en Educación Parvularia*. Chile: Universidad Católica de Valparaíso(PUCV).<http://opac.pucv.cl>
- Acuña, R. (2018). *Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años - I.E.I. N° 535, Bambamarca*. Chimbote-Perú: UNIVERSIDAD SAN PEDRO. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/>
- Ajuriaguerra, J. (1979): *Manual de psiquiatría infantil*, Barcelona: Toray-Masson. 4ªed
- Aliaga, A. (2017). *Estrategias Lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el Área de Matemática, de los estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa N° 250, del caserío de Paltarume, Huasmín, Provincia de Celendín. Lambayeque-Perú*: Universidad Nacional Pedro RuízGallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe>
- Andrade, A. (2020). El Juego y su Importancia Cultural en el Aprendizaje de los niños en Educación Inicial Play and Its Cultural Importance In the Learning of Play and Its Cultural Importance In The Learning Of Children In Early Education. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. doi:<https://doi.org>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e Instrumentos De Investigación Científica. Arequipa- Perú: Enfoques Consulting Eirl*. <https://repositorio.concytec.gob.pe>
- Backes, B. Porta, M. y Difabio, H. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de sabere. *Educere*, 19(64), 777-790.<https://www.redalyc.org>
- Bahamonde, S. y Vicuña, J. (2011). *“Resolución de problemas”*. Chile: Universidad de Magallanes. <http://www.umag.cl>
- Bottini, P. (2008). El juego corporal: soporte técnico-conceptual para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 22(2), 155-163.<https://www.redalyc.org>

- Bustamante, C. (2015). *Desarrollo lógico matemático*. Ecuador. <https://studylib.es>
- Bustamante, R. (2017). *Aplicación de Estrategias Lúdicas para mejorar la Noción de Seriación en los estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 10851 La Pampa, Querocoto, Chota. Cajamarca-Perú*: Universidad Nacional de Cajamarca. <https://repositorio.unc.edu.pe>
- Cahuaya, Q. (2022). *Actividades Lúdicas con materiales reciclados para el Desarrollo de la Noción Lógico Matemática en niños de la segunda sección del nivel Inicial de la Unidad Educativa 4 de Julio. La Paz-Bolivia*: Universidad Mayor de San Andrés. <https://repositorio.umsa>.
- Chango Taipe, M. E. (2020). *Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa "Daniel Enrique Proaño"*. Quito-Ecuador: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/home>
- Charres, H., Villalaz, J. y Martínez, J. (abril-Junio de 2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables
Triangulation: *Revista FAECO sapiens*, 1(1).
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/index.html>
- Elliot, J. (2000). *Action Research for Educational Change*. Madrid: Morata, S.L.
- Escudero, S. y Cortez, S. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica primera edición*. Ecuador: UTMACH.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF (2019). *Cada niño aprende Estrategia de Educación de UNICEF 2019–2030*. Estados Unidos de América: UNICEF. <https://www.unicef.org>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Estados Unidos: UNICEF.<https://www.unicef.org>
- Froebel, F. (1926). *La educación del hombre*. Giuseppe Civelli.
- González, A. y Weinstein, E. (2008). *¿Cómo enseñar la matemática en el jardín? Número-Medida-Espacio*. Buenos Aires-Argentina: Colihue.

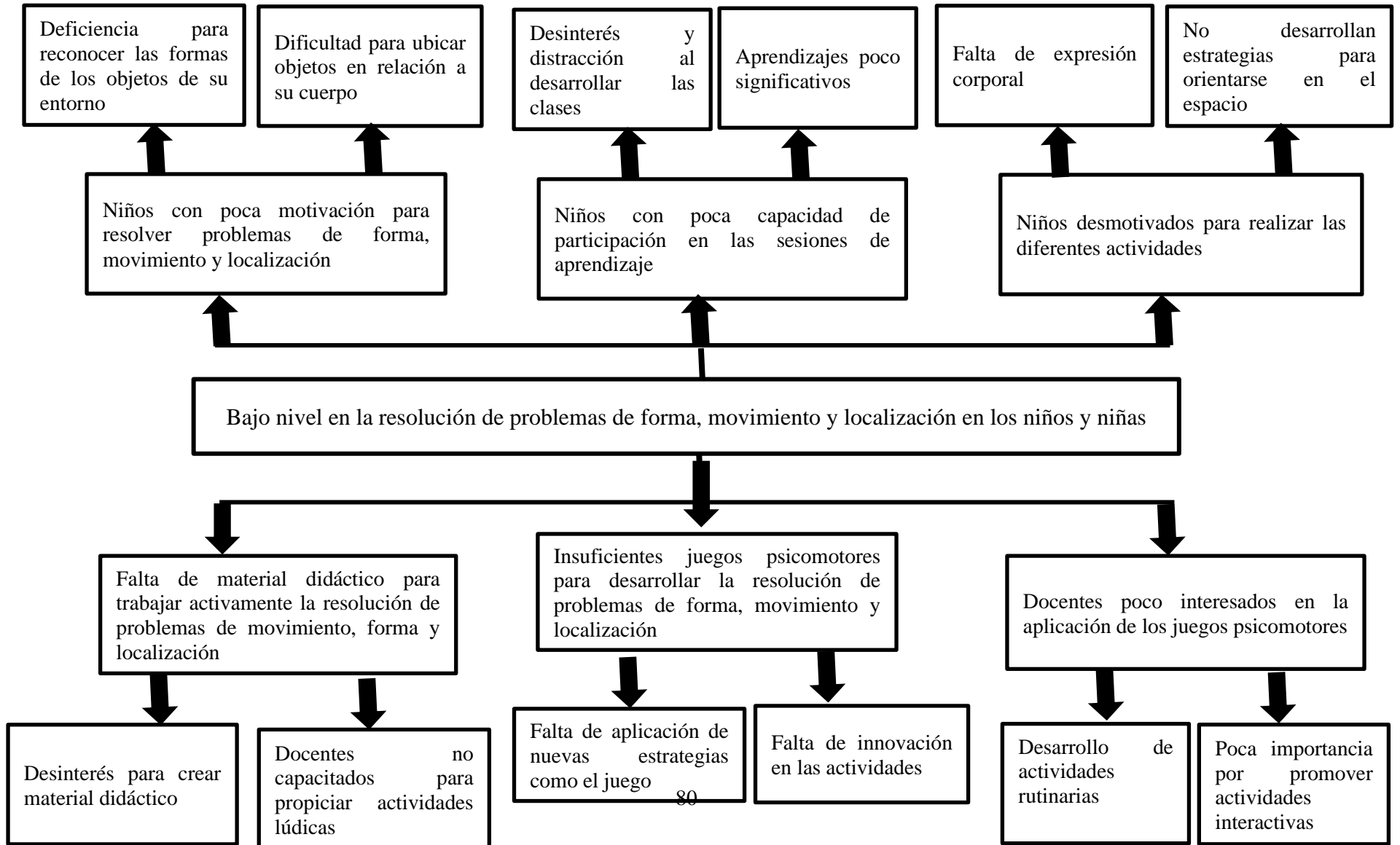
- Hannoun, H. (1977). *El niño conquista el medio*. Buenos Aires-Argentina: kapelusz S.A.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. México.<https://www.esup.edu.pe/>
- Huayllani, A. (2020). *Deconstrucción de Práctica Pedagógica*. <https://www.academia.edu/>
- Larrey, F. (2013). *El desarrollo Psicomotor en niños de 0 a 6 años*. España. <https://www.mheducation.es/>
- Manrique, A. (2013). El material didáctico para la construcción de Aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. <https://www.redalyc.org/S>
- Mendaras, J. (agosto de 2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 22(2), 199-220.<https://www.redalyc.org/>
- Mendieta, L. y Vargas, T. (2010). *Psicomotricidad Infantil*. Ecuador: CIDE. <http://repositorio.cidecuador.org/>
- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones Metodológicas para la Investigación-Acción Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Lima-Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú: MINEDU.<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *La matemática en el Nivel Inicial*. Lima-Perú: MINEDU.<https://repositorio.perueduca.pe>
- Ministerio de Educación MINEDU. (2018). *Informe-Nacional-ECE-2018*. Lima-Perú: MINEDU.<http://umc.minedu.gob.pe>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima-Perú: MINEDU.<http://www.minedu.gob.pe>
- Moreno, F. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. *Redalyc*, 31(2), 772-789.<https://www.redalyc.org>
- Municipalidad provincial de Chota. (2022). *Ubicación Geográfica*. Chota: Municipalidad provincial de Chota. <https://www.munichota.gob.pe>
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores*.

- España: INDE.<https://mtcgam.files.wordpress.com>.
- Navarro, A. y Pabón, Y. (2020). El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma. Barranquilla-Colombia: Universidad de la Costa (CUC). <https://repositorio.cuc.edu.co/>
- Organización de las Naciones Unidas ONU. (2020). *Informe de políticas: La educación durante la COVID-19 y después de ella*. Estados Unidos: ONU. <https://www.un.org>
- Parella, S. (2006). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL. <http://gc.scalahed.com>
- Parada, A. (Julio de 2021). La importancia del Juego en el Desarrollo Psicomotor. *Saeta Digital Educación Y Psicopedagogía*, 4(1).
- Pólya, G. (1965). *Cómo Plantear y Resolver Problemas*. México: Trillas. <https://docs.google.com/>
- Portillo, M. (enero-junio de 2020). Aprendemos desde el movimiento. *Revista Educación*, 26(1), 59-62. doi: 10.33539
- Rabadán, M. (2013). *Didáctica de la Geometría en Educación Infantil a través de las Áreas de expresión*. España: Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/>
- Rojas, K. (2019). *Juego Lúdico Matemático en el Desarrollo de Competencias y capacidades Matemáticas en niños De 5 Años De La I.E.I. N° 676 SanMartín De Porras- Amay. Huacho-Lima*: Universidad Nacional José Faustino SánchezCarrión. Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/>
- Rustom, J. (2012). *Estadística Descriptiva, Probabilidad e Inferencia. Una visión conceptual*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile>.
- Saavedra, P. (2020). *Juegos Lúdicos para desarrollar la competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización del Área de Matemática en Estudiantes De La Institución Educativa "8 De Octubre" De La Provincia Tumbes. Tumbes-Perú*: Universidad Católica de los Ángeles-Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe>.
- Sánchez, R. (enero-marzo de 2015). T-Student. Usos y abusos. *Revista Mexicana de Cardiología*, 26(1), 59 - 61. <https://www.scielo.org>.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar los rasgos del juego en educación infantil*. Argentina: Novedades Educativas.

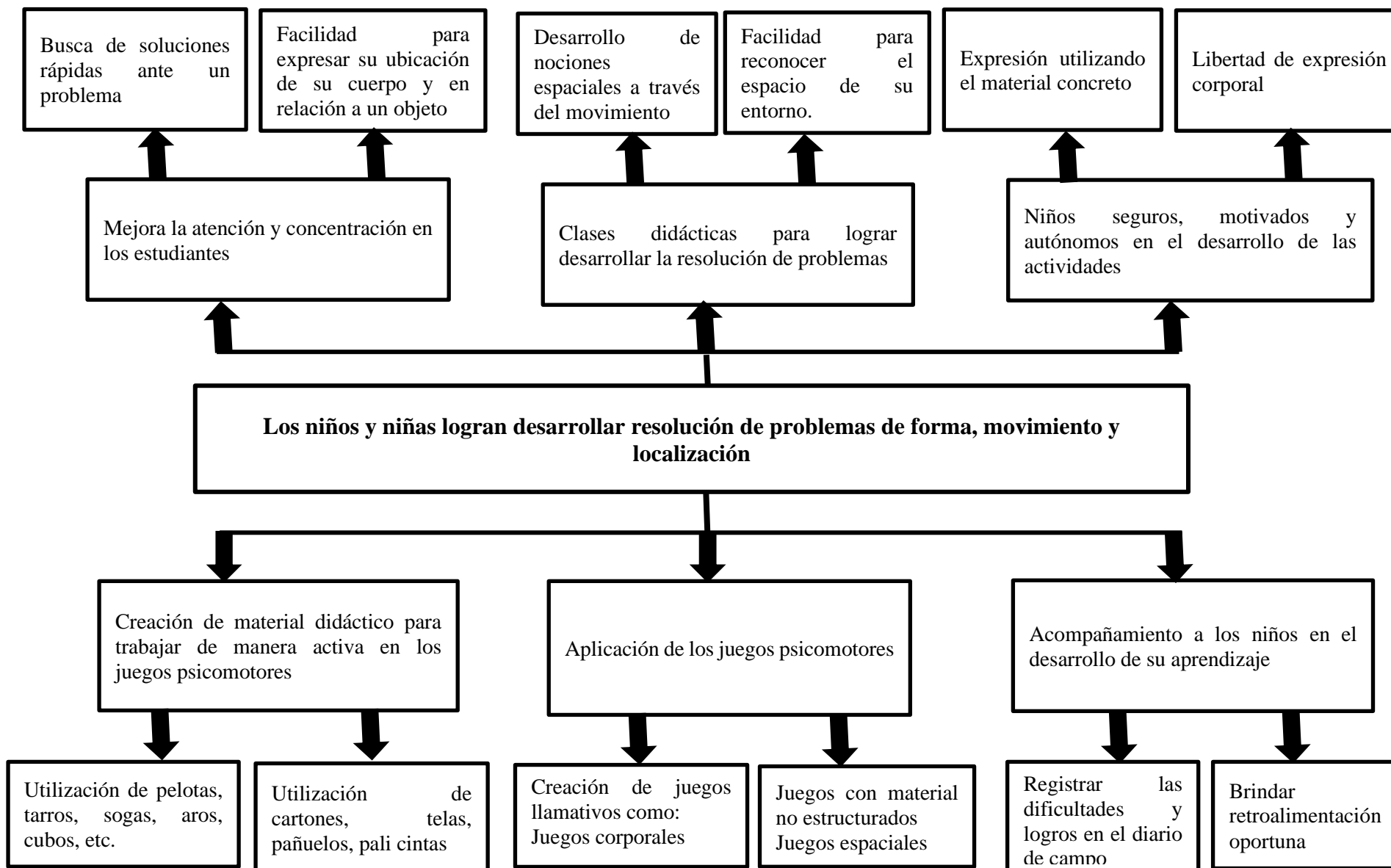
- Soria, A. (2018). *“Focalización de la atención mediante Juegos Psicomotrices en niños del Nivel Inicial de la Unidad Educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto”*. La Paz-Bolivia: Universidad Mayor De San Andrés.
<https://Repositorio.Umsa.Bo>.
- Stephanie, T. (2000). *Children Solving Problems*. Madrid: Morata S. L.
- Torres, R. y Ottos, V. (2018). *Juegos Infantiles y Aprendizaje de Nociones Matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “El Progreso” - Satipo. Huancavelica-Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.*
<https://apirepositorio.unh.edu.pe>.
- Trinidad, C. (2021). *“Juegos Organizados para Desarrollar La Competencia: Resuelve Problemas De Forma, Movimiento y Localización En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 108 “Maria Montessori”, Huánuco”*. Huánuco-Perú: Universidad De Huánuco. <http://repositorio.udh.edu.pe/>
- UGEL. (2016). Proyecto Educativo Local De Chota, 2016 - 2030. Chota: UGEL.
- Vargas, M. (2003). *Materiales Educativos: Procesos y Resultados*. Bogotá- Colombia: Unidad Editorial del CAB.
- Zapateiro, J., Poloche, S. y Camargo L. (Octubre de 2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Scielo*, 119-136.<http://www.scielo.org.co/pdf/ted/n43/0121-3814-ted-43-119.pdf>

Capítulo VI. ANEXOS:

6.1. Anexo N°1: Árbol de problemas



6.2. Anexo N°2: Árbol de objetivos



6.3. Anexo N°03: Matriz de categorías

Categorías	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categorías	Indicadores	Instrumento
Categoría 1: Juegos psicomotrices	Según Froebel (1926) considera al juego el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por la razón de ser la manifestación libre y espontánea. Asimismo, el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida.	Con la ejecución de los juegos psicomotrices esperamos que los niños y niñas logren el desarrollo de la resolución de problemas a través del movimiento de su cuerpo, el uso de material no estructurado y su noción espacial. En los juegos se aplicarán mediante sesiones de aprendizaje y se evaluará a través del diario de campo.	Juegos corporales	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica en relación a un objeto - Identifica tamaños con su propio cuerpo. - Se expresa corporalmente realizando diferentes movimientos - Participa del juego de manera autónoma. 	Hoja de valoración
			Juegos con material no estructurado	<ul style="list-style-type: none"> - Se interesa por participar en los juegos propuestos utilizando materiales con telas, bloques, bastones, etc - Expresa con material y dibujos sus vivencias diarias. - Da respuestas de solución ante un problema - Busca estrategias de solución utilizando material concreto 	
			Juegos espaciales	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa con su cuerpo su ubicación. - Propone estrategias para ubicarse en el espacio. - Distribuye espacios determinados para organizar los juegos. - Comprende el entorno donde se desplaza. 	Diario de Campo

Categoría 2: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización.	<p>Según MINEDU (2016) Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.</p>	<p>El desarrollo de la resolución de problemas es un proceso que involucra la maduración del cerebro para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.</p> <p>Se busca que los niños sean capaces de razonar, buscar respuestas ante un problema de manera autónoma, que logren reconocer su ubicación de acuerdo a su desplazamiento.</p>	Forma	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica formas geométricas básicas. - Reconoce los objetos sólidos y relaciona según su forma. - Clasifica por forma, tamaño y color. 	Escala de valoración riorio de campo
			Movimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la ubicación de los objetos (arriba, abajo, dentro, fuera) - Reconoce la ubicación de los objetos (derecha, izquierda, hacia un lado, hacia el otro) - Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de, lejos de, dentro, fuera) 	
			Localización	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño. - Relaciona la dirección de flechas y animales en un cuadro de doble entrada. - Busca estrategias para orientarse en el espacio. 	

6.4. Anexo N°04: Instrumentos

✓ INSTRUMENTO N°1: Ficha de Observación

Nombre del niño/a:

Edad:

Fecha de observación:

ANTES DE LA ACTIVIDAD

ITEMS	SI	NO	A VECES
Es curioso			
Alegre			
Alborotado			
Amable			
No quiere entrar			
Intenta escaparse			
Llora			
Patalea			
No quiere separarse de las personas que lo llevan al jardín			
Un familiar debe permanecer en el aula			

DURANTE LA ACTIVIDAD

ITEMS	SI	NO	A VECES
Llora			
Se pasa el día al lado de la puerta			
Patalea			
Permanece en un lugar determinado sin moverse			
Cambia continuamente de lugar			
Juega con los compañeros/as espontáneamente			
Manifiesta curiosidad por conocer los objetos de la clase y los utiliza			
Manifiesta alguna conducta negativa en el juego: Agresión, dominación, control			
Intercambia juguetes con los compañeros/as			
Juega solo/a			
Colabora con los compañeros/as			
Busca compañeros/as para jugar			
Utiliza los objetos descontroladamente, cambiando continuamente			
Manifiesta ausencia de movimientos			
Manifiesta ausencia de comunicación verbal			

Responde a las llamadas del docente y sus requerimientos			
Prefiere actividades dirigidas			
Prefiere actividades libres			
Comprende lo que se le dice			
Se expresa con palabras			
Se expresa con frases			
Su motricidad general es buena			

**CUANDO SALIMOS DE
CLASE**

ITEMS	S I	NO	A VECES
Indiferente			
Alegre			
Alborotando			
Llorando			
Se quiere llevar los objetos de la clase			
Explica a su familia lo que ha hecho en la clase			
Sale agarrado a sus compañeros/as			

OBSERVACIONES

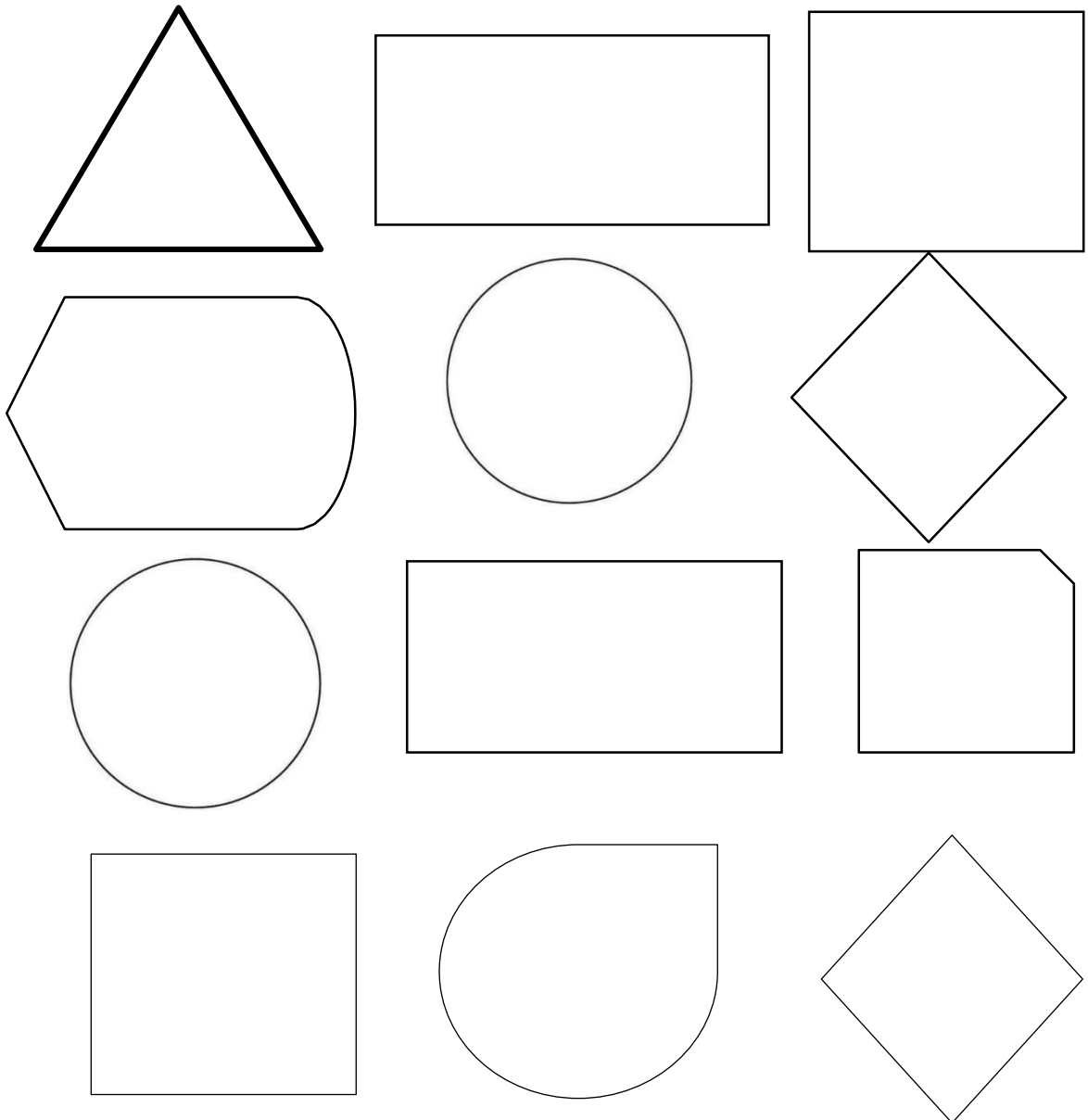
✓ INSTRUMENTO N° 3: Prueba De Entrada

NOMBRE DEL NIÑO (A):

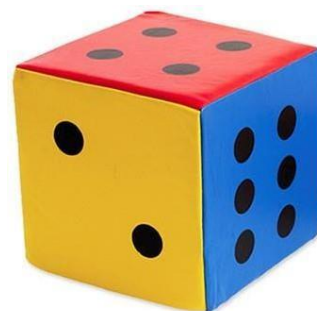
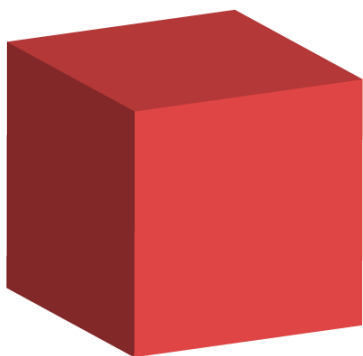
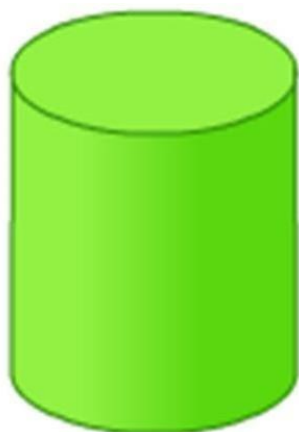
EDAD:

FECHA:





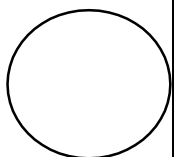

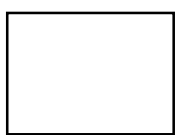
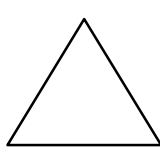
1. Colorea de color verde el triángulo, de color rojo los rectángulos, de color azul los círculos y de color amarillo los cuadrados.

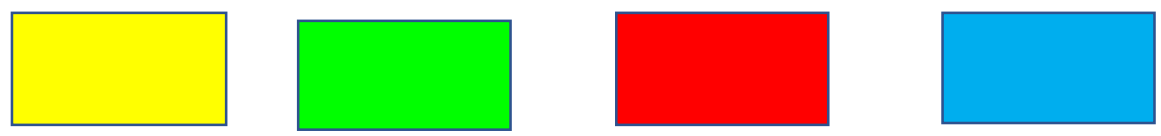
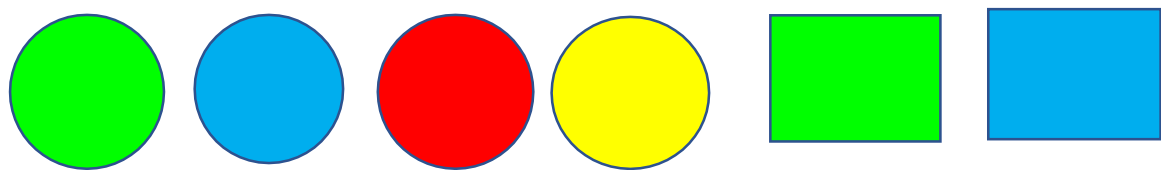
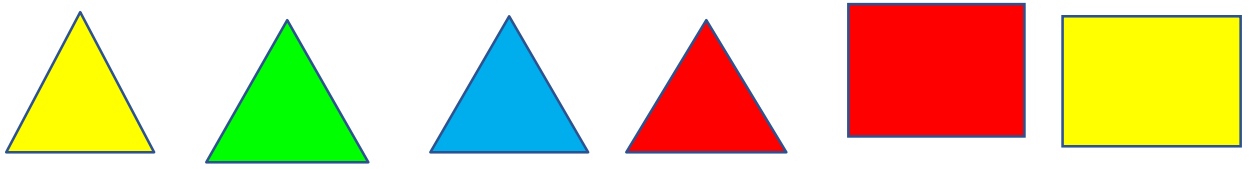


2. Une con una línea los objetos sólidos con las figuras geométricas según su forma.



3. Pega las figuras geométricas clasificando según su forma y color.



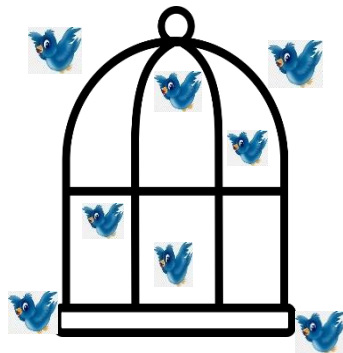
- 4) Marca con un aspa (x) de color rojo los monos que están arriba y de azul los monos que están abajo



- 5) Marca con un aspa (x) los niños que se dirigen hacia la derecha y encierra con un círculo los que se dirigen a la izquierda.



- 6) Encierra con un círculo los pajaritos que están FUERA de la jaula y marca con un aspa (x) los que están DENTRO de la jaula.



7) Dibuja una pelota cerca del niño y otra lejos de la niña.











8) Ordena y pega los niños de grande a pequeño y las manzanas de pequeño a grande.

9) Encuentra el camino más cerca para llegar a los objetos.



10) Marca en el recuadro la flecha según la orientación de cada animal.

Orientación espacial				
				
				
				
				

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA

Nº	FORMA				PUNTAJE	MOVIMIENTO				PUUNTAJE	LOCALIZACIÓN				PUNTAJE	PROMEDIO
	Identifica formas geométricas básicas.	Reconoce los objetos sólidos y relaciona según su forma.	Clasifica por forma y color.	Reconoce figuras geométricas en las formas de los objetos de su entorno.		Reconoce la ubicación de los objetos (arriba, abajo,)	Reconoce la ubicación de los objetos (derecha, izquierda)	Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de, lejos de)	Reconoce la ubicación de los objetos (dentro, fuera)		Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño.	Relaciona la dirección de flechas y animales en cuadro de doble entrada.	Busca estrategias para orientarse en el espacio.	Resuelve problemas de orientación espacial.		
1	4	4	3	4	15	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	13
2	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	4	4	4	4	16	12
3	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	3	2	3	3	11	10
4	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	7
5	3	3	3	3	12	1	1	1	2	5	1	1	1	1	4	7
6	1	1	1	2	5	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	5
7	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	7
8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
9	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	6
10	2	3	1	2	8	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	7
11	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	5

12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	4
13	1	2	1	1	5	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	6
14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	4
16	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	4
17	1	2	1	2	6	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	6
18	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	1	1	1	1	4	8
19	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	5
20	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	1	1	1	1	4	8
21	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	8
22	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	5
23	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	5
24	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	1	1	1	1	4	8
25	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	7
26	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	4
27	1	1	1	1	4	3	3	2	2	10	1	1	1	1	4	6
28	1	1	1	1	4	2	1	4	3	10	3	3	3	3	1 2	9

✓ INSTRUMENTO N° 4: Prueba de Salida

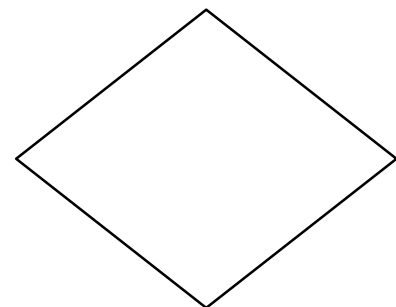
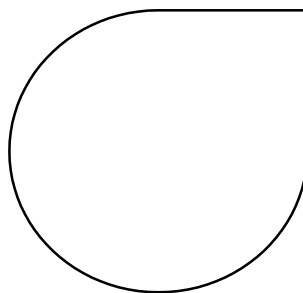
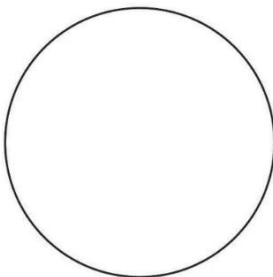
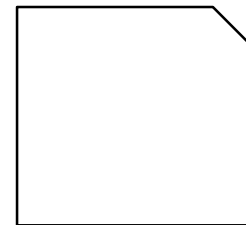
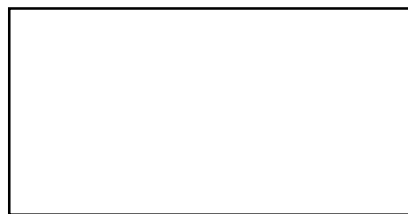
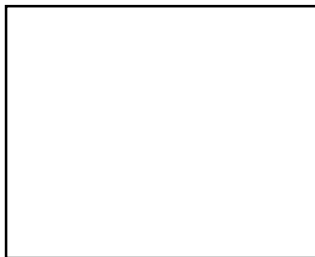
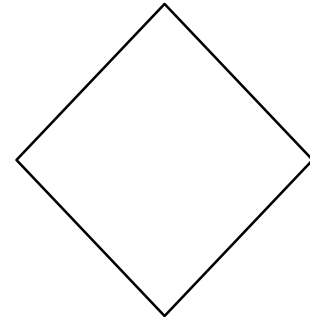
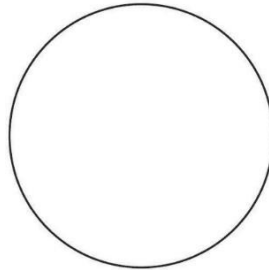
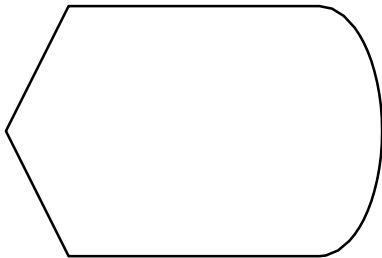
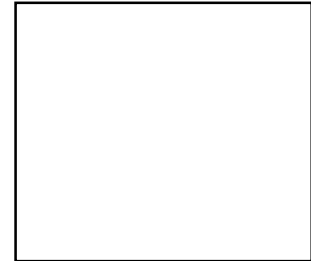
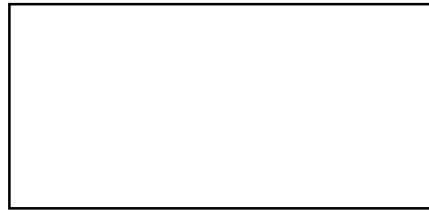
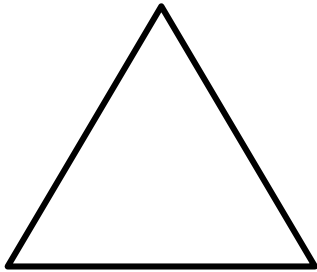
NOMBRE DEL NIÑO (A):.....

EDAD: 5





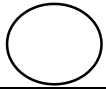


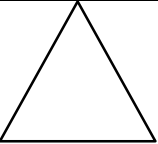
AÑOS

FECHA:




























1) Marca con una equis X solo el triángulo, rectángulo, círculo y cuadrado.



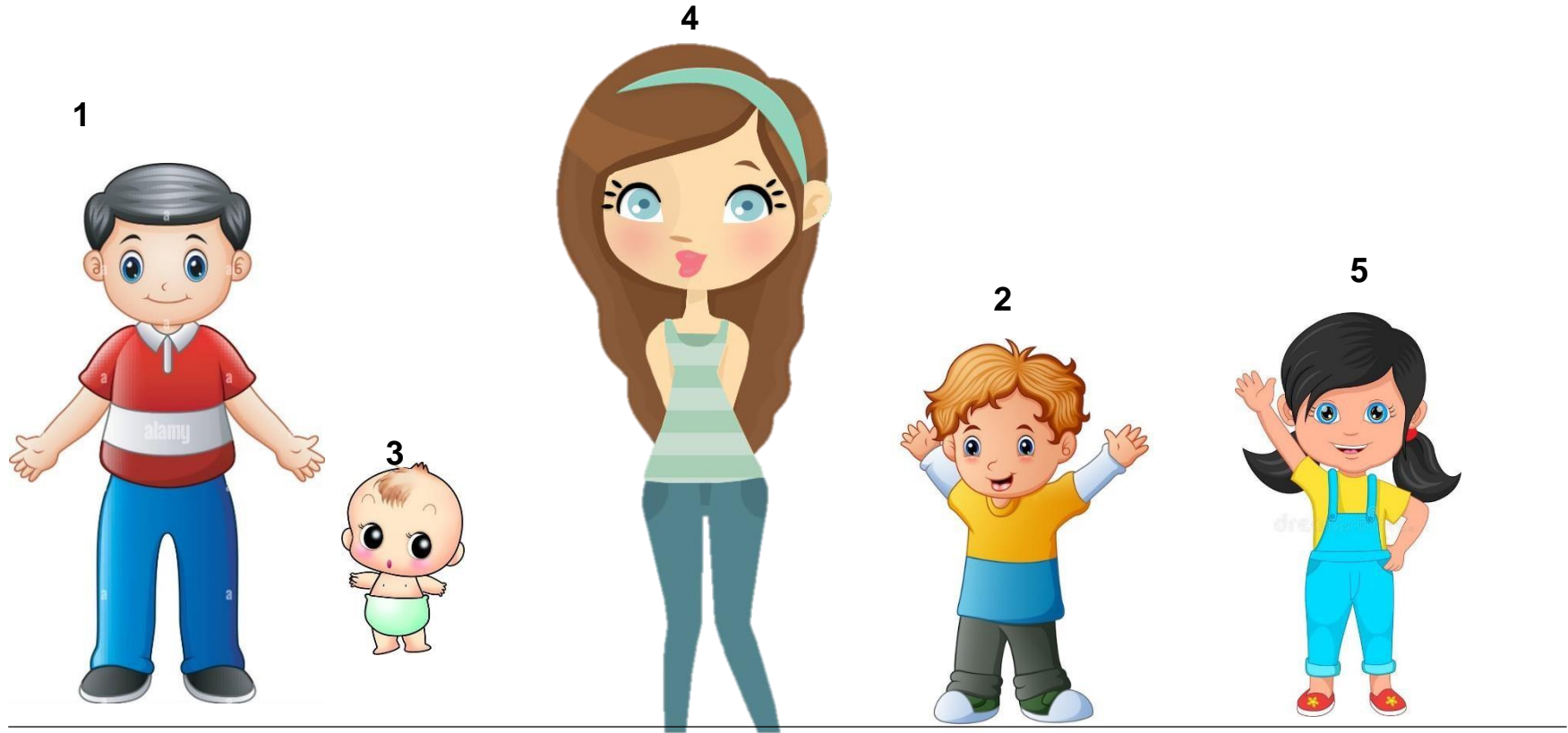
2) **Dibuja las figuras geométricas clasificando según su forma y color.**

3) Dibuja y colorea las pelotas en el lugar donde corresponde

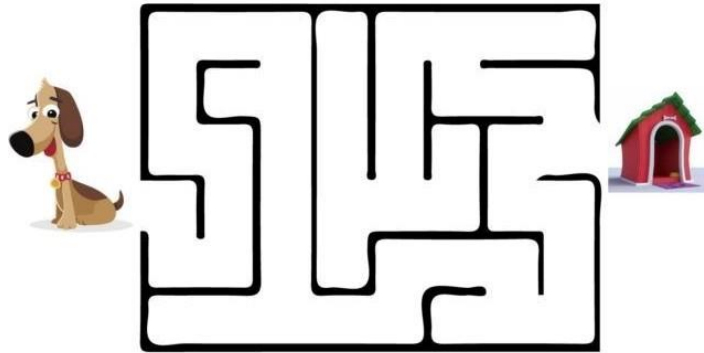
						
						
						
						

4) Ordena a los miembros de la familia según los números presentados.






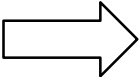




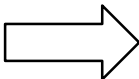
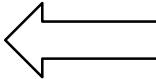
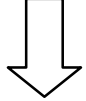


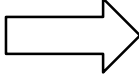
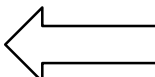
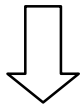


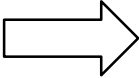

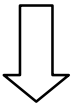
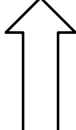


--	--	--	--	--

1) Encuentra el camino más cerca para llegar a los objetos.



Colorea la flecha según la orientación de cada animal.

Orientación espacial				
				
				
				
				

° N	FORMA				PUNTAJE	MOVIMIENTO				PUNTAJE	LOCALIZACIÓN				PUNTAJE	PROMEDIO
	Identifica formas	Reconoce los objetos sólidos y relaciona según	Clasifica por forma y color.	Reconoce figuras geométricas en las formas de los objetos		Reconoce la ubicación de los	Reconoce la ubicación de los objetos (derecha.	Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de.	Reconoce la ubicación de los		Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño.	Relaciona la dirección de flechas y animales en cuadro	Busca estrategias para orientarse en el	Resuelve problemas de orientación		
1	5	5	4	4	18	4	4	4	4	16	4	5	4	5	18	17
2	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	5	4	5	4	18	17
3	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
4	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19	4	4	4	4	16	18
5	5	5	5	5	20	4	4	4	3	15	5	4	4	4	17	17
6	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	16
7	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
8	5	5	5	5	20	5	5	4	4	18	4	4	4	4	16	18
9	4	4	4	4	16	4	4	5	4	17	4	4	5	4	17	17
10	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	5	5	5	19	17
11	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18	4	4	4	4	16	17
11	5	5	4	4	18	5	4	5	4	18	4	4	4	4	16	17

2																
1 3	5	4	4	4	17	4	4	4	4	16	4	3	4	5	16	16
1 4	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	5	4	5	4	18	17
1 5	4	4	4	4	16	4	5	4	4	17	4	4	4	4	16	16
1 6	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
1 7	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
1 8	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
1 9	4	4	5	4	17	5	5	4	5	19	4	4	4	4	16	17
2 0	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
2 1	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
2 2	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	4	4	4	4	16	13
2 3	4	4	4	4	16	4	5	5	4	18	3	3	3	3	12	15
2 4	4	4	4	4	16	4	4	5	5	18	4	4	4	4	16	17
2 5	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	4	4	4	4	16	13
2 6	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
2 7	4	4	5	4	17	4	5	4	3	16	5	5	5	5	20	18
2 8	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19	5	5	5	5	20	17

6.5. Anexo N°05: Sesiones y diarios de aprendizaje SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. Datos Informativos.

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1.1 Institución Educativa Inicial | : 494 “Pequeños Angelitos” – Chota |
| 1.2 Directora | : Gianina Rodríguez Cieza |
| 1.3 Docente de aula | : Betty Rossi Gutiérrez de Risco |
| 1.4 Aula | : “Los pollitos” |
| 1.5 Edad | : 5 |
| 1.6 Practicante | : Roxana Cruzado Rios |
| 1.7 Fecha | : 05/07/22 |
| 1.8. Nombre de la sesión | : Saltando “Hacia delante, hacia atrás” |

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como: hacia delante, hacia tras. 	Representación gráfica

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
11:00 am	Entrada	Saludo	Diálogo
11:00 am a 11:50 am	Actividad Significativa “Hacia delante, hacia tras”	INICIO: Se les invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. La practicante da a conocer el nombre de la actividad, recupera sus saberes previos de los estudiantes, y da a conocer el propósito; hoy vamos a mover hacia delante, hacia tras. DESARROLLO: Familiarización como problema Se compartirá una pequeña la historia de los niños de un jardín, los cuales nos han pedido que lo ayudemos a ubicarse en el espacio “hacia delante,	

		<p>hacia atrás ya que ellos no saben muy bien como ubicarse, por ello nos están pidiendo nuestra ayuda.</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias. ¿Cómo ayudaríamos a los niños? ¿Qué proponen que hagamos? Escuchamos las respuestas.</p> <p>Socialización de representación Se les presenta el material como: aros, flechas Realizamos los siguientes pasos: ➤ Colocamos los aros en una fila. ➤ Colocamos las flechas dentro de los aros, en dirección hacia delante y hacia atrás. ➤ De acuerdo a la dirección de la flecha los niños irán saltando por los aros. ➤ De esta manera participaran todos los niños.</p> <p>Reflexión y formalización. Se realizará una breve explicación sobre los conceptos hacia delante, hacia atrás. ¿Qué realizamos para ayudar a los niños?, ¿De qué manera pasamos por los aros? Finalmente, se le brinda una hoja de trabajo que coloreen los niños que se dirigen hacia delante, hacia atrás.</p>	<p>Flechas</p> <p>Aros</p> <p>Colores Lápiz</p>
--	--	--	---

Referencias bibliográficas

MINEDU. (2016). *Programa Curricular*. Obtenido de

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

CONCEPTOS HACIA ADELANTE, HACIA ATRÁS. Los desplazamientos están presentes en la totalidad de las actividades motrices, permitiendo la interacción del niño con el medio. A través de ellos se desarrollan las destrezas psi coméntales y las capacidades de relación, lo que contribuye al conocimiento, valoración y control del propio cuerpo. Desplazarse de diferentes formas ocupando todo el espacio, o sólo una zona del mismo que esté delimitada.

Asimismo, el niño concibe el espacio en referencia a su propio cuerpo, de tal forma que cuando ubica 9 su cuerpo en una superficie donde hay más personas u objetos, el niño desde su perspectiva de punto central, va organizando el espacio personal, el social y lo va haciendo en la medida que va conociendo sus posibilidades corporales.

Nociones espaciales:

Hacia adelante. Es lo que está adelante, hacia el frente, en la parte anterior de una persona, animal o cosa. Más allá en el tiempo o en el espacio, hacia el frente, adelante.

Hacia atrás. lo que está a la espalda de una persona, en la zona posterior, en el fondo de un lugar. Lo que se opone a lo que está adelante o en frente.

siempre mencionando hacia a donde se están dirigiendo.	
--	--

III. INTERPRETACIÓN

La noción espacial en niños y niñas evoluciona paralelamente al resto de su pensamiento, aun cuando está presente desde el nacimiento, cobra fuerza en la medida en que el niño y niña progresa en la posibilidad de desplazarse y de coordinar sus acciones en el espacio concreto, e incorpora el espacio circundante a estas acciones como una propiedad va condicionando su ubicación en el ambiente en el que se encuentra y su aprendizaje en la escuela y en la vida. Su capacidad de establecer estas diferencias mejora a través de la maduración, estimulación y la ejercitación.

A medida que desarrolla la noción espacial, el niño y niña comienza a conformar su propio desplazamiento a reconocer distancias o las ubicaciones de las familias o algún lugar que a visita frecuentemente y del centro de educación preescolar comprende las relaciones espaciales sencillas: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, delante-detrás.

IV. REFLEXIÓN

En esta actividad logré con el objetivo esperado, me gustó que todos los niños participaran de manera activa y lo más importante es que el niño se sienta feliz con ganas de seguir participando ya que mediante los movimientos que realiza va reforzando sus aprendizajes.

V. ACCIONES DE MEJORA

Por el tiempo me faltó realizar un pequeño diálogo acerca de cómo lo realizamos la actividad, realizar preguntas de meta cognición.

.....

Estudiante practicante

.....

Profesor de investigación

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Hacia delante, hacia atrás”

COMPETENCIAS: Resuelve problemas de forma movimiento y localización

FECHA: 5/07/22

AULA: “Los Pollitos”

ESCALA DE VALORACIÓN

Nº DE ORDEN	NOMBRES Y APELLIDOS	Criterios de evaluación							
		Se desplaza ha “hacia delante, hacia atrás”				Reconoce la ubicación “hacia delante, hacia atrás” al realizar su ficha de trabajo.			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD
01	DILAM YARET, BENAVIDEZ CIEZA								
02	MAX HEGEL, BENAVIDES IDROGO								
03	EDINSON CALEB, BUSTAMANTE FUSTAMANTE								
04	VALERY SAMANTHA, BUSTAMANTE NEYRA								
05	DIEGO ALEXIS, BUSTAMANTE ROJAS								
06	JHEYCOBS ADBIEL, CABRERA MEDINA								
07	BRIANA YAQUELIN, CAMPOS CABRERA								
08	DYLAN IBRAHIM, CIEZA GONZALES								
09	KAROL ARIANE, CIEZA GUEVARA								
10	SAMARI ARLET, CORONEL BUSTAMANTE								
11	CRISTELL GUADALUPE, CUSMA CIEZA								
12	CARLOS MANUEL, FERNANDEZ GOICOCHEA								
13	ANAHI CESIA BELEN, FUSTAMANTE IRIGOIN								
14	THIAGO LEONEL, HERRERA RAFAEL								
15	YOGARI MISHIEL, HUAMAN ROJAS								
16	ESTRELLA MARYCRUZ, IRIGOIN DIAZ								
17	LUCIANA MILEYDI, IRIGOIN GOICOCHEA								
18	CINTHYA ARACELY, LEIVA LOPEZ								
19	BRAYAN JHERICO, LLANOS HOYOS								
20	ISABELLA BRIGGITH LLONTOP PÉREZ								
21	LIANM CENIT, RAFAEL DIAZ								
22	RUT SARAI, REGALADO HUAMURO								
23	ANGELI SHARLOT, SALAZAR COLUNCHE								
24	ALEXIA BRIANA, TARRILLO CUSMA								
25	BRIANA DARLETH, TIRADO CORONEL								
26	MARVIN JACOB, VASQUEZ GUEVARA								
27	ISABELA ABHIGRID, VASQUEZ URBINA								
28	KEYDI SAMANTHA VASQUEZ								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

I. Datos Informativos.

- 1.1. Institución Educativa Inicial : 494 “Pequeños Angelitos” – Chota
- 1.2. Directora : Gianina Rodríguez Cieza
- 1.3. Docente de aula : Betty Rossi Gutiérrez de Risco
- 1.4. Aula : “Los Pollitos”
- 1.5. Edad : 5
- 1.6. Practicante : Roxana Cruzado Rios
- 1.7. Fecha : 27/09/22
- 1.8. Nombre de la sesión : “Rayuelo geométrico”

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
“ RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Ficha de trabajo.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
11:00am	Entrada	Saludo	Diálogo
11:00 am a 11:50 am	Actividad Significativa “Rayuelo geométrico”	<p style="text-align: center;">INICIO:</p> <p>Motivación: se motivará con una canción de las “figuras geométricas”.</p> <p>Saberes previos: se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué figuras geométricas conocen?, ¿Podremos encontrar formas de figuras geométricas en los objetos?, ¿En el aula que figuras geométricas observan?</p> <p>Propósito: hoy vamos a realizar un juego para reconocer algunas figuras geométricas.</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Todas las figuras serán iguales?, ¿En qué se diferencian?</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO:</p> <p>Familiarización como problema</p>	

		<p>Se les presenta un pequeño problema: la profesora de la niña Rosita le a pedido que lleve juguetes, pero que los juguetes tengan algunas formas de figuras geométricas.</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias. ¿Cómo ayudaremos a Rosita?, ¿Habrá juguetes que tengan formas de figuras geométricas?, ¿Cómo cuáles? Escuchamos sus alternativas de solución.</p> <p>Socialización de representación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostraremos en papelotes siluetas de algunos juguetes (tren, payaso, casas, etc.) así mismo, un dado y el rayuelo geométrico, preguntamos ¿Qué figuras reconocen? ¿Todas son iguales? ✓ Después pegamos los papelotes en la pizarra, y colocamos en el piso el rayuelo geométrico. Se les pregunta ¿Cómo podemos utilizar estos materiales? ¿De qué manera jugaríamos? ✓ También se les propone que podemos lanzar el dado y la figura que sale deben coger e ir saltando por el rayuelo sin pisar dicha figura. Una vez hecho el recorrido le pedimos al niño que observe bien la figura para que pueda pegar en las siluetas de las imágenes de los papelotes. ✓ De esta manera todos los niños participan de manera ordenada. <p>Reflexión y formalización. Se realizará una breve reflexión preguntando ¿Cómo es cada figura? ¿Por qué se llama, cuadrado, rectángulo y triangulo?</p> <p>Cierre Finalmente, se le entrega su ficha de trabajo que colorean las figuras que hemos trabajado.</p>	<p>Dado</p> <p>Rayuelo geométrico</p> <p>Figuras geométricas</p>
--	--	--	--

Referencias bibliográficas

MINEDU. (2016). *Programa Curricular*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Paola, Julca Fernandez Dennis. “*Aplicación del Juego del Tangram para Incrementar las Capacidades Geométricas, en el área e Matemática, en Los Niños de Cinco Años de edad de la I.E.I N° 402 “Santo Domingo”, del distrito San Luis de Lucma Y Provincia de*

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA MATEMÁTICA



Según Paola(2019), el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. 1 “La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interior que los obliga a moverse, a manipular.

La matemática es un verdadero juego que presenta el mismo tipo de estímulo y actividad que se da en los juegos intelectuales. Uno aprende las reglas, estudia las jugadas fundamentales, experimentando en juegos sencillos, observar o asimilar sus procedimientos para poder usarlos en condiciones parecidas, trata finalmente de participar más activamente, teniendo expectativa a encontrar problemas nuevos que surgen constantemente debido a la riqueza del juego, o a los problemas viejos aún abiertos, esperando que alguna idea feliz lo lleve a ensamblarse de un modo original y útil con herramientas ya existentes, o crear nuevas herramientas que faciliten la solución de problemas.

¿Qué son las figuras geométricas?

Las figuras geométricas son espacios delimitados por puntos, líneas o superficies. En otras palabras, se trata de porciones de plano o espacio limitadas por una especie de “bordes”.

Formas geométricas según su forma

- ✓ **Círculo:** Es una superficie que está limitada por una línea curva también conocida como circunferencia a una distancia de un punto llamado centro.
- ✓ **Triángulo:** Es un polígono de tres lados, existen diferentes tipos de triángulos dependiendo de la medida de sus lados y ángulos.
- ✓ **Cuadrado:** La longitud de sus lados es igual.
- ✓ **Rectángulo:** La longitud de sus lados opuestos es igual.

ESCALA DE VALORACIÓN**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Rayuelo geométrico”**COMPETENCIAS:** Resuelve problemas de forma movimiento y localización**FECHA:** 28/09/22**AULA:** “Los pollitos”

Nº DE ORDEN	NOMBRES Y APELLIDOS	Criterios de evaluación							
		Reconoce las formas de las figuras geométricas				Identifica las formas de las figuras geométricas en su ficha de trabajo			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C
01	DILAM YARET, BENAVIDEZ CIEZA								
02	MAX HEGEL, BENAVIDES IDROGO								
03	EDINSON CALEB, BUSTAMANTE FUSTAMANTE								
04	VALERY SAMANTHA, BUSTAMANTE NEYRA								
05	DIEGO ALEXIS, BUSTAMANTE ROJAS								
06	JHEYCOBS ADBIEL, CABRERA MEDINA								
07	BRIANA YAQUELIN, CAMPOS CABRERA								
08	DYLAN IBRAHIM, CIEZA GONZALES								
09	KAROL ARIANE, CIEZA GUEVARA								
10	SAMARI ARLET, CORONEL BUSTAMANTE								
11	CRISTELL GUADALUPE, CUSMA CIEZA								
12	CARLOS MANUEL, FERNANDEZ GOICOCHEA								
13	ANAHI CESIA BELEN, FUSTAMANTE IRIGOIN								
14	THIAGO LEONEL, HERRERA RAFAEL								
15	YOGARI MISHEL, HUAMAN ROJAS								
16	ESTRELLA MARYCRUZ, IRIGOIN DIAZ								
17	LUCIANA MILEYDI, IRIGOIN GOICOCHEA								
18	CINTHYA ARACELY, LEIVA LOPEZ								
19	BRAYAN JHERICO, LLANOS HOYOS								
20	ISABELLA BRIGGITH, PEREZ LLONTOP								
21	LIANM CENIT, RAFAEL DIAZ								
22	RUT SARAI, REGALADO HUAMURO								
23	ANGELI SHARLOT, SALAZAR COLUNCHE								
24	ALEXIA BRIANA, TARRILLO CUSMA								
25	BRIANA DARLETH, TIRADO CORONEL								
26	MARVIN JACOB, VASQUEZ GUEVARA								
27	ISABELA ABHIGRID, VASQUEZ URBINA								
28	KEIDY SAMANTHA, VASQUEZ ROJAS								

}




DIARIO DE CAMPO N°16

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : 494 “Pequeños Angelitos” – Chota
 1.2. Directora : Gianina Rodríguez Cieza
 1.3. Docente de aula : Betty Rossi Gutiérrez de Risco
 1.4. Aula : “Los pollitos”
 1.5. Edad : 5 años
 1.6. Practicante : Roxana Cruzado Rios
 1.7. Fecha : 27/09/2022
 1.8. Nombre de la actividad : “El rayuelo geométrico”

II. DESCRIPCIÓN

ACTIVIDADES	CATEGORÍAS
 <p>Se les pidió a los niños y niñas a sentarse para iniciar con nuestra actividad, para eso se inició motivando con una canción, luego se rescató los saberes previos preguntando se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividad ya hemos realizado? Isabela dijo: sobre el círculo, a parte el círculo ¿Qué otras figuras geométricas habrá? El niño Thiago respondió el cuadrado, triángulo, ¿Podremos encontrar formas de figuras geométricas en los objetos? El niño Carlos dijo: en los cuadrados del piso, en las ventanas, en las mesas hay círculos; en los bloques hay triángulos y cuadrados. Luego de escuchar sus respuestas y socializarlas se les presentó un pequeño caso para que los analicen, “La profesora de la niña Rosita le ha pedido que lleve juguetes, pero que los juguetes tengan algunas formas de figuras geométricas”. Para eso se hizo preguntas ¿Cómo ayudaremos a Rosita?, ¿Habrán juguetes que tengan formas de figuras geométricas? Cristell propuso podemos buscar en los rompecabezas, en los bloques, ¿Qué figuras podemos encontrar en esos juguetes? En los bloques están</p>	<p>Reconocimiento de formas geométricas en los objetos</p> <p>Propuestas de resolución de problemas mediante el juego</p> <p>Reconocimiento de las figuras geométricas.</p>

triángulos, cuadrados.

Luego se les mostró los materiales como dado, el rayuelo, formas de figuras geométricas ¿Qué juego podemos hacer con estos materiales?, la mayoría de los niños respondieron es como el rayuelo de tiza profesora, necesitamos algo para lanzar, y saltar en cuadros, bien niños para eso vamos utilizar el dado, podemos lanzar el dado y la figura que sale deben coger e ir saltando por el rayuelo sin pisar dicha figura. Una vez terminan con el recorrido le pedimos al niño que observe bien la figura para que pueda pegar en las siluetas de las imágenes de los papelotes.

Todos participaron de manera ordenada, la mayoría de los niños lograron identificar las figuras geométricas, asimismo pudieron encajar en las siluetas correspondientes, ellos comparaban si las figuras eran iguales o no, además las diferenciaron por color, mencionando mientras iban realizando el recorrido.

Finalmente, entregué su ficha de trabajo para que colorean las figuras que hemos trabajado, mientras los niños realizaban sus hojas pude identificar que la ficha permitió reforzar lo trabajado ya que después de haber vivenciado con su cuerpo lo representaron de manera gráfica.



Representación gráfica de las figuras geométricas

III. INTERPRETACIÓN

Según Gardner (1979) en la inteligencia múltiple que desarrollan los niños la capacidad de lógico matemático, los niños tienen la destreza para realizar análisis sobre resolución de problemas tanto lógicos como matemáticos, es decir que aprovechando el uso del juego los niños para potenciar esta inteligencia, de tal manera que también se combina con la inteligencia corporal-cinestésica, esto permite a los niños el dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos mediante la actividad de aprendizaje, y la facilidad para utilizar las manos y poder transportar objetos y/o elementos, es decir mientras van jugando van aprendiendo.

IV. REFLEXIÓN

La actividad fue muy divertida para los niños, todos participaron, es por ello que recalco que el juego es una herramienta fundamental para reforzar el desarrollo intelectual de los niños, en este caso buscamos desarrollar la mejora de resolución de problemas en la competencia matemática, además de que si se logró con el objetivo del reconocimiento de las figuras geométricas y este logro también los niños lograron representar en su ficha de trabajo.

V. ACCIONES DE MEJORA

Continuar planificando actividades donde al niño le permita resolver problemas y

a su vez desenvolverse de manera autónoma en su ambiente.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

I. Datos Informativos.

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa Inicial | : 494 “Pequeños Angelitos” – Chota |
| 1.2. Directora | : Gianina Rodríguez Cieza |
| 1.3. Docente de aula | : Betty Rossi Gutiérrez de Risco |
| 1.4. Aula | : “Los Pollitos” |
| 1.5. Edad | : 5 |
| 1.6. Practicante | : Roxana Cruzado Rios |
| 1.7. Fecha | : 25/10/22 |
| 1.8. Nombre de la sesión | : “Circuito geométrico” |

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Ficha de trabajo.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
11:00 am	Entrada	Saludo	Diálogo
		INICIO: Motivación: se motivará a los niños y niñas realizando un calentamiento corporal, es decir,	

<p>11:00 am a 11:50 am</p>	<p>Actividad Significativa</p> <p>“Circuito geométrico”</p>	<p>moviendo los brazos, las piernas, girando, etc.</p> <p>Saberes previos: se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué juegos podemos realizar usando las figuras geométricas?, ¿Cómo lo haríamos?</p> <p>Propósito: el día de hoy vamos a realizar un circuito utilizando las figuras geométricas.</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Cómo haríamos un circuito geométrico?</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO:</p> <p>Familiarización como problema Se les presenta un pequeño caso del Pepito quiere realizar un circuito con las figuras geométricas</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias. ¿De qué manera podemos ayudar a Pepito?, ¿Cómo podríamos realizar el circuito?</p> <p>Socialización de representación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Después de haber escuchado sus respuestas. Se muestra los materiales como: formas de figuras geométricas grandes y pequeñas, cajas. ✓ Con ayuda de los niños armamos nuestro circuito de acuerdo al espacio que tenemos, por ejemplo, podemos esparcir las formas de tamaño grande por el patio. ✓ Luego, ubicamos las cajas a una determinada distancia y las formas de tamaño pequeño lo ubicamos al otro extremo. ✓ Los niños tendrán que coger una figura geométrica e ir saltando por las figuras del circuito, es decir, si es que el niño coge un círculo, tendrá que ir saltando por todos los círculos que encuentre. ✓ Una vez que terminan con el recorrido del circuito ubicara la figura en la caja correspondiente. ✓ De esta manera irán participando todos los niños. <p>Reflexión y formalización. Se realizará una breve reflexión acerca de lo que hemos aprendido a lo largo de estos meses ¿Cómo realizamos el circuito? ¿Qué figuras encontraron?</p> <p>Cierre</p>	<p>Problema</p> <p>Cajas</p> <p>Figuras geométricas</p>
-----------------------------------	--	---	---

		Finalmente, se realizará un conversatorio de lo aprendido a los a largo de estos meses.	
--	--	---	--

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Programa Curricular*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Palma, M.Sc. Allan Gen. Enseñanza de la Geometría, desarrollo cognitivo y situaciones didácticas para el II Ciclo de la Educación General Básica Costarricense. San José Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica , 2018.

APRENDIENDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Según Palma(2018), la enseñanza y el aprendizaje de la geometría contribuyen con el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes, las cuales podrían estar relacionadas con el área en estudio o bien situaciones propias para comprender el entorno. Durante el proceso de enseñanza es fundamental tomar en consideración aspectos como desarrollo cognitivo del estudiante, dado que las estrategias metodológicas y los contenidos por desarrollar deben estar acorde este, para así favorecer el aprendizaje. Es claro que el espacio que nos rodea está conformado por elementos que podrían ser asociados a ciertos conceptos geométricos, los cuales en muchos de los casos tienen un significado concreto. Particularmente, en el caso de los niños: los balones, los legos, los bloques de madera, las ventanas, las paredes y las mesas, forman parte de su realidad.

Por otro lado, podría permitir “reconocer” formas y figuras, así como aprender a organizar mentalmente el espacio que le rodea y a su vez a orientarse. Aspectos que quizá son los primeros que se ven estimulados de forma inconsciente. Es importante tener presente que se trabaja con ideales que, aunque se pueden manipular mentalmente o referirnos a ellos a partir de dibujos, imágenes, representaciones y hasta materializaciones concretas, en muchos de los casos, no podrán ser percibidos por nuestros sentidos.

Después de haber realizado un breve estudio de las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget, se puede observar que la idea de este desarrollo es básicamente un modelo de tipo lineal el cual una etapa sirve de base para la siguiente y así la capacidad cognitiva va en aumento, esto hasta cierto punto es cierto en muchos de los casos, pero también existen situaciones en las que el ser humano “pasa” por algunas de las primeras etapas de forma muy acelerada por lo que puede llegar a la madurez cognitiva en una edad temprana, así

también ocurre lo contrario cuando individuos se estancan en una etapa del desarrollo y pasan en una edad tardía a la etapa siguiente.

ESCALA DE VALORACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ Circuito geométrico”

COMPETENCIAS: Resuelve problemas de forma movimiento y localización

FECHA: 25/10/22

AULA: “Los pollitos”

Nº DE ORDEN	NOMBRES Y APELLIDOS	Criterios de evaluación							
		Identifica las figuras geométricas al momento de realizar el circuito.				Utiliza estrategias de solución para recorrer el circuito.			
		C	B	A	AD	C	B	A	AD
01	Dilam Yaret, Benavidez Cieza								
02	Max Hegel, Benavides Idrogo								
03	Edinson Caleb, Bustamante Fustamante								
04	Valery Samantha, Bustamante Neyra								
05	Diego Alexis, Bustamante Rojas								
06	Jheycobs Adbiel, Cabrera Medina								
07	Briana Yaquelin, Campos Cabrera								
08	Dylan Ibrahim, Cieza Gonzales								
09	Karol Ariane, Cieza Guevara								
10	Samari Arlet, Coronel Bustamante								
11	Cristell Guadalupe, Cusma Cieza								
12	Carlos Manuel, Fernandez Goicochea								
13	Anahi Cesia Belen, Fustamante Irigoín								
14	Thiago Leonel, Herrera Rafael								
15	Yogari Mishel, Huaman Rojas								
16	Estrella Marycruz, Irigoín Diaz								
17	Luciana Mileydi, Irigoín Goicochea								
18	Cintha Aracely, Leiva Lopez								
19	Brayan Jherico, Llanos Hoyos								
20	Isabella Briggith, Perez Llontop								
21	Lianm Cenit, Rafael Diaz								
22	Rut Sarai, Regalado Huamuro								
23	Angeli Sharlot, Salazar Colunche								
24	Alexia Briana, Tarrillo Cusma								
25	Briana Darleth, Tirado Coronel								

26	Marvin Jacob, Vasquez Guevara								
27	Isabela Abhigaid, Vasquez Urbina								
28	Keidy Samantha, Vasquez Rojas								



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”



Creada por R. S. N.º 311 del 19-09-1961 – Convenio por R.D.R. N.º 5106-2015/Ed-Caj. – Licenciada por R. M. N.º 295-2020- MINEDU

DIARIO DE CAMPO N°19

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : 494 “Pequeños Angelitos” – Chota
- 1.2. Directora : Gianina Rodríguez Cieza
- 1.3. Docente de aula : Betty Rossi Gutiérrez de Risco
- 1.4. Aula : “Los pollitos”
- 1.5. Edad : 5 años
- 1.6. Practicante : Roxana Cruzado Rios
- 1.7. Fecha : 25/10/2022
- 1.8. Nombre de la sesión : “Circuito geométrico”

II. DESCRIPCIÓN

ACTIVIDADES	CATEGORÍAS
-------------	------------



Se motivará a los niños y niñas realizando un calentamiento corporal, es decir, moviendo los brazos, las piernas, girando. Después se les hizo algunas preguntas para recuperar los saberes previos: ¿Qué juegos podemos realizar usando las figuras

geométricas?, ¿Cómo lo haríamos? Algunos de los niños propusieron realizar diferentes movimientos y luego buscar figuras geométricas.

Luego de escuchar sus propuestas les decimos el niño Pepito quiere realizar un circuito con las figuras geométricas ¿Qué necesitaremos? La mayoría de los niños dijeron las figuras geométricas.

Con ayuda de los niños armamos nuestro circuito de acuerdo al espacio que tenemos, por ejemplo, esparcimos las formas de tamaño grande por el patio.

Luego, ubicamos las cajas a una determinada distancia y las formas de tamaño pequeño lo ubicamos al otro extremo. Los niños tendrán que cogieron una figura geométrica y saltaron por las figuras del circuito, es decir, si es que el niño coge un círculo, tendrá que ir saltando por todos los círculos que encuentre. Una vez que terminaron con el recorrido del circuito ubicaron la figura en la caja correspondiente.

Los logros que se obtuvo en esta actividad es que la mayoría de los niños lograron realizar el circuito reconociendo las figuras geométricas asimismo lograron ubicarlo en las cajas de acuerdo a su forma.

Algunos de los niños demoraban un poco, pero aun así lo lograban porque observaban bien a donde deberían de saltar o que figura pisar.

Algunas de las dificultades presentadas fueron que algunos de los niños todavía confundían el rectángulo con el cuadrado, lo que hice fue intervenir y preguntarle ¿Creen que son iguales? Respondieron no ¿Por qué? Porque el rectángulo tiene dos lados más grandes, entonces te parece si lo intentas de nuevo, le hice darse cuenta en que está mal y que vuelva a intentarlo.

Comprensión del problema

Buscan estrategias para armar las figuras geométricas

Reconocimiento de las figuras geométricas a través del juego de armando figuras.

III. INTERPRETACIÓN

Según Palma(2018) durante el proceso de enseñanza es fundamental tomar en

consideración aspectos como desarrollo cognitivo del estudiante, dado que las estrategias metodológicas y los contenidos por desarrollar deben estar acorde este, para así favorecer el aprendizaje. Las figuras geométricas para niños son de las primeras cosas que deberían conocer, ya que están muy unidas a nuestra vida cotidiana y les ayuda a desarrollar el pensamiento lógico-matemático. sirve para identificar con más claridad la construcción de juegos, también desempeña habilidades viso motoras en los niños. Puede distinguir semejanzas y diferencias entre las figuras geométricas, constituye el paso previo al aprendizaje de geometría y el razonamiento espacial.

IV. REFLEXIÓN

I. DATOS GENERALES

Esta actividad permitió la libre expresión de movimientos, desplazamientos con la finalidad de lograr el objetivo de recorren nuestro circuito geométrico, permitiendo a los niños resolver problemas de desplazamiento, pero solo por las figuras determinadas....

V. ACCIONES DE MEJORA

1.1. Apellidos y nombres del informante
 Vasquez Patricia Rosio del Pilar

1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente de aula - Divino Niño Jesús chota

1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 Mejorar en cuanto al dominio de niños, de esta manera motivándoles al deseo de participar.
 Prueba de entrada

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

6.6. Anexo N° 06: Validez y confiabilidad

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA			Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
FORMA								
1. Identifica formas geométricas básicas.	X		X		X			
2. Reconoce los objetos sólidos y relaciona según su forma.	X		X		X			
3. Clasifica por forma y color.	X		X		X			
MOVIMIENTO								
4. Reconoce la ubicación de los objetos (arriba, abajo,)	X		X		X			

5. Reconoce la ubicación de los objetos (derecha, izquierda)	X		X		X		
6. Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de, lejos de)	X		X		X		
7. Reconoce la ubicación de los objetos (dentro, fuera)	X		X		X		
LOCALIZACION							
8. Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño.	X		X		X		
9. Relaciona la dirección de flechas y animales en cuadro de doble entrada.	X		X		X		
10. Busca estrategias para orientarse en el espacio.	X		X		X		

Fecha 07-05-22

Firma 

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Gutiérrez de Risco, Betty Rossi

1.2. Cargo e institución donde labora

Profesora de aula I.E. N° 494 "Pequeños Angelitos"

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
FORMA							
1. Identifica formas geométricas básicas.	X		X		X		
2. Reconoce los objetos sólidos y relaciona según su forma.	X		X		X		
3. Clasifica por forma y color.	X		X		X		
MOVIMIENTO							
4. Reconoce la ubicación de los objetos (arriba, abajo,)	X		X		X		

5. Reconoce la ubicación de los objetos (derecha, izquierda)	X		X		X		
6. Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de, lejos de)	X		X		X		
7. Reconoce la ubicación de los objetos (dentro, fuera)	X		X		X		
LOCALIZACION							
8. Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño.	X		X		X		
9. Relaciona la dirección de flechas y animales en cuadro de doble entrada.	X		X		X		
10. Busca estrategias para orientarse en el espacio.	X		X		X		

Fecha 10-05-22

Firma Betty Rossi
 Mg. Betty Rossi Gutiérrez de Rusco
PROFESORA

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Silva Negro María Elodia

1.2. Cargo e institución donde labora

Docente de la EESP "Nuestra Señora de Chota"

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
FORMA							
1. Identifica formas geométricas básicas.	X		X		X		
2. Reconoce los objetos sólidos y relaciona según su forma.	X						
3. Clasifica por forma y color.	X		X		X		
MOVIMIENTO							
4. Reconoce la ubicación de los objetos (arriba, abajo,)	X		X		X		

5. Reconoce la ubicación de los objetos (derecha, izquierda)	X		X		X		
6. Reconoce la ubicación de los objetos (cerca de, lejos de)	X						
7. Reconoce la ubicación de los objetos (dentro, fuera)	X		X		X		
LOCALIZACION							
8. Ubica los tamaños de grande, mediano y pequeño.	X		X		X		
9. Relaciona la dirección de flechas y animales en cuadro de doble entrada.					X		
10. Busca estrategias para orientarse en el espacio.	X		X		X		

Fecha 12-05-2022

Firma... H. Clodis Silva

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

6.7. Anexo N°07: Evidencias fotográficas



Evidencia Fotográfica N°1. Estudiante Ruth Saraí Regalado Huamuro participando de la actividad “Juego a Clasificar”, actividad que permite la resolución de problemas mediante la clasificación por color y forma.



Evidencia Fotográfica N°2. Estudiantes del aula los “Pollitos” de la I.E N°494 Pequeños Angelitos-Chota participando de la actividad “Saltando dentro-fuera”, actividad permite que los estudiantes se expresen corporalmente y logren reconocer la noción de dentro fuera.



Evidencia Fotográfica N°3. La niña Isabella Vásquez Urbina, participando de la actividad “El rayuelo geométrico” en cual lograron identificar colores y formas a través del movimiento.



Evidencia Fotográfica N°4. El estudiante Carlos Manuel Fernández Goicochea ubicándose en el espacio según la dirección de las flechas, para ello tenían la oportunidad de expresar con palabras hacia a donde se dirigía las flechas de acuerdo a los movimientos que realizaban.