

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juego de Roles en la Resolución de Problemas de Forma,
Movimiento y Localización en niños de la Institución Educativa
N° 475-2, Chincheros 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

LLACCTAS QUISPE, Yaneth

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2025**



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0058-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"JUEGO DE ROLES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 475-2, CHINCHEROS 2024"**, presentado por la egresada **Llactas Quispe, Yaneth**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **3%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1YMEzf_VOrSYkhwfwoJFypMfvrbiQdkQG?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 10 de marzo de 2026


ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Prof. José Luis Pizarro Pizarro
Área de Validación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

LLACCTAS QUISPE, Yaneth B Rev 2.1

- 028 LLACCTAS QUISPE, Yaneth Rev
- Validaciones JOSACO 2026
- Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tm:oid::1:3483869262

Fecha de entrega

17 feb 2026, 10:18 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 mar 2026, 12:45 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

LLACCTAS_QUISPE,_Yaneth_B_Rev_2.1.docx

Tamaño del archivo

72.3 KB

22 páginas

7334 palabras

40.599 caracteres


3% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 3% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
2	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
3	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
4	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Continental	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juego de Roles en la Resolución de Problemas de Forma,
Movimiento y Localización en niños de la Institución Educativa
N° 475-2, Chincheros 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

LLACCTAS QUISPE, Yaneth

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2025**

ÍNDICE GENERAL

GENERALIDADES	4
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1 Descripción del Problema.....	5
1.2 Formulación del Problema	6
1.2.1 Problema General	6
1.2.2 Problemas Específicos.....	6
1.3 Objetivos.....	6
1.3.1 Objetivo General	6
1.3.2 Objetivos Específicos	6
1.4 Justificación.....	6
1.4.1 Justificación por Implicancias Prácticas.....	7
1.4.2 Justificación por Valor Teórico	7
1.4.3 Justificación Metodológica.....	7
II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	8
2.1 Antecedentes del Problema	8
2.1.1 Internacional	8
2.1.2. Nacional	9
2.1.3. Local.....	10
2.2 Bases Teóricas	11
2.2.1 Juego de Roles.....	11
2.2.2 Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización.....	15
2.3 Definición de Términos Básicos	20
2.4 Hipótesis de la Investigación.....	21
2.4.1 Hipótesis General	21
2.4.2 Hipótesis Específicas.....	22
2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores	23
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
3.1 Tipo de Estudio.....	24
3.2 Método de Estudio.....	24
3.3 Diseños de Investigación.....	25
3.4 Población y Muestra.....	25
3.5 Técnicas de Muestreo	25
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	26
3.7 Validez.....	26

3.8	Confiabilidad	26
3.9	Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.....	26
IV.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	27
4.1	Recursos	27
4.1.1	Recursos humanos	27
4.1.2	Recurso Materiales	27
4.1.3	Presupuesto.....	27
4.2	Financiamiento	28
4.3	Cronograma de Ejecución (Use diagrama de Gantt).....	29
	Referencias	30
	ANEXOS	34

GENERALIDADES

1. Título:

Juego de Roles en la Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024

2. Autor

Llacctas Quispe, Yaneth

3. Asesor

Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

4. Tipo de investigación

Investigación Educativa Aplicada

5. Línea de investigación

Atención integral del infante, niño y adolescente

6. Localidad

La investigación se realizará en la provincia de chincheros, región aApurimac, en la Institución Educativa Inicial N° N° 475-2.

7. Duración de la investigación

Inicio: 2 de febrero del 2024.

Término: 26 de enero del 2025.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020), la competencia de resolución de problemas de forma, movimiento y localización se evidencia cuando el alumno observa, interpreta y relaciona las propiedades de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Esto le permite orientarse y describir la posición y el movimiento de los objetos, así como de sí mismo, en el espacio. Se sugiere el uso de herramientas, técnicas y procedimientos de construcción y medición para realizar mediciones directas o indirectas de la superficie, el perímetro, el volumen y la capacidad de un objeto. Además, los alumnos construyen representaciones de formas geométricas para diseñar objetos, planos y modelos.

