



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



Línea de Investigación: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

**ACTIVIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA,
MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 460 CUSCO - 2023**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN

JUAREZ BERRIO, Estefani Johana

MUÑOZ HUAMAN, Sheila Ivonne

ASESOR(A):

HERRERA GALLEGOS, Ruth Karla

CUSCO, 2023



ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	3
TÍTULO TENTATIVO.	4
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	4
2.1. Descripción del problema.	5
Formulación del problema.	6
Problema general:	6
Problemas específicos:	6
1.1. Delimitación de objetivos.	6
1.1.1. Objetivo general.	6
1.1.2. Objetivos específicos. copiando el objetivo general añadiendo	6
1.2. Justificación e importancia del estudio.	7
1.3. Delimitación de la investigación.	7
2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.	8
2.1. Antecedentes de la investigación	8
Internacionales	8
Nacionales	8
Regionales	9
Institucionales:	10
2.2. Bases teórico científicas.	10
El nivel de Educación Inicial	10
2.3. Definición de términos	13
2.4. Hipótesis de la investigación.	14
2.4.1. Hipótesis central o general.	14
2.4.2. Hipótesis específicas.	14
2.5. Variables de la investigación.	14
2.5.1. Variable independiente / variable de estudio 1.	14
2.5.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.	14
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	18
3.1. Método.	18
3.2. Enfoque de investigación.	19
3.3. Tipo de investigación.	19
3.4. Alcance o nivel de investigación	19
3.5. Diseño de investigación.	19
3.6. Población y muestra del estudio.	20
3.6.1. Población.	20
3.6.2. Muestra.	20
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	20
4. ASPECTO ADMINISTRATIVO.	21
4.1. Presupuesto o costo del proyecto.	21
4.2. Financiamiento.	21
4.3. Cronograma de actividades.2023	21



4.4. Control y evaluación del proyecto.	22
5. ANEXOS	22
5.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	22
Matriz de consistencia I	23
validación de instrumento	24
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	26





INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación es una muestra de cómo la utilización de las actividades como estrategia metodológica en el curso de Matemática desarrolla la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Esta investigación encuentra su fundamento en diferentes teorías en las que se detalla la importancia y los beneficios que tiene consigo la lúdica, sosteniendo que las actividades permiten que el niño exprese sus necesidades; De acuerdo con Vigotsky (1924) durante los primeros años de vida, la actividades recreativas toma un papel esencial en el desarrollo del niño, pues considera que la lúdica es el motor del desarrollo en el infante ya que este se va creando continuamente en la zona de desarrollo próximo.

En vista que en la Institución Educativa Inicial N°460 del Distrito de Santiago, los estudiantes de cinco años tienen dificultades para desarrollar las habilidades matemáticas, equivocándose al resolver los problemas de forma, movimiento y localización; a la larga, les resultará difícil entender y determinar los conflictos de la vida habitual. Esta investigación tomó como problema general: ¿Cómo influyen las actividades para resolver problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.I Nro. 460, Cusco?

El trabajo de investigación actual se basa en la observación, ya que debido a que los niños y niñas no pueden comprender los problemas de forma, movimiento y localización, ha causado grandes dificultades en el desarrollo de las habilidades matemáticas. Por estas razones, optimizamos el avance de las competencias matemáticas a través de actividades de entretenimiento.

El objetivo del presente trabajo fue determinar la importancia de las acciones de recreación en el progreso de las competitividades matemáticas en los estudiantes de preescolar. De igual forma se evaluó el dominio de las dimensiones de la variable dependiente. Debemos señalar que se trabajó con miras a mejorar las competencias matemáticas de nuestra población de estudio.

Para que esta investigación se presente de forma ordenada y coherente se ha optado por dividir dicho documento en apartados. En el apartado I se menciona la fundamentación del problema; en el apartado II se presenta la justificación de la investigación; en el apartado III se da a conocer el sustento teórico que es la base de la investigación; en el apartado IV se presenta la metodología de la investigación.



TÍTULO TENTATIVO.

ACTIVIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 460 CUSCO - 2023



1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

2.1. Descripción del problema.

A nivel mundial las matemáticas son importantes ya que con frecuencia las utilizamos en nuestra vida diaria. En la etapa infantil es importante potenciar las habilidades matemáticas para lograr un buen desarrollo intelectual, ayudando así al desarrollo del pensamiento lógico. Así mismo, se realizan pruebas internacionales, como la prueba PISA (programa para la evaluación internacional de estudiantes) la cual se realiza desde el año 2000 para poder conocer el nivel de logro de aprendizaje en lectura, ciencia y matemática, al 2018 Perú mostró un pequeño avance en cuanto a lo mencionado antes, sin embargo se encuentra muy por debajo de otros países de Sudamérica donde fueron evaluados todos excepto Venezuela, Bolivia y Ecuador, con un puntaje promedio de 400 en matemática por debajo del mínimo nivel deseado. Este es un claro ejemplo de que aún necesitamos mejorar la educación de nuestro país, mejorar sobre todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en las matemáticas pues como se mencionó antes consideramos que este es de vital importancia en la vida diaria del estudiante, para que puedan ser aplicadas con pensamiento lógico matemático potencialmente.

En el ámbito nacional según las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019 donde más de 800 mil estudiantes participaron de 2° y 4° de primaria y 2° de secundaria en matemáticas se observa una mejora leve en comparación con los resultados del año anterior. En 2° de primaria un incremento de 2,3 pp, en 4° de primaria un incremento de 3,3 pp y en 2° de secundaria 3,6 pp. A diferencia de las zonas rurales donde se observa un decrecimiento en los niveles “En inicio” y “Previo al inicio” lo cual es preocupante.

A nivel regional después de las clases virtuales por COVID-19 en la prueba diagnóstica de aprendizajes que se realiza a los estudiantes de las instituciones educativas del país se observó que en la región de cusco solo el 15% de estudiantes se encuentra en un nivel aceptable de aprendizaje, mientras el otro 85% se encuentra presentando problemas en matemáticas y comprensión lectora. Como era de esperarse esta educación remota dada como alternativa frente a la pandemia no desarrolló en los estudiantes los aprendizajes esperados surgiendo así brechas en el aprendizaje de las matemáticas en nuestra región del Cusco,

En la I.E.I Nro. 460, Los niños y niñas de educación inicial presentan dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje en cuanto a las matemáticas, ya que con facilidad se distraen, no son capaces de defender su resultado o lo que ellos creen que es correcto, cambian con mucha facilidad al ser persuadidos sus conceptos de forma, movimiento y localización de los objetos y su entorno. Por tal motivo consideramos que debido a la procedencia de los niños y niñas de distintas instituciones educativas tales como PRONOEI así como algunos que no asistieron a algún centro educativo, los niños no muestran seguridad y confianza frente a sus conocimientos de nociones matemáticas y algunos no las desarrollaron aun surgiendo el problema en dicha competencia.

Teniendo en cuenta que para Piaget(1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque esta representa la asimilación funcional o reproductiva según cada etapa evolutiva del niño. Consideramos que enseñar matemáticas a través del juego sería una excelente forma de ayudar a los niños a desarrollar la competencia resolviendo problemas de forma, movimiento y localización.

Formulación del problema.

Problema general:

¿Cómo influyen las Actividades para resolver problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.I Nro. 460, Cusco?

Problemas específicos:

- ¿Cómo influyen las Actividades en la resolución de problemas de la noción de forma en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023?
- ¿Cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción espacial en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023?
- ¿Cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de medida en niños de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023?

1.1. Delimitación de objetivos.

1.1.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de las actividades en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.I. Nro. 460, Cusco, 2023

1.1.2. Objetivos específicos. copiando el objetivo general añadiendo

- Identificar cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de forma en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023
- Identificar cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de movimiento en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023
- Identificar cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023

1.2. Justificación e importancia del estudio.

El proyecto de investigación surgió debido a la necesidad de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 460 Manco Ccapac, frente a la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización ya que debido a la procedencia de distintas instituciones educativas, PRONOEI y dos estudiantes que no asistieron a ningún centro educativo anteriormente de 3 años se observa que no tienen nociones matemáticas desarrolladas de acuerdo a su edad según el DCN; en tal sentido consideramos que una estrategia adecuada para el aprendizaje de las matemáticas son las actividades ya que desarrollamos a través de la misma nociones matemáticas, creando así aprendizajes significativos y quitando la idea de que las matemáticas son difíciles o aburridas, también se observó una escasa aplicación de actividades en el curso de matemática, si bien la información y el contenido es el mismo en cuanto al curso mencionado hablamos, el escaso uso de actividades en dicho curso hace que muchas veces los estudiantes no capten la información adecuada a la que queremos llegar, pues en su mayoría los docentes no combinan estos dos aspectos importantes, lo teórico y lo lúdico.

Consideramos así la importancia de las actividades como parte del proceso enseñanza - aprendizaje en las matemáticas pues de no realizarse las actividades para la enseñanza de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización los niños podrían presentar problemas en el aprendizaje de las matemáticas como la discalculia. En tal sentido tenemos en cuenta con que las actividades el desarrollo del curso antes mencionado facilita la comprensión del mismo, generando así un aprendizaje significativo y a su vez se desarrolla las nociones matemáticas que abarca la competencia.

1.3. Delimitación de la investigación.

- Espacial: El presente trabajo de investigación se llevará a cabo en la I.E.I Nro. 460 del distrito de Santiago de la provincia de Cusco.
- Temporal: 2023
- Bibliográfica:
- Económica: El presente trabajo para su ejecución será autofinanciado por las tesisistas

2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

(ORDOÑEZ, 2022) en su investigación denominada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CARLOS ANTONIO MATA CORONEL DE LA CIUDAD DE AZOGUES” desarrollada en la universidad Politécnica Salesiana, Cuenca - Ecuador. El tesista concluye que:

Para aplicar una estrategia didáctica activa para desarrollar el pensamiento lógico matemático a través de la implementación del juego como un factor que mejora el aprendizaje de los estudiantes, se ha observado que los mismos responden activamente y con ímpetu a las actividades dentro de la matemática fomentando el interés en los educandos. Que la estrategia didáctica del juego se ha dado a conocer lo más importante y relevante en habilidades matemáticas para la implementación en juegos aplicados al aprendizaje en los niños.

Tomando en cuenta lo mencionado por el autor consideramos que el juego como estrategia didáctica ayuda considerablemente en el desarrollo de las competencias matemáticas. Estas hacen que las clases sean más interactivas entre docente y alumnos, por lo que, el proceso de aprendizaje tiene un mayor éxito respecto a otros métodos.

(NEGRETE, 2011) En la investigación titulada “El juego como estrategia para desarrollar la ubicación espacial en niños y niñas de primer grado de educación primaria” desarrollada en la universidad pedagógica nacional de México, el tesista concluye que, Es importante dar y fomentar una mayor difusión del tema e involucrar a todos los factores que intervienen en el proceso educativo como profesores, alumnos y padres de familia. Con este trabajo que se desarrolló en conjunto con los alumnos de primer grado se ha podido deducir que con el juego se puede desarrollar muchas habilidades, que además tiene transversalidad en otras asignaturas.

Teniendo en cuenta lo mencionado por el autor consideramos que la lúdica es muy importante para la enseñanza de la matemática en los niños ya que en esa etapa necesitan manipular diverso material didáctico para desarrollar así sus habilidades en dicha materia, mediante el desarrollo de juegos innovadores la lúdica es el camino más apropiado para comprender algunos conceptos matemáticos algo que con la aplicación de teoría no sería posible, pues el juego resulta atractivo e interesante para el niño siendo característico de su edad.

Bustamante y Mejía (2015) publicaron la investigación titulada “Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa la Piedad, Medellín - 2015”. Concluyendo que: Utilizar, investigar e implementar ejercicios y talleres divertidos promueven la intervención de profesores y alumnos. También ayuda a los educandos a ver las matemáticas como un tema valioso en la existencia diaria. También debo señalar que la implementación de un método positivo e interesante estimulará la integración de los educandos en el entorno educativo, permitiéndoles actuar en grupo, observar las oposiciones y valores de los estudiantes y determinar sus propias cualidades y limitaciones.

Consideramos que esta investigación ha ayudado a que las estrategias y las actividades de juego mejoren la interiorización de las matemáticas en beneficio de los niños y niñas.

Nacionales

(TELLO, 2021) En su investigación denominada “actividades en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°357-Cayumba, del distrito de Mariano Dámaso Beraún-2019” desarrollada en la universidad de Huanuco, Perú. El tesista concluye que, las actividades influyen en el desarrollo de las habilidades matemáticas donde se logró una media de 16,0 puntos en las 6 dimensiones y sus 17 indicadores. De igual forma se comprobó la influencia de las actividades en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición de los alumnos de 5 años, ya que el valor medio del grupo experimental fue 1.9 antes de la prueba y el valor medio después de la prueba fue de 7.5

Tomando en cuenta lo mencionado por el autor consideramos que las actividades ayudan considerablemente en el desarrollo de las competencias matemáticas tal es el caso con la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Las actividades hacen que las clases sean más dinámicas y participativas para llevar así con éxito el proceso de aprendizaje, además de motivar al mismo docente al implementar la lúdica como parte de su sesión ya que así el niño podrá asimilar mejor el tema trabajado y construir un aprendizaje significativo.

Quispe (2020) en su investigación denominada “La resolución de problemas del área de matemática desde el plan de mejora en la I.I.EE. “Roberto Quispe Pomalaza” de Quilcas ” Lima- Perú. El tesista concluye que, el personal docente hará uso de los diversos materiales y recursos educativos estructurados que anualmente se reciben en la escuela, logrando de este modo utilizarlos con fines eminentemente pedagógicos y de aprendizajes para nuestros niños y niñas. Además de ello, permitirá involucrar a los padres y madres de familia en el

proceso educativo al invitarlos a elaborar los materiales educativos no estructurados necesarios.

Considerando la conclusión del tesista consideramos que el uso de los materiales didácticos es muy importante para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización ya que ayuda al niño a poder desarrollar su competencia con el uso de materiales concretos y hace que su aprendizaje sea vivencial y significativo.

Regionales

(TITO, 2014) En su investigación denominada “el juego como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática en los alumnos del 3º grado del nivel de educación primaria de la institución educativa Daniel Estrada Perez” Wanchaq-Cusco, que tiene como propósito determinar el nivel de influencia que tienen los juegos como estrategia de aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática, pues como problema se presenta que los profesores y alumnos del nivel primaria no cuentan con materiales didácticos y psicopedagógicos, que son necesarios para un verdadero, eficiente y eficaz proceso de enseñanza - aprendizaje. La población está constituida por los alumnos del 3er grado de Educación Primaria "Daniel Estrada Pérez" - Wanchaq - Cusco que está conformada por 2 secciones del turno mañana, que comprende un total de 52 alumnos y a cargo dos docentes de aula. El tesista concluye que, la aplicación en el diseño de investigación (pre - test y post - test en las muestras seleccionadas) en los alumnos del 3º grado del nivel primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez, desarrollando juegos como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática, nos permite establecer que estos influyen positivamente en los logros de aprendizaje, mostrando mejores resultados. Así mismo que en cuanto a la encuesta aplicada a los docentes podemos afirmar que, la gran mayoría no utiliza los juegos matemáticos en la enseñanza aprendizaje del área de matemática, debido al desconocimiento y falta de capacitación del tema.

En tal sentido consideramos que, de acuerdo a la investigación realizada por el autor, las actividades como recurso didáctico son indispensables en el área de matemática ya que se evidencian logros positivos en los estudiantes, interiorizados además como aprendizaje significativo.

Institucionales:

No se encuentra registro.

2.2. Bases teórico científicas.

El nivel de Educación Inicial

Según el (Perú. Ministerio de Educación, 2016) la educación inicial es la que atiende a los niños menores a los 6 años, periodo que es de gran importancia en el desarrollo de los niños ya que en esta se establecen las bases para el desarrollo biológico, cognitivo, social y afectivo de los niños el cual se articula con la educación primaria y asegura coherencia pedagógica.

Por eso es importante que se desarrolle la competencia matemática en los niños desde el nivel inicial para así poder asegurar una mejor articulación con el nivel primario en mejora a la calidad educativa y evitando así problemas de aprendizajes en la matemática.

Áreas curriculares

(Currículo nacional de la educación básica, 2016) Considera las áreas curriculares como una forma de organización que ayuda a articular e integrar las competencias a desarrollar en los niños y niñas.

En tal sentido es de vital importancia que estas áreas puedan articularse de la mejor forma según las necesidades e intereses de los niños para así lograr aprendizajes significativos.

Área de Matemática

(Currículo nacional de la educación básica, 2016) Considera que en el nivel inicial se da el acercamiento de los niños a la matemática de forma progresiva acorde con el desarrollo de su pensamiento; buscando estar al nivel de su madurez neurológica del niño. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Es importante que se tome en cuenta las áreas del desarrollo del niño y su habilidad en aprender las matemáticas de forma lúdica para así mejorar el desarrollo de esta área asegurando así un aprendizaje significativo.

Competencias curriculares

(PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACION INICIAL, 2016) El desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas menores de 6 años son más integradores y holísticos, Es en este sentido que las competencias curriculares propuestas en este nivel responden a las características del desarrollo de los niños teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

El desarrollo de las competencias constituye una base sólida para el desarrollo de otras competencias a lo largo de su formación académica.

Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

(Perú. Ministerio de Educación. Dirección General de Educación Básica Regular, 2016) Da a conocer que esta competencia visualiza que los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo el espacio, así mismo entre los objetos y las personas que los rodean. Durante esta exploración e interacción con el entorno se desarrollan todas las acciones que le permitirán construir sus primeras nociones.

Es importante lograr desarrollar esta competencia en los niños y niñas del nivel inicial ya que constituye la base para otras competencias y ayuda al niño a desarrollarse en su entorno y comprender el desplazamiento y ubicación de los objetos o personas.

Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

(fasciculo1-matematica-docentes2, 2022) En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de movimiento, forma y localización”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Por ende es importante poder desarrollar esta competencia en base a un enfoque de resolución de problemas, teniendo en cuenta todo lo que el niño necesita aprender según su desarrollo.

Actividades

(VARGAS, 2006) citando a Lontiev, refiere que “En esencia, la actividad presupone no sólo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, es decir, presupone cierta actividad conjunta”, asimismo, que “...una actividad se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad.”

Lúdica

La lúdica es una dimensión en el desarrollo del ser humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Jiménez (2002)

La lúdica nos lleva a la práctica de actividades entretenidas que hoy nos es útil como una herramienta educativa, pues mediante la creatividad tenemos un sin fin de formas para poder aplicarla.

ACTIVIDADES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Las actividades y recursos que se utilicen para el desarrollo del pensamiento lógico matemático también son un pilar fundamental, por ende se sugiere que sean creados conjuntamente con los niños para generar mayor interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la monotonía en el proceso de enseñar es el mayor enemigo puesto que los niños se aburren fácilmente es por ello que las actividades siempre deben ser innovadoras y adecuados en el tiempo según el nivel de dificultad de la destreza que se vaya a desarrollar, la finalidad de cada aprendizaje que adquiera el alumno se verá reflejada en la capacidad de resolución de problemas que se presenten en la vida cotidiana. (Andrade Zurita, 2021)

Las actividades son importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, siempre presentando recursos y estrategias novedosas e innovadoras para los niños para motivar a los estudiantes.

Teorías psicopedagógicas de la lúdica en la educación infantil

La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico

En la teoría sociocultural, según los postulados de Vygotsky (1924) menciona que la lúdica parte como necesidad de desarrollo social al producir contacto con los demás individuos, también menciona la importancia de conocer los 3 niveles del desarrollo propuestos por el ZDP, ZDR, ZDP.

En tal sentido entendemos que el autor hace referencia y relevancia en que el desarrollo de las personas se da en la interacción social.

Vygotsky nos afirma que el juego es un proceso de sustitución, ya que genera el desarrollo de imaginación de los niños, el autor considera que a través de este el niño crea una situación irreal, sostiene también que el niño no simboliza en el juego si no que desea satisfacer ese deseo de su imaginación.

Concluimos con que el juego es importante en el desarrollo de la primera infancia ya que contribuye e la ZDP ayudando al niño a lograr sus aprendizajes con interacción social a través del juego.

MODELO DE PIAGET Y SU POSTURA DE CONTRIBUCION DE LA LUDICA.

Piaget (1951) En su teoría Piaget da a conocer que el ser humano no es sólo producto del medio ambiente, sino más bien una construcción propia a partir de la interacción de factores. Asimismo da a conocer las principales características del desarrollo cognitivo, diferenciando así cuatro periodos, a través de los cuales se construyen nociones, conceptos y operaciones lógico-formales.

Para Piaget la lúdica es parte de la inteligencia de los individuos, y considera como tema central inteligencia o lógica, y esta va cambiando de forma a medida del desarrollo del ser humano, cada etapa refiere la consistencia y armonía de todas las capacidades cognitivas de la persona.

La teoría plantea una forma de comprender la participación de los infantes durante la lúdica y como favorece el progreso de las capacidades matemáticas y les da las herramientas para la resolución de problemas presentados.

El papel del juego según María Montessori

El desarrollo del cerebro se da con la estimulación, y la lúdica proporciona parte de esta. Debemos observar al niño para identificar sus fortalezas y su forma de aprendizaje. Consideremos que el adulto no interviene solo guía y acompaña lo menos posible. El profesor no imparte premios ni castigos, las ganas de aprender deben salir del niño. (Poussin, 2019, 32)

Montessori menciona cuando el individuo sabe que aprenderá algo nuevo y más difícil, debe ser el docente quien guíe los primeros procesos de una forma lúdica para evitarle esfuerzos excesivos al niño. Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje así también al uso de recursos y materiales didácticos que le permitan al niño aprender y desarrollarse por sí solo satisfaciendo sus necesidades e intereses.

El fin de Montessori y su propuesta es la autonomía y el autodesarrollo, permitiéndole al niño que por sí solo pueda aprender cosas nuevas que le agraden. Y a través de la lúdica ir estructurando y evolucionando su personalidad así como su carácter.

Jerome Bruner y el aprendizaje por descubrimiento.

El desarrollo del aprendizaje depende de la actividad de los estudiantes. Los profesores deben seleccionar y proporcionar a los estudiantes una variedad de situaciones, problemas o acertijos que les brinden amplia oportunidad y curiosidad para participar activamente en la resolución de problemas. Se intenta asegurar que los estudiantes estén expuestos a ciertos procesos y prácticas de investigación de la disciplina para que puedan generar ellos mismos aprendizajes y conocimientos (a su nivel), estimulando así el desarrollo de heurísticas y estrategias metacognitivas. Por otro lado, basándose en la idea de Vygotsky de la zona de desarrollo próximo, Bruner cree que en muchos casos, tales descubrimientos se realizan bajo la guía de los profesores y los estudiantes enfrentarán mayores dificultades.

2.3. Definición de términos

Materiales Instruccionales: Es un conjunto de objetos y equipos de apoyo diseñados para facilitar de manera más beneficiosa el proceso de enseñanza y aprendizaje con el propósito de ilustrar y estimular el aprendizaje de los estudiantes.

Materiales Específicos: Herramientas tangibles impresas, verbales o visuales que deben ser capaces de alcanzar las metas propuestas de capacidad para promover el aprendizaje.

Materiales Gráficos: Son las herramientas que se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje y dado que existen diversas formas de obtener información a través de materiales gráficos, estos materiales son cruciales para lograr los objetivos de la clase.

Material audiovisual: Este concepto es utilizado frecuentemente para referirse a contenidos que constan de imágenes visuales y grabaciones acústicas.

Juegos Tradicionales: Juegos infantiles tradicionales, denominados según el folklore, incorporados a la mentalidad popular, y que se expresaban principalmente de forma oral. Siempre está en constante cambio, siempre incorporando las creaciones anónimas de las generaciones futuras.

Juego simbólico: El juego simbólico es un juego en el que los niños interpretan el mundo a través de símbolos. Los niños pueden utilizar objetos para representar a otras personas, animales o cosas. También pueden usar su imaginación para crear mundos diferentes. Los niños aprenden a pensar de forma abstracta y a resolver problemas de forma creativa.

Juegos de mesa: este tipo de juegos demuestra que la interacción no tiene por qué ser conflictiva, sino que puede ser cooperativa o colaborativa en pos de un bien común.

Competencia: Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.

2.4. Hipótesis de la investigación.

2.5. Hipótesis central o general.

Las actividades influyen en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.I Nro. 460, Cusco 2023

2.6. Hipótesis específicas.

- Las actividades influyen en la resolución de problemas de la noción de forma en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023
- Las actividades influyen en la resolución de problemas de la noción espacial en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023
- Las actividades influyen en la resolución de problemas de la noción de medida en niños de 5 años de la I.E.I. N°460, Cusco 2023

2.7. Variables de la investigación.

2.8. Variable independiente / variable de estudio 1.

actividades

2.9. Variable dependiente / variable de estudio 2.

Resolución de problemas de forma, movimiento y localización

2.9.1. Operacionalización de variables.

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades	- Según Martínez, La lúdica se reconoce como una dimensión del ser humano y es un factor decisivo para su	Las actividades son importantes ya que desarrolla las competencias matemáticas en los niños, a su	- Material didáctico - Juegos	- Material concreto - Material gráfico - Material audiovisual

	<p>desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. (Martínez L., 2008)</p>	<p>vez mejora el nivel de aprendizaje, por lo que su aplicación para la comprensión de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización tiene importancia.</p>		<p>-Juegos tradicionales</p> <p>-Juegos simbólicos</p> <p>-Juegos de mesa</p>
--	---	--	--	---

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	<p>Según el Diseño Curricular Nacional (DCN, 2016) Indica que la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.</p> <p>La competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<p>La competencia matemática resuelve problemas de forma movimiento y localización, busca que el estudiante sea una persona competente al comprender las situaciones que debe resolver.</p> <p>Es muy importante desarrollar esta competencia ya que se trabajan nociones geométricas importantes</p>	<p>Noción de forma.</p> <p>Noción de movimiento.</p>	<p>Establece relaciones de forma.</p> <p>Establece relaciones de Medida</p> <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio.</p>

	<p>consiste en que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas. Implica que realice mediciones directas o indirectas y que logre construir representaciones de las formas geométricas para diseñar objetos usando estrategias y procedimientos.</p>	<p>para los niños y niñas.</p>	<p>Noción de localización.</p>	<p>Resuelve situaciones de ubicación y desplazamiento</p>
--	--	--------------------------------	--------------------------------	---

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Método.

Método científico

3.2. Enfoque de investigación.

De acuerdo a las características que se realiza en esta investigación, se usaron enfoques cuantitativos, esto referido a: “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Sampieri, 2014)

3.3. Tipo de investigación.

El presente trabajo corresponde al tipo aplicada, porque el conocimiento se utiliza para formular estrategias para desarrollar la habilidad matemática; en relación, Sánchez y Reyes señalaron que la investigación aplicada es utilitaria por su naturaleza, y su característica es que utilizaremos los conocimientos teóricos para resolver problemas específicos en la realidad. La investigación aplicada nos ofrece la oportunidad de cambiar la situación en base a las demandas de los nuevos desafíos y la realización de las habilidades educativas actuales. (Sánchez y Reyes, 2017, p. 44 -45).

3.4. Alcance o nivel de investigación

El proyecto de investigación corresponde al nivel explicativo de las hipótesis causales; ya que al respecto Sanchez y Reyes nos mencionan: esto es para verificar la hipótesis causal, porque su objetivo es el de la investigación orientada a la argumentación científica que permite predecir ciertas bases, principios y características de la formación de leyes. (Sanchez y Reyes 1996)

3.5. Diseño de investigación.

Sanchez y Reyes confirman que: en el diseño de pre-test es fundamental trabajar con dos grupos G.C y G.E; uno que es el grupo control no equivalente y grupo experimental. Dicho diseño es que si los dos grupos están disponibles , se deben evaluar en la variable dependiente y continuamente uno de ellos será procesado experimentalmente y el otro continúa realizando las mismas tareas. (Sanchez y Reyes, 2017)

Cuantitativo experimental:

- Pre experimental

El diseño del presente trabajo de investigación es de tipo pre experimental, según, Hernández

Sampieri y otros (2010) nos recuerdan que este tipo de investigación nos permite el control mínimo del grupo escogido para la investigación, en tal rumbo el diseño queda de la siguiente manera:

Donde:

GE: 01 X 02

GE: Es el grupo experimental

01: Es la pre evaluación, es decir la observación antes del experimento. 02: Es la post evaluación, es decir la observación después del experimento.

X: Es el experimento.

3.6. Población y muestra del estudio.

3.6.1. Población.

La población está constituida por los estudiantes de 5 años del aula “ositos” de la Institución Educativa Inicial 460 Manco Cápac del distrito de Santiago, provincia de Cusco. Dicha institución educativa está conformada por dos salones de 4 años sección pollitos y 5 años sección ositos, que comprende un total de 52 estudiantes a cargo de dos docentes de aula.

3.6.2. Muestra.

Está conformada por los estudiantes de la sección “ositos” de 5 años de la Institución Educativa 460 Manco Ccapac, siendo 27 estudiantes, 11 niñas y 16 niños en total.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La recolección de datos se efectúa mediante la aplicación de los instrumentos diseñados en la metodología, utilizando una gran diversidad de métodos, técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el investigador para desarrollar los sistemas de información, como la observación, la entrevista, la encuesta, los cuestionarios, los test, la recopilación documental, la observación, el diagrama de flujo, el diccionario de datos y otros (Behar Rivero. 2008; Monge Alvarez, 2011; Tamayo 2003).

Para nuestra investigación se aplican las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnicas	Instrumentos
Observación	Guía de observación
Pre-Test	Ficha de evaluación
ACTIVIDADES	Programa de juegos
Bibliográficas	Fichas (transcripción textual, resumen, comentario)

4. ASPECTO ADMINISTRATIVO.

4.1. Presupuesto o costo del proyecto.

RUBRO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
BIENES:		
Papelería	18.00	108.00
Materiales de librería	50.00	300.00
Plastiquería	30.00	180.00
Telas (por todo aquello que se va a comprar)	20.00	120.00
SERVICIOS		
Internet	70.00	420.00
Impresión	10.00	60.00
Fotocopia	5.00	30.00
Alquiler	30.00	180.00
Movilización - (Por todo aquello que se va a pagar: alquiler, internet, energía eléctrica, entre otros)	10.00	60.00
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la suma total de los bienes más los servicios)		140.00
TOTAL		1598.00

SON: (Mil quinientos noventa y ocho soles)

4.2. Financiamiento.

El presente proyecto de investigación, para su ejecución será autofinanciado por las tesis.

4.3. Cronograma de actividades.2023

Actividad	2022					2023					
	A	S	O	N	D	M	A	M	J	J	A

1- Identificación del problema.	X												
2- Formulación del plan de investigación.		X	X	X									
3-Formulación del instrumento de evaluación.					X								
4-Validación del instrumento de evaluación.													
5-Evaluación de entrada pre-test						X							
6-Aplicación de sesiones y talleres							X	X	X				
7-Evaluación de salida.											X		
8-Sustentación de informe.													X

4.4. Control y evaluación del proyecto.

Nos acompaña en el proceso con la revisión y validación la jefa de investigación Custodia Alvarez y nuestra asesora Ruth Karla Gallegos.

5. ANEXOS

5.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Negrete, A. A. (2011). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA UBICACIÓN ESPACIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA [UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL].

<http://200.23.113.51/pdf/28140.pdf>

Tello, Y. K. G. (2021). “ACTIVIDADES EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CAYUMBA, DEL DISTRITO

DE MARIANO DÁMASO BERAÚN –N° 357 – 2019” [UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO].

<http://file:///C:/Users/Pjudicial/Downloads/GENEBROZO%20TELLO,%20YASMIN%20KEYLA.pdf>

Tito, M. Y. L. (2014). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS CONTENIDOS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DEL 3° GRADO DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL ESTRADA PEREZ WANCHACUSCO [UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO].
<https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/1005/253T20140047.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

de actividades lúdicas Sociales, P. de un M. (s/f). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Edu.ec. Recuperado el 20 de noviembre de 2023, de

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

de Educación Básica Regular, P. M. de E. D. G. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>

de Educación, P. M. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>

Navarrete, N., & Vanessa, S. (2021). *actividades para el desarrollo del pensamiento lógico matemático del subnivel inicial II*. Universidad Técnica de



Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Inicial.

(S/f-a). Perueduca.pe. Recuperado el 20 de noviembre de 2023, de

<https://repositorio.perueduca.pe/webs/centro-herramientas-pedagogicas/fasciculo1-matematica-docentes2.pdf>

(S/f-b). Handle.net. Recuperado el 20 de noviembre de 2023, de

<https://hdl.handle.net/20.500.12866/2918>

(S/f-c). Cloudfront.net. Recuperado el 20 de noviembre de 2023, de

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/85200155/metodologia_y_diseño_de_la_investigación_de_hugo_sanchez_carlessi_coaguila_valdivia_compress-libre.pdf?1651283577=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_Y_DISEÑOS_EN_LA_INVESTIGACION.pdf&Expires=1700461737&Signature=IjpVg6d18Y3w3LnV0h5wvVqyWm8bx4awvo5YrAD56EyOjTlOW5tXm30P2Kk87QZuH~zZOWNDIH8JdLiqLfHo822Rx3PBOOrM3qF-KbYU8yX7ghoh9TmmXKzui6mJibolkLyvX5qbgvpzHmKQcGnPWiuZPSmbxCnPHAEf22hY96z2rVbf1LZVdiM4JiBLucW~6AhAbIcWJLKUki9WQIuOnvhrsN7PaxDq9bf4RJ9vrWtsAcIldvLEV4-MO7ePqG8HPO-LUGS25Loq6K0ArhusphFGikzpCt1oHoJ5~gkfV-jI7sjF6TSV4G5iczRMv09105qhEjMV2vXwSgKrJAiXRAG__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014).

Metodología de la investigación (P. Baptista Lucio, Ed.). McGraw-Hill Education.



VARGAS, E. D. (2006). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor. *Revista Iberoamericana de Educación*.

ORDOÑEZ, X. A. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>



MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: ACTIVIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I Nro. 460 CUSCO - 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología De La Investigación
General	General	General	Variable Independiente: Actividades	Enfoque de investigación: Cuantitativa Tipo de investigación: Aplicada experimental Nivel de investigación: Descriptivo - Explicativo Diseño De Investigación: Pre experimental, longitudinal. G Exp: $O_1 \text{ --- } X \text{ --- } O_2$ Población: Compuesta por 52 niños del nivel inicial de 4 y 5 años de edad Muestra: Conformada por 27 niños y niñas de 5 años aula única. Técnica de Muestreo: No probabilística e intencionada Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Técnica: Observación
¿Cómo las actividades influyen en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023?	Determinar de qué manera las actividades influyen en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023.	Las actividades influyen significativamente en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023.	Dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Material didáctico ▪ Juegos Variable Dependiente: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	
Específicos	Específicos	Específicos	Dimensiones <ul style="list-style-type: none"> ▪ Noción de forma de movimiento de localización 	
¿De qué manera las actividades influyen en la resolución de problemas de la noción de forma en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023?	Establecer cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de forma en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023	Las actividades influyen positivamente en la resolución de problemas de la noción de forma en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023		
¿De qué manera las actividades influyen en la resolución de problemas de la noción de	Identificar cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de	Las actividades influyen significativamente en la resolución de problemas de la noción movimiento		

<p>movimiento en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023?</p> <p>¿De qué manera las actividades influyen en la resolución de problemas de la noción de localización en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023?</p>	<p>movimiento en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023</p> <p>Determinar cómo influyen las actividades en la resolución de problemas de la noción de localización en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023</p>	<p>en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023</p> <p>Las actividades influyen significativamente en la resolución de problemas de la noción de localización en niños de 5 años de la institución educativa 460 Manco Ccapac, Cusco 2023.</p>		<p>Instrumento: Ficha de observación.</p> <p>Metodología para el análisis de datos</p> <p>De acuerdo a los principios de la estadística descriptiva (media, moda, mediana, rango, desv. Estándar, coeficiente de variabilidad, d de cohen.) y mediante la estadística inferencial para validar las hipótesis de estudio, a través de recursos informáticos como el Excel y el SPSS.</p>
---	--	---	--	---

MATRIZ DE INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	ción
Actividades	-Material didáctico.	-Material concreto	<ul style="list-style-type: none"> • -Ordena los objetos según su tamaño. • -Arma diversas figuras con objetos geométricos 	Inicio = 1
		-Material gráfico	<ul style="list-style-type: none"> • -Relaciona figuras según su color. • -Compara objetos por su forma 	Proceso = 2
		-Material audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • -Resuelve problemas haciendo uso de las tic 	Logro =3
	- Juegos	-Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> • -La ronda de San Miguel • -Tumba latas • -El gato y el ratón • -Juguemos en el bosque 	
		-Juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> • -Tarjetas de memoria • Twister de figuras geométricas 	
		-Juegos al aire libre	<ul style="list-style-type: none"> • -Actividades motoras de ubicación espacial • -Circuitos matematicos 	
Variable	Dimensiones	Indicadores	• Ítems/reactivos	

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Noción de Forma	Establece relaciones de forma.	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza un dibujo libre usando solo los colores primarios. ● Pinta la naranja con el color que corresponda utilizando las témperas. ● Relaciona las formas bidimensionales con objetos ● Relaciona cada una de las formas geométricas tridimensionales con el objeto que corresponde. ● Identifica la textura áspera. ● Señala que objeto tiene la textura lisa y lo diferencia de los demás según sus características. 	Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3
		Establece relaciones de medida	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferencia los caminos anchos y angostos ● Ordena los objetos según su tamaño ● Recorta y pega cinta donde corresponde largo y corto ● Identifica los objetos gruesos y delgados ● Diferencia entre alto y bajo ● Diferencia entre gordo y flaco 	
	Noción movimiento	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> ● Señala el objeto que está cerca y el que está lejos ● Marca el objeto que se encuentran delante y colorea el objeto que se encuentran detrás 	

			<ul style="list-style-type: none"> ● identifica al perrito que se encuentra dentro de la casa y al que se encuentra fuera de la casa
	Noción de localización	Muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica a los objetos que están encima y debajo de la mesa ● Dibuja la pelota en medio del ula ula
		Resuelve situaciones de ubicación y desplazamiento.	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica izquierda y derecha al colorear a la niña en el dibujo ● Ubica objetos hacia la derecha. Ubicación de objetos hacia la izquierda.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:
 ACTIVIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA,
 MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 460 CUSCO – 2023
- 1.2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:
 PRUEBA ESCRITA
- 1.3. INVESTIGADOR(ES):
 ESTEFANI JOHANA JUAREZ BERRIO
 SHEILA IVONNE MUÑOZ HUAMAN
- 1.4. DATOS DEL EXPERTO:
- 1.4.1. Nombres y Apellidos: Ruth Karla Herrera Gallegos
- 1.4.2. Especialidad: Inicial
- 1.4.3. Lugar y Fecha: Cusco 19/11/2020
- 1.4.4. Cargo: Docente contratada
- 1.4.5. Institución donde Labora: EESPP Santa Rosa

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X		
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				X	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X		
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X		
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		

	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X		

2. **PROMEDIO DE VALORACIÓN: 70%**

3. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede a su aplicación.

Debe corregirse.

4. **OPINION DE APLICABILIDAD: Se hizo la valoración y el instrumento pasa para su aplicación con un 70%**

5. **OBSERVACIONES:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Sello y Firma del Experto.
DNI: 42317974

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PRUEBA ESCRITA**

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

EDAD: _____ FECHA: _____

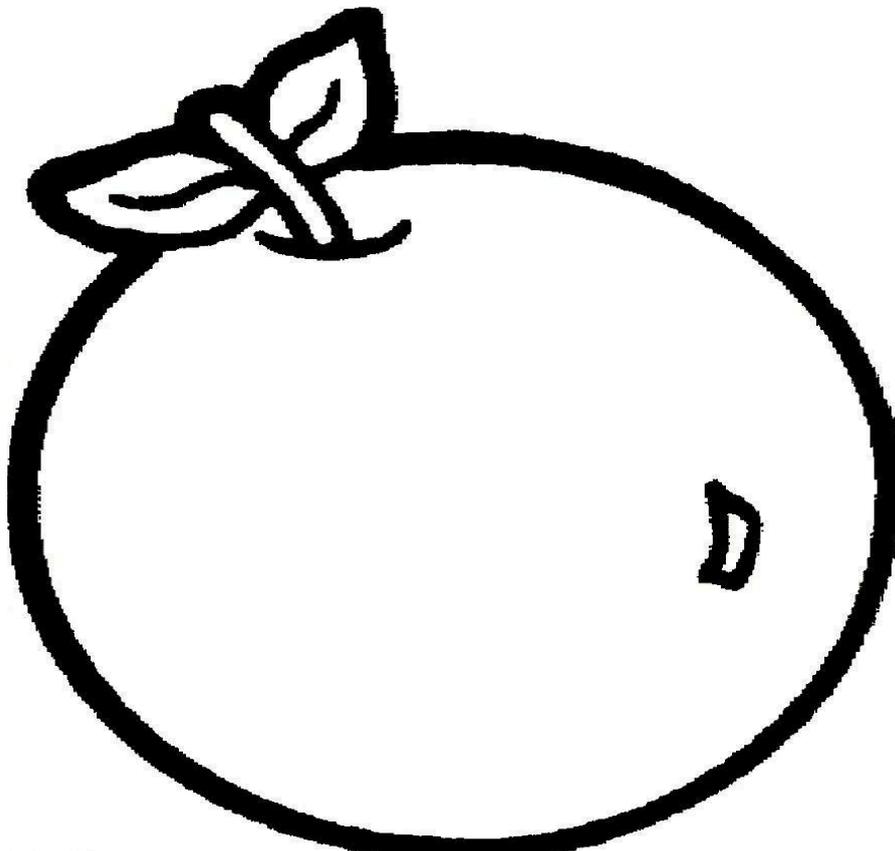
SECCIÓN:

HORA DE INICIO:.....

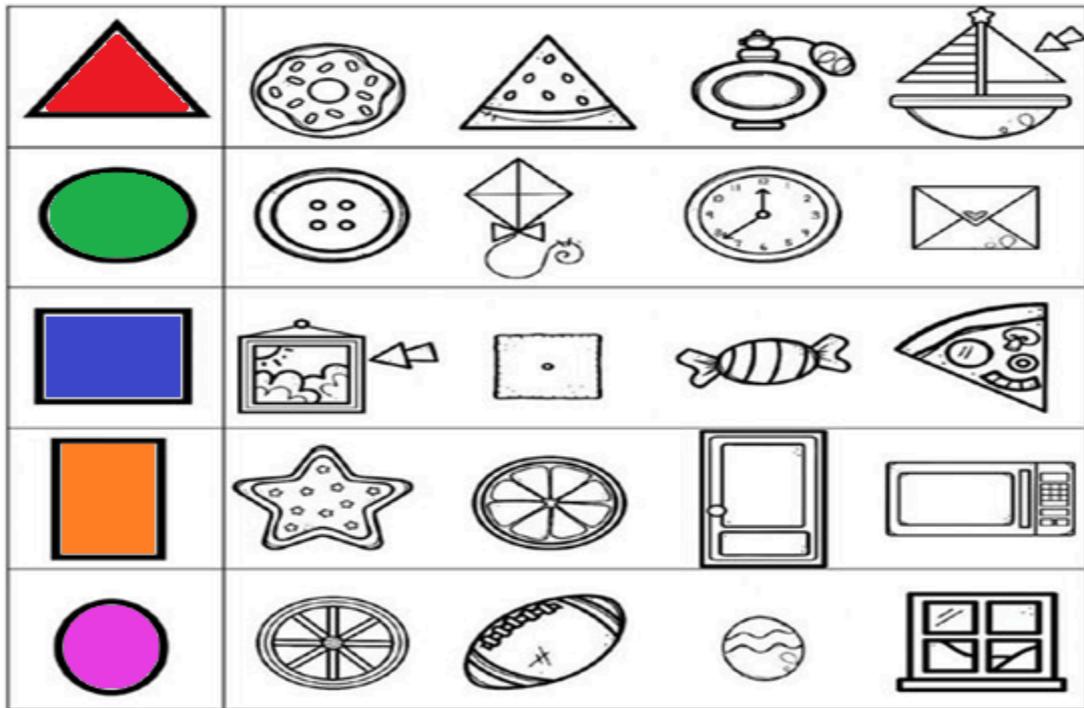
1.- Realiza un dibujo libre dentro del recuadro usando solo los colores primarios.



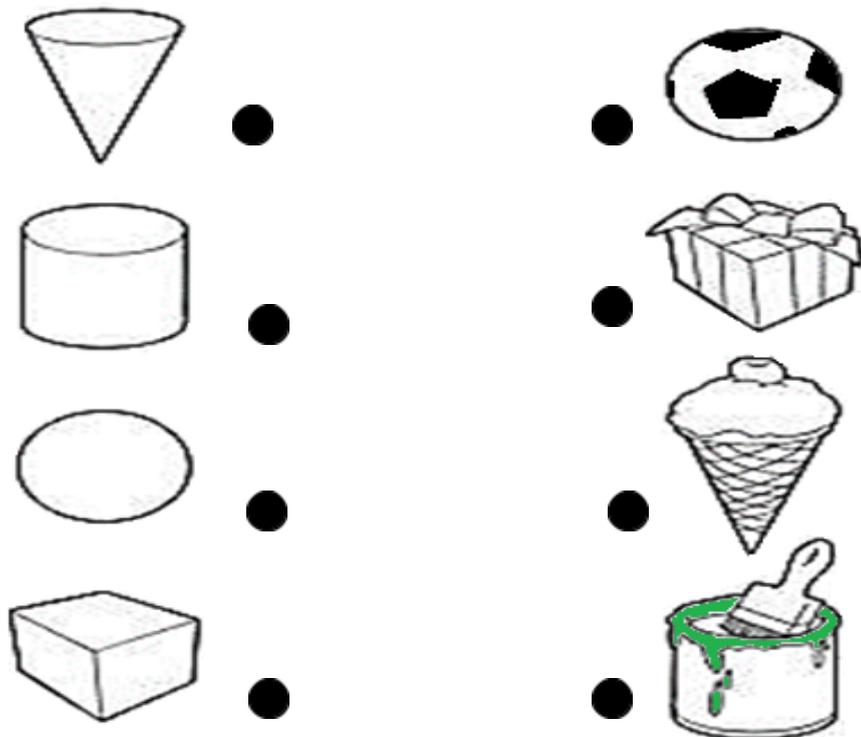
2.- Pinta la naranja con el color que corresponda utilizando las temperas.



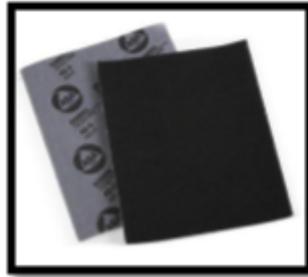
3.- Marca con una X las formas que son iguales a la muestra.



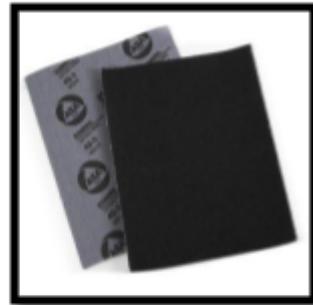
4.- Relaciona cada una de las formas geométricas con el objeto correcto trazando una línea de punto a punto.



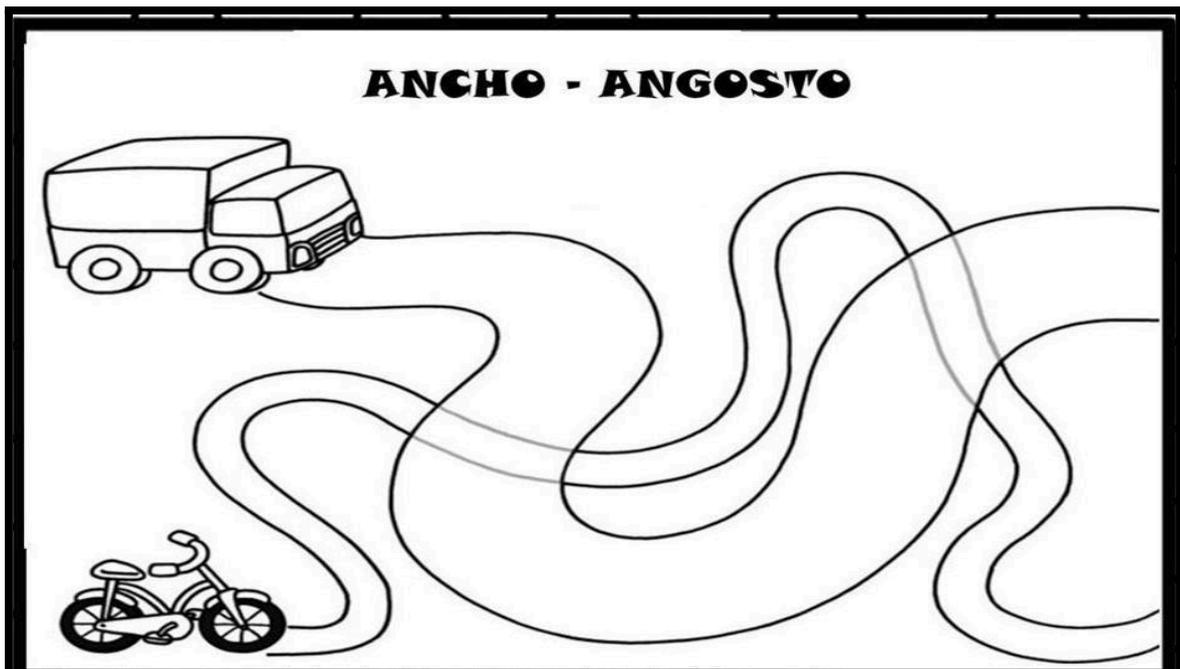
5.- Observa y manipula los objetos que se encuentran en la mesa, marca con (X) ¿Cuál de los objetos tiene la textura áspera?



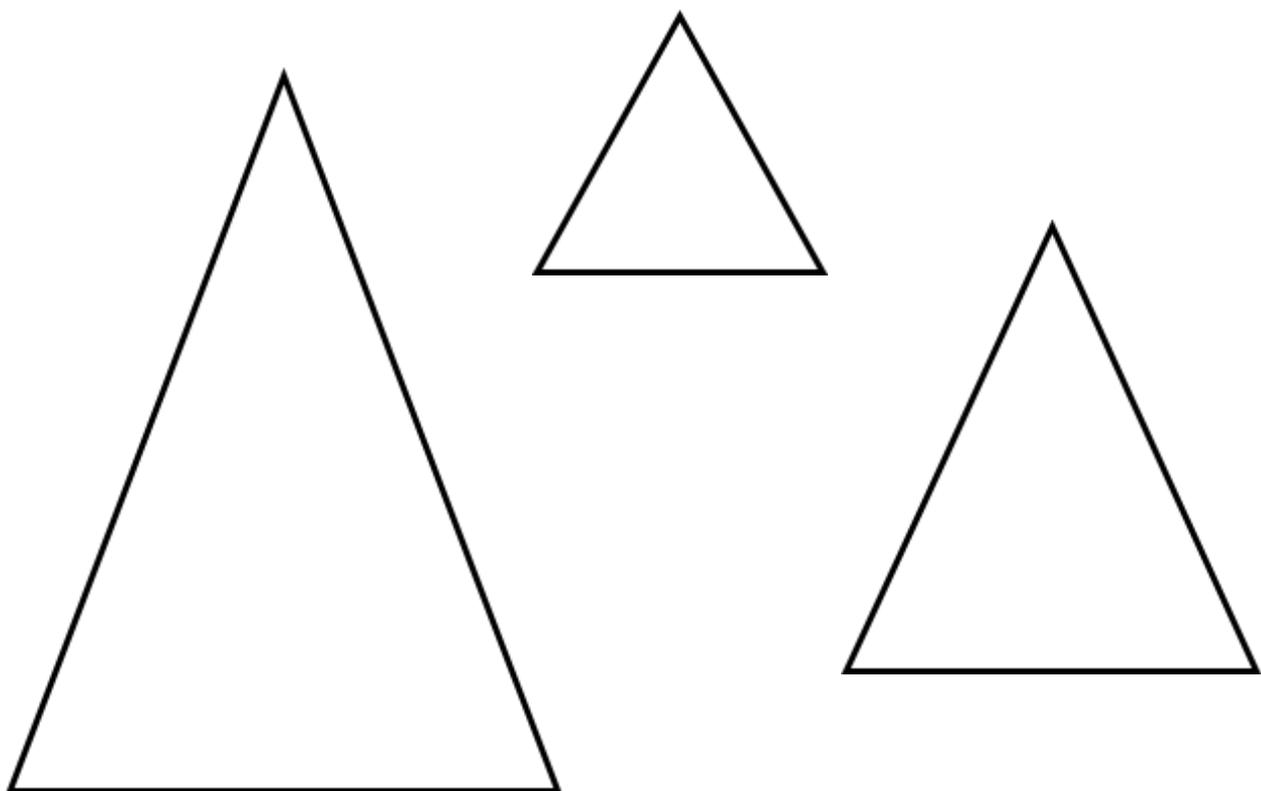
6.- Observa y manipula los objetos que se encuentran en la mesa, marca con una (X) ¿qué objeto tiene la textura lisa? y encierra en un círculo el objeto que tiene la textura rugosa.



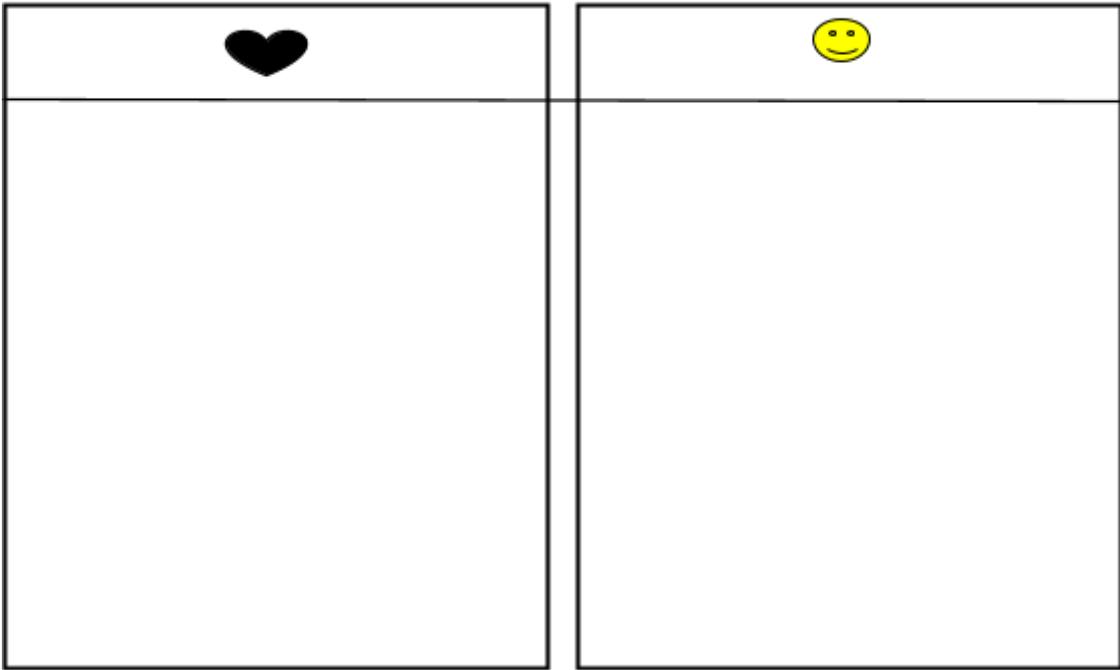
7.-Traza con lápiz el recorrido del vehículo por el camino ancho.



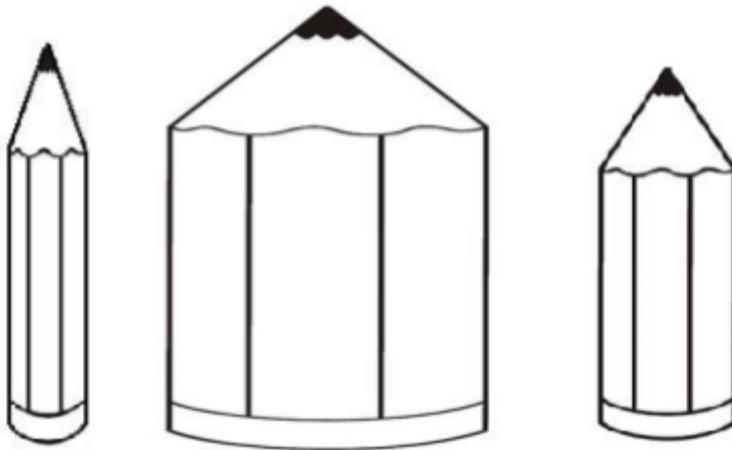
8.-Recorta y ordena los triángulos según su tamaño de pequeño a grande.



9.-Recorta la cinta en un pedazo largo y otro corto, pega la cinta larga en el cuadro que tiene la carita feliz y la cinta corta en el cuadro que tiene el corazón.



10.-Marca con una (x) el objeto más grueso y encierra en un círculo el objeto más delgado.



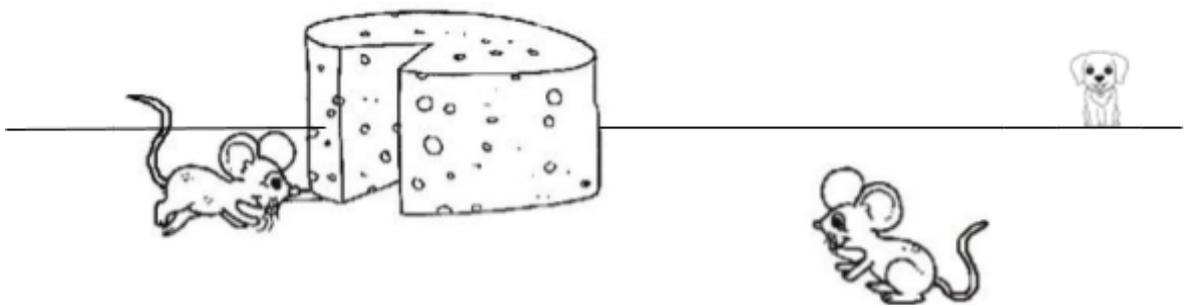
11.- Marca con un (x) al niño que es alto y encierra en un círculo al niño que es bajo.



12.- Marca con un (x) al payaso flaco y encierra en un círculo al payaso gordo.



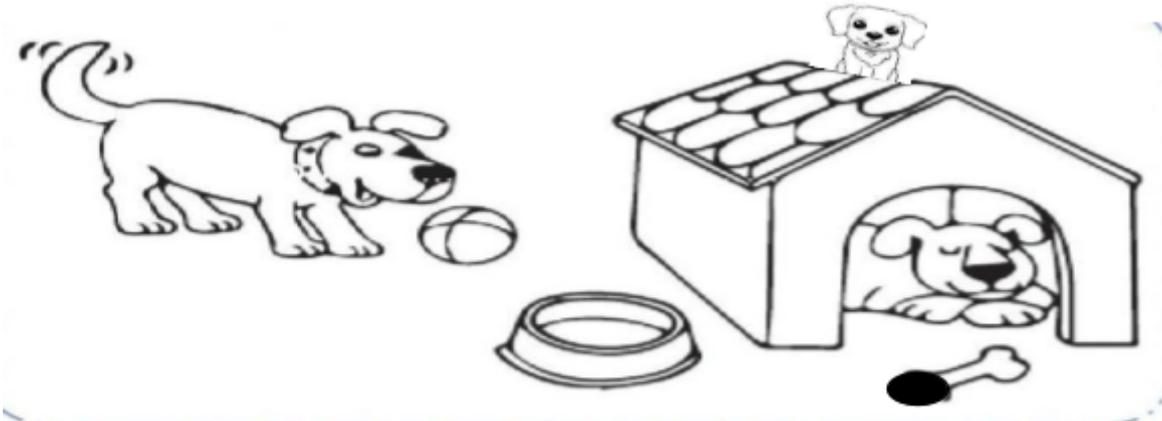
13.- Encierra en un círculo al ratón que está lejos del queso.



14.- Marca con una (X) el objeto que se encuentra delante del niño y colorea el objeto que se encuentra detrás del niño.



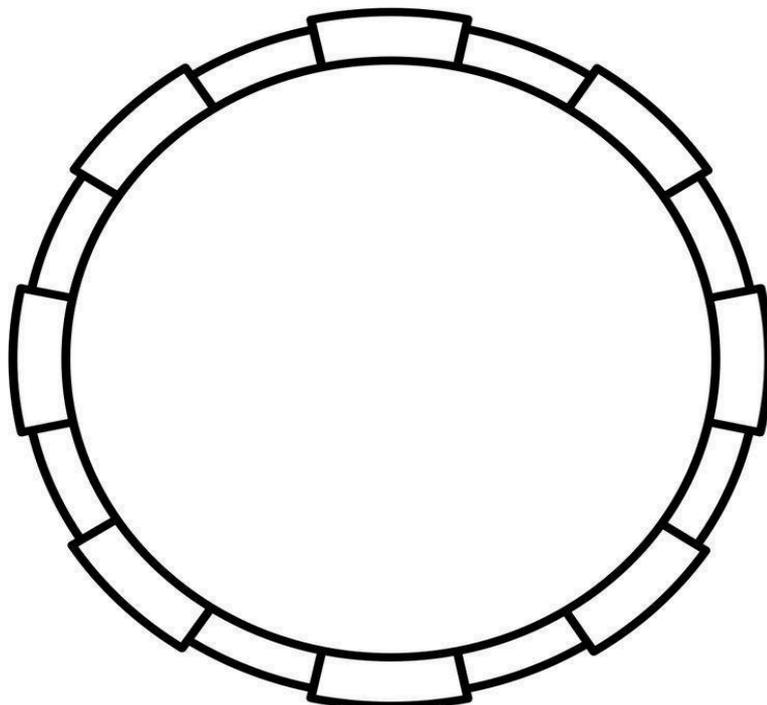
15.- Encierra en un círculo el perrito que se encuentra fuera de la casa y Colorea el perrito que se encuentra dentro de la casa.



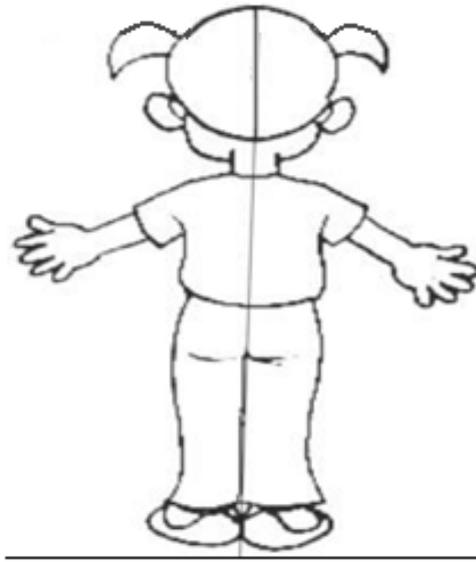
16.- Observa, identifica y colorea los panes que se encuentran encima de la mesa.



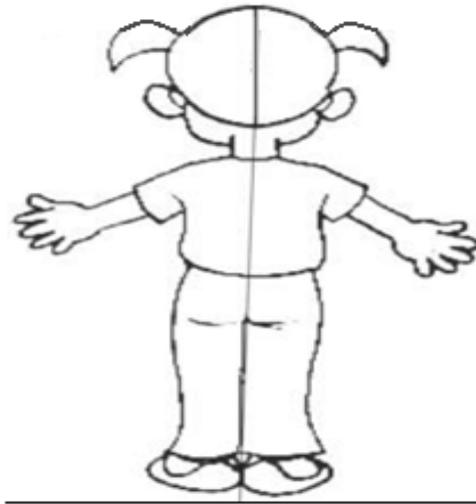
17.- Dibuja una pelota en medio del Ula ula.



18.-Colorea el lado derecho de la niña de color azul y el lado izquierdo de la niña de color rojo.



19.-Dibuja en el lado derecho de la niña una pelota.



20.- Dibuja en el lado izquierdo de la niña un corazón.