En el contexto internacional, Irigoin (1998), citado por Trujillo (2014), menciona que, para desarrollar las actitudes y habilidades necesarias para tomar decisiones, interactuar con la gente, liderar situaciones, resolver problemas, solucionar conflictos y negociar, son cualidades de una persona competente. En este sentido, la resolución de problemas es una de las facultades esenciales de una persona competente.

En el contexto peruano, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020), mediante la guía de orientaciones de la matemática en educación inicial, menciona que:

Implica que la niña o el niño vaya 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 ellos se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o para interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. Asimismo, se espera que resuelvan problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales (p.39).

Las ausas de las dificultades en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años están relacionadas con la falta de exposición a actividades que promuevan el desarrollo espacial, la exploración, el juego, y la carencia.

Las consecuencias de estas dificultades pueden incluir retrasos en el desarrollo cognitivo, problemas en el rendimiento académico y dificultades en la vida cotidiana que requieren habilidades espaciales, como la orientación y la navegación. A largo plazo,

estos niños podrían enfrentar desafíos en la adquisición de habilidades, como la comprensión de mapas y la resolución de problemas .

Por ello se implementara el juego de roles para mejorar la comprensión de la forma, el movimiento y la localización en niños de 4 años.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera influye el Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024?

1.2.2 Problemas Específicos

¿De qué manera influye el Juego de roles en la mejora de la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024?

¿De qué manera influye el Juego de roles en la mejora de la noción de forma en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024?

¿De qué manera influye el Juego de roles en la mejora de la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

1.3.2 Objetivos Específicos

Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de forma en niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación por Implicancias Prácticas

La presente investigación titulada se relaciona directamente con las prioridades locales, regionales y nacionales en educación, que buscan mejorar los niveles de comprensión y desarrollo cognitivo en los niños. Al abordar las dificultades en la resolución de problemas espaciales, esta investigación ayudará a resolver un problema real y persistente en la educación infantil, contribuyendo a la formación de una generación más preparada y capaz de enfrentar desafíos académicos y prácticos. El juego de roles, beneficiará a los niños de la Institución Educativa N° 475-2, y servirá como un modelo replicable para otras instituciones educativas,

1.4.2 Justificación por Valor Teórico

Esta investigación aportará nuevo conocimiento al evaluar cuán efectivo es el juego de roles para mejorar la resolución de problemas relacionados con forma, movimiento y localización en los niños. Además, sus resultados podrán aplicarse a otras instituciones con características similares. Se espera que los resultados de esta investigación revelen conocimientos de cómo el juego de roles puede mejorar la resolución de problemas espaciales.

1.4.3 Justificación Metodológica

La investigación permitira la construcción de un instrumento para evaluar la eficacia del juego de roles en la resolución de problemas espaciales. Permitirá la recolección de datos precisos y cuantificables. Además, el desarrollo de un instrumento de investigación específico para esta área contribuirá a la creación de una herramienta valiosa para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el aula.

II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Internacional

Chacha (2022) en su tesis *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*. Realizo un estudio con el objetivo de usar una estrategia didáctica activa del juego para fomentar el pensamiento lógico matemático. Para ello tuvo una metodología de un enfoque de investigación acción. En su estudio tuvo una población de 20 estudiantes la misma que vino a ser la muestra de estudio. Como instrumento para recopilar datos empleo la encuesta y como técnica el cuestionario. Para procesar los datos del estudio empleo el método analítico ya que mediante el cual genero cuadros y diagramas estadísticos. En su estudio menciona que su investigación ha demostrado la eficacia de utilizar juegos como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento lógico matemático. Esto sugiere que los juegos deberían incorporarse diariamente a la enseñanza en el aula para ayudar a los alumnos a aprender mediante el juego significativo. Para el investigador el juego si desarrolla el pensamiento lógico matemático, mientras en el presente estudio buscamos promover el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización mediante el juego de roles.

Pandi (2022) en su tesis *Actividades musicales en el desarrollo de habilidades matemáticas de secuencia lógica en niños de Educación Inicial*. Tuvo como objetivo, de emplear las actividades musicales para fomentar las habilidades matemáticas. Para ello empleo una metodología de enfoque cualitativo, de un tipo correlacional, de nivel descriptivo. Como muestra de estudio tuvo estudiantes de 4 y 5 años no menciona la cantidad exacta. Para recoger los datos de la muestra de estudio empleo la técnica de la observación y como técnica la ficha de observación. Para procesar los datos del estudio empleo la triangulación de datos. Con ello llego a conclusión de que los juegos musicales facilitan la identificación de formas geométricas y el movimiento de las secciones delgadas y gruesas del cuerpo para seguir patrones gráficos musicales. En el estudio describe la influencia de las actividades de la música en el desarrollo de las habilidades motoras, por otro lado, en la presente investigación se busca fomentar la competencia de resolución de problemas de forma, movimiento y localización mediante el juego de roles.

2.1.2. Nacional

Taboada (2023) en su tesis, *Influencia del programa “Viva la marinera” en el desarrollo de la competencia del área de matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.P. Santa María de Caná de Trujillo – 2019*. Realizo un estudio con el objetivo de aplicar el programa Viva la marinera para fomentar la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de 5 años. Para ello encamino mediante una metodología de enfoque cuantitativo de un diseño preexperimental. En su estudio tuvo una población de 32 estudiantes de 5 años la misma que vino a ser la muestra de estudio. Para recoger los datos del estudio empleo la técnica de la observación y como instrumento tuvo la guía de observación. Para procesar los datos recogidos empleo la estadística descriptiva, en la cual organizo mediante tablas y gráficos estadísticos. En su investigación, llegó a la conclusión de que el programa, “Viva la Marinera” tuvo un gran impacto en la competencia matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Privada Santa María de Cana de Trujillo, de cinco años, a la hora de responder problemas que involucran forma, movimiento y ubicación. En el estudio se evidencia la influencia de un programa de danza en la construcción de una de las competencias del área de matemática. Por otro en el presente estudio se busca fomentar el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante el juego de roles.

Saavedra (2022) en su investigación *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*. Tuvo como objetivo de estudio de aplicar los juegos lúdicos para fomentar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En ello tuvo una metodología de enfoque cuantitativo de tipo aplicativo de nivel explicativo y de un diseño preexperimental. Tuvo una población de 43 estudiantes de 3 ,4 y 5 años, asimismo una muestra de 17 estudiantes de 4 años. Para recoger los datos de la muestra de estudio empleo la técnica de la observación y como instrumento empleo la lista de cotejo. Para procesar los datos recogidos empleo la el programa SPSS. En su estudio llego a conclusión de que los juegos lúdicos si desarrolla la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización con una significancia de $P=0.002 \leq 0.05$, validada por la prueba de wilcoxon. En la investigación se evidencia la influencia positiva de los juegos lúdicos para fomentar una las competencias matemáticas, por otro lado en

este estudio emplearemos el juego de roles para fomentar el desarrollo de dicha competencia en mención .

2.1.3. Local

Quispe & Oscco (2022) en su tesis *El juego como estrategia para desarrollar el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 303 Umaca, Provincia de Chincheros, Departamento de Apurímac en el año 2022*. Tuvieron como objetivo emplear el juego para fomentar el desarrollo del área de matemática. Para el logro del objetivo tuvieron una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo transversal, de un diseño pre experimental. Su población de estudio fue, 37 estudiantes de 3,4 y 5 años y una muestra de 22 estudiantes de 5 años. Para el recojo de datos utilizaron la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación y la lista de cotejo. Para procesar los datos emplearon un análisis descriptivo mediante el SPSS. En ello llegaron la conclusión de que existe una relación directa y significativa entre las variables y el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años. El análisis de la muestra de estudio evidencia que la relación de las variables es significativa con un nivel del 94,8%, el juego cognitivo tiene un nivel del 90%, el juego motor es del 87%, y el juego social tiene un nivel del 75,1%. En el estudio se evidencia la influencia de los juegos en el desarrollo de las competencias matemáticas. Por otro lado, en este estudio emplearemos el juego de roles para fomentar el desarrollo de dicha competencia en mención.

Sotomayor & Moreano (2023) en su tesis *Uso del material didáctico no estructurado para el fortalecimiento de la competencia matemática “resuelve problemas de cantidad” en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 31 Niño Jesús, Distrito de Pachaconas – Antabamba, 2022*. Tuvieron como objetivo, de evidenciar el uso de material no estructurado para fortalecer las competencias del área de matemática. Tuvieron una metodología de tipo aplicada de nivel explicativo, de un diseño pre experimental. Tuvieron una población de 29 estudiantes y una muestra de 15 estudiantes de 4 años. Para el recojo de datos de la muestra de estudio empleo la técnica de la observación y como instrumentó tuvo la lista de cotejo. Para procesar los datos estadísticos utilizaron Excel mediante el cual organizaron tablas y gráficos estadísticos. En ello llegaron a la conclusión de que los resultados adquiridos demostraron un valor significancia, donde se rechaza la hipótesis nula (H_0) porque el valor es 0,00 menor que 0,05 a un nivel de confianza del 95%. Con base en los datos presentados, se concluye que el uso de material didáctico no estructurado fortalece significativamente la

competencia matemática de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 31 Niño Jesús en la resolución de problemas de cantidad. En el estudio se evidencia la influencia positiva de los materiales no estructurados para fomentar la competencia de resuelve problemas de cantidad. Por otro en el presente estudio se busca fomentar el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de forma movimiento y localización mediante el juego de roles.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Juego de Roles

Varios autores han propuesto distintas definiciones de los juegos de rol. Entre ellas se han elegido las más pertinentes para el presente estudio. Según Brell (2006), citado por Valladares (2024), menciona que los juegos de rol empezaron como un juego en el que un grupo de lectores interesados en la literatura intentaban sumergirse en las obras que imaginaban. Empezaron imitando y representando a los numerosos personajes que veían. Como resultado, el juego de rol es la actividad en la que los participantes imitan y asumen comportamientos no autoadaptivos.

Así mismo Álvarez y Pérez (s.f.), citado por Valladares (2024), dice que los juegos de rol comenzaron a principios de la década de 1970, pero ganaron popularidad entre niños de todas las edades por la emoción que les producía adoptar personalidades distintas a las suyas. Alcanzó su punto álgido en la década de 1980. Gonzales-Moreno (2015) citado por Valladares (2024) explica que los juegos de rol suelen ser una actividad didáctica para los niños y, en ocasiones, también pueden tener un aspecto educativo, en el que se pueden enseñar diversos conocimientos si se abordan desde una perspectiva pedagógica y psicológica.

Los autores concuerdan en que los juegos de rol tienen sus raíces en la literatura y la imaginación, evolucionando desde la simple imitación de personajes hasta convertirse en una actividad lúdica y educativa. Por otro lado el valor didáctico y educativo de estos juegos, sugiriendo que pueden ser herramientas efectivas para la enseñanza si se abordan adecuadamente. La naturaleza multifacética de los juegos de rol, que van desde la recreación hasta la educación, pasando por la expresión creativa y la socialización.

Características del juego de roles. Según Calero (1988), citado por Villena (2020), menciona que antes de comenzar un juego de rol hay que tener en cuenta las siguientes características: **Carácter simbólico:** Una actividad feliz ocurre cuando se

realiza una acción y se plantea una hipótesis sobre otra; a la inversa, se utiliza una pregunta y se plantea otra acción, por lo que se realizan actividades con carácter representacional. Los argumentos suponen que una parte de un contexto podrá, sin duda, cumplir sus obligaciones y proteger sus derechos en relación con otros miembros que comparten ese contexto. Los niños expresan sus pensamientos y emociones de acuerdo con la realidad que les rodea.

Los contenidos consisten en los ejercicios que se realizan en clase, con la expectativa de que el principal medio de intercambio de ideas entre los alumnos proceda de la naturaleza de la pregunta que deben responder para completar el ejercicio. Las relaciones verdaderas son un componente de los vínculos que los niños establecen entre sí para resolver conflictos, compartir juguetes y otros objetos, y discutir los problemas y desacuerdos que puedan surgir mientras se divierten.

Tipos de Juegos de Roles.

Juegos Imaginarios. Según Gonzales-Moreno (2021), citado por Valladares (2024), menciona que los más pequeños utilizan este tipo de interpretaciones para dar vida a las dramatizaciones recordando sus propias experiencias. Los niños utilizan sus experiencias para crear escenarios imaginativos, que frecuentemente se alejan de la realidad por el simple hecho de ser ficticios, como reiteran Govea et al. (2013). Esto implica que las interpretaciones que hacen los niños se proporcionan de forma orgánica, basándose en sus experiencias personales para inventar nuevos escenarios para el juego de rol.

Juego de Roles Familiares. Son aquellos en los que se concentran inmediatamente en los comportamientos y actitudes de sus padres, normalmente en las cosas que hacen en la vida cotidiana. Esto los involucra como partícipes de sus interpretaciones a lo largo del juego de roles (Quicios, 2015) citado por Valladares (2024). Del mismo modo, Buritica y Rentería (2021) citado por Valladares (2024), refuerzan la afirmación anterior, señalando que los pequeños imitan los actos y comportamientos de sus padres durante el juego de roles, incorporando hábitos tanto en casa como fuera de ella. Los niños utilizan a sus padres como fuente primaria de motivación para los juegos de rol, particularmente cuando se trata de la dinámica familiar única que cada persona posee.

Juegos en Relación al Entorno como Referencia. Según Carrillo (2018), citado por Valladares (2024), dice que los juegos de rol otorgan un gran valor a la representación de roles realistas, en los que el niño utiliza todo lo que hay en su entorno inmediato como punto de referencia para sus acciones. En una línea similar, Suárez (2017) citado por Valladares (2024) afirma que el juego de roles se centra en el movimiento del constructivismo social, en el que las relaciones de los individuos con los demás dan lugar a los marcos que adoptan para encarnar personajes predeterminados. Debido al referente que les proporciona su entorno, los niños son capaces de interactuar y comportarse como otras personas. En consecuencia, las ideas o conceptos que los niños interpreten estarán determinados, en cierto modo, por su entorno.

El juego de Rol para Niños más Típico es el Llamado Profesiones. Según Calvo y Molina, (2019) citado por Valladares (2024) menciona que los niños que juegan a este tipo de juegos se ven influenciados no solo por las carreras de sus padres, sino también por aquellas en las que tienen cierta exposición previa, ya sea por haber oído hablar de ellas o por haberlas visto en su entorno.

Juegos de Recreación Histórica. Esto permite a los niños simular que son personas que vivieron durante un periodo de tiempo concreto. Estas dramatizaciones suelen tener ya una estructura predeterminada en cuanto a personajes y orden. En este sentido, Melissa y López (2019) citado por Valladares (2024), afirman que los niños son capaces de utilizar las historias, narraciones o acontecimientos que tuvieron lugar en el contexto en el que se encuentran, ya sea como inspiración para sus dramatizaciones o como una recreación completa de los hechos en cuestión. Jugar a este tipo de juegos ayuda a los niños a ordenar mejor sus pensamientos, ya que tienen que imaginar la discusión y considerar el momento exacto en que ocurrió el suceso, así como las actividades que se llevaron a cabo para que la dramatización parezca lo más auténtica posible Álvarez, (2020).

Los autores coinciden en que los juegos de rol no solo permiten a los niños simular ser personas de épocas pasadas, sino que también les ayudan a estructurar sus pensamientos y a desarrollar habilidades de imaginación y recreación. Melissa y López destacan la capacidad de los niños para utilizar historias y narraciones como inspiración o para recrear hechos con autenticidad, mientras que Álvarez enfatiza cómo estos juegos fomentan la organización de pensamientos al requerir imaginar diálogos y considerar el momento y las actividades necesarias para una dramatización convincente. En conjunto,

estos autores subrayan el valor educativo y cognitivo de los juegos de rol, que van más allá del entretenimiento para contribuir al desarrollo de habilidades críticas en los niños.

Importancia de los Juegos de Roles. Según Sánchez (2017), citado por Campos (2019) menciona que, en la historia del entretenimiento infantil, los juegos de rol siempre han existido. No solo son atractivos y entretenidos, sino que también ayudan a los niños a crecer social y psicológicamente. También ayudan a mejorar la personalidad.

Además, Cuando un niño interpreta a un personaje, puede imitar una serie de cosas que inicialmente parecen fáciles. El trasfondo, la personalidad, las preferencias, el lenguaje y el lenguaje corporal de los personajes que escribe y da vida son herramientas para aprender a empatizar, así como para ponerse en el lugar de otras personas y experimentar mundos diferentes.

La actividad del adulto, sus actos y las interacciones interpersonales son los temas clave de los juegos de rol, un tipo específico de actividad infantil que surgió durante la evolución histórica de la civilización. Esto indica que se trata de un producto aprendido socialmente y no de la expresión de tendencias innatas, como algunos pretenden demostrar. En este tipo de juego, los niños asumen papeles de adultos y representan imaginariamente las acciones de éstos, así como los vínculos que establecen entre ellos.

Beneficios del Juego de Roles. Los beneficios de los juegos de rol para niños son de los más variados, afirma Quicios (2015), citado por Campos (2019) menciona lo siguiente:

La Empatía. Es el primer beneficio que vemos ya que permite a los niños verse en el lugar del otro interpretando sus sentimientos y comportamientos.

La Imaginación. En la creación de cada personaje, las habilidades sociales y las conexiones que se forman entre los jugadores. Aprenden a compartir en grupo, a cooperar, a integrarse y a ser sociables.

El Niño Aprende a Crear y Respetar unas Reglas. Hace que el niño se interese más por lo que observa en su entorno inmediato. Por ejemplo, simular ser un profesor o «cocinar» su plato favorito como lo hace su madre, todo ello fomenta la independencia del niño respecto a los adultos.

Dimensiones del Juego de Roles.

Desarrollo Emocional en el Juego de Roles. El desarrollo emocional en el contexto del juego de roles se refiere a la adquisición y mejora de habilidades emocionales a través de la simulación de situaciones y roles diferentes. Esto incluye la capacidad para reconocer y expresar emociones, desarrollar empatía, y gestionar conflictos emocionales. El juego de roles crea un espacio seguro donde los niños pueden explorar y ensayar diferentes respuestas emocionales, lo que favorece su desarrollo afectivo y su bienestar psicológico.

Interacción Social en el Juego de Roles. La interacción social en el juego de roles se refiere a cómo los participantes se comunican y actúan entre sí mientras representan distintos personajes. Este proceso favorece el desarrollo de habilidades sociales como cooperar, negociar, respetar turnos y resolver conflictos; al interactuar de esta manera, las personas aprenden a comprender y manejar diferentes dinámicas sociales, lo que fortalece sus relaciones y mejora su capacidad para desenvolverse adecuadamente en situaciones reales.

Motivación en el Juego de Roles. La motivación en el juego de roles se refiere a los elementos que llevan a los participantes a involucrarse activamente y a mantener su interés durante la actividad, esta puede ser interna, cuando surge del disfrute y la satisfacción que produce el propio juego, o externa, cuando depende de recompensas o de la aprobación de otros. La motivación resulta fundamental para garantizar una participación constante y para que el juego de roles se convierta en una experiencia formativa y significativa.

Cada una de estas dimensiones aporta al valor formativo y terapéutico del juego de roles, convirtiéndolo en una herramienta eficaz para el desarrollo personal y social.

2.2.2 Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización

Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020), la competencia para resolver problemas relacionados con forma, movimiento y localización se manifiesta cuando el estudiante observa, interpreta y vincula las características de los objetos con figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales, esto le permite orientarse, así como describir la posición y el desplazamiento de los objetos y de sí mismo en el espacio. Se sugiere que utilicen herramientas, técnicas y procedimientos de construcción y medición para realizar mediciones directas o indirectas de la superficie,

el perímetro, el volumen y la capacidad de un objeto. También construyen representaciones de formas geométricas para diseñar objetos, planos y modelos.

Del mismo modo el Ministerio de Educación del Perú, [MINEDU] (2019) citado por Quiñones (2019) menciona que el alumno visualiza, interpreta y relaciona las propiedades de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. También define cómo se mueven los objetos y dónde están en relación unos con otros en el espacio. implica que utilizan herramientas, técnicas y procedimientos de construcción y medición para realizar mediciones directas o indirectas de la superficie, el perímetro, el volumen y la capacidad de un objeto. Para desarrollar modelos, planos y elementos, también deben ser capaces de crear representaciones de formas geométricas. Además, deben describir carreteras y rutas utilizando sistemas de referencia y lenguaje geométrico. Por lo tanto, se han identificado los tres subtemas siguientes —movimiento, forma y ubicación— como los aspectos de la competencia que abordan las dificultades relacionadas con la forma, el movimiento y la ubicación.

Según el Ministerio de Educación del Perú, los alumnos deben ser capaces de resolver problemas relacionados con formas, movimientos y posiciones. La capacidad de los alumnos para reconocer y relacionar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales con las características de los objetos es el aspecto principal de esta habilidad.

Además, comprende la capacidad de describir la posición y el desplazamiento de los objetos y del propio estudiante en el espacio. Para ello, los alumnos deben emplear herramientas y técnicas de construcción y medición que les permitan calcular la superficie, el perímetro, el volumen y la capacidad de distintos objetos. Asimismo, requieren elaborar representaciones de formas geométricas para diseñar objetos, planos o maquetas. Esta competencia se organiza en tres subtemas principales movimiento, forma y ubicación y demanda el uso del lenguaje geométrico y de sistemas de referencia para definir rutas y trayectorias. Esta competencia es fundamental para el desarrollo de habilidades espaciales y de razonamiento geométrico en los estudiantes.

Capacidades de la competencia de Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización. Esta competencia de acuerdo al Ministerio de Educación del Perú, [MINEDU] (2019) citado por Quiñones (2019) combina las siguientes capacidades los niños y niñas del nivel inicial:

Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. El objetivo es construir un modelo que reproduzca los atributos de los objetos, incluida su posición y movimiento, utilizando formas, atributos y cualidades geométricas, incluida la posición y los cambios dentro del plano. También sirve para evaluar si el modelo satisface los requisitos establecidos en el reto.

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Transmitir su comprensión de las características de las formas. Utilizando el lenguaje geométrico y representaciones visuales o simbólicas, se pueden construir vínculos entre estas formas, así como sus propiedades geométricas, transformaciones y ubicaciones dentro de sistemas de referencia.

Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Para construir formas geométricas, trazar trayectorias, medir o estimar distancias y superficies, y modificar formas bidimensionales y tridimensionales, hay que elegir entre una serie de técnicas, metodologías, procedimientos y recursos.

Estas capacidades forman una competencia robusta que no solo fomenta el desarrollo del pensamiento geométrico y espacial, sino que también promueve habilidades de comunicación y resolución de problemas. Esto es fundamental para preparar a los estudiantes para desafíos más complejos en matemáticas y en la vida cotidiana.

La Noción Espacial. De acuerdo a Rodríguez, (2009) citado por Saavedra (2022) En matemáticas escolares, las teorías piagetianas relacionan un marco lógico que se construye sobre conjuntos de procedimientos establecidos para operacionalizarse. Construir un sistema teniendo en mente el requisito de transmitir una parte de la evolución a los comportamientos lúdicos.

Asimismo, para Ochaíta, (1983) citado por Saavedra (2022) los juegos estimulan a todo ser, basándose a sus capacidades cognitivas que le permitan desarrollar, afectivas a las emociones del funcionamiento a todos los sentidos, accediendo a las manifestaciones de felicidad, al crear las diferentes formas de expresión positivas. Estrategias que se inician en los métodos eficaces al fortaleciendo en los lazos a los valores de hermandad, paciencia a la formación a su persona. Direccionando sus saberes, premeditado su carácter o no pues el aprende de lo que ve y a la realización de sus actividades diarias.

Ambos aportes coinciden en la importancia de integrar elementos lúdicos y estructurados en el aprendizaje, especialmente en el ámbito matemático. Rodríguez enfatiza la construcción lógica y operacional, mientras que Ochaíta destaca los beneficios cognitivos, afectivos y sociales de los juegos. Juntos, estos enfoques subrayan la necesidad de un aprendizaje matemático que sea tanto estructurado como enriquecedor en términos de desarrollo personal y social.

Desarrollo de la Noción Espacial en el Niño. Según Saavedra (2022) Piaget en 1948 realizó la clasificación compleja en base a las nociones espaciales, estableciendo etapas:

Espacios Topológicos. Para Ochaíta, (1983) de acuerdo a Piaget los espacios topológicos, se expresan en conexiones topológicas dentro de un objetivo, teniendo en cuenta el objeto de la figura a la comprensión de la aproximación a las relaciones, en el ordenamiento, cercanía y aproximación.

Asimismo, según Ochaíta, (1983) afirma que entre los 0 y los 4 años, el egocentrismo del niño disminuye, limitando su expresión al entorno visual que le rodea y utilizando sólo términos básicos como:

Encima de – debajo de,

Arriba de – abajo de;

Delante de –detrás de,

Al afirmar que estas ideas fundamentales se manipulaban con un método que despertaba su curiosidad, expresaba un pensamiento simbólico que se llevaba a cabo en el campo visual de la distensión de los objetos ocultos moviendo su propio cuerpo.

Proyección. Para Ochaíta, (1983) el niño aprende a saber dónde está y a orientarse por zonas con entradas y salidas limitadas, lo que le ayuda a darse cuenta de que los objetos tienen estructuras y formas distintas. Al desplazarse y asimilar lo que le rodea, está integrando sus relaciones espaciales. Eucliano, de 3 a 7 años, refuerza el esquema corporal mostrando relaciones como:

Tamaños: Grande, mediano, pequeño.

Direccional: Hasta, aquí.

Situaciones: encima, dentro, afuera.

Orientaciones: Delante detrás, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda.

Al iniciar medidas basadas en la distancia y diferenciar entre direcciones curvas, rectas y horizontales, el niño respeta sistemáticamente las relaciones espaciales. También empiezan a aprender la constancia de los objetos geométricos, como las formas cuadradas y redondas.

Las etapas espaciales descritas por Piaget y Ochaíta son cruciales para el desarrollo cognitivo y espacial de los niños. A través de estas etapas, los niños adquieren una comprensión cada vez más sofisticada del espacio y de las relaciones entre los objetos, lo que les permite interactuar de manera más efectiva con su entorno. Estos conceptos no solo son fundamentales para el aprendizaje matemático, sino que también son esenciales para el desarrollo general del niño.

Temporalidad. Cahuana, (2020) citado por Saavedra (2022) la temporalidad es “perceptivo al espacio temporal, en que llega el niño a los acontecimientos en las experiencias vividas, diariamente o receptivas, definiéndose al orden y distribución cronológica, en definición al orden en los acontecimientos de la seriación a los estímulos.” (p.17)

La temporalidad se entiende como la manera en que el niño percibe y vive la relación entre espacio y tiempo a través de los acontecimientos de su vida diaria, este concepto se refiere al orden y la secuencia cronológica en que ocurren los eventos, los cuales se presentan mediante estímulos organizados de forma específica. Su comprensión es esencial para el desarrollo cognitivo y emocional, pues permite al niño aprender, anticipar y adaptarse a su entorno. Así, la temporalidad no constituye solo una idea abstracta, sino una experiencia concreta que influye directamente en la forma en que los niños interactúan con el mundo que los rodea.

Dimensiones de la Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización.

Noción de Espacio. La noción de espacio alude a la capacidad de comprender las relaciones espaciales y de organizar o manipular objetos dentro del entorno, esto implica reconocer cómo se vinculan los objetos entre sí en términos de posición, dirección y distancia. Resolver problemas espaciales requiere la habilidad de visualizar y transformar mentalmente diferentes configuraciones espaciales, una competencia fundamental para actividades como orientarse, diseñar o planificar

Noción de Forma. La noción de forma se refiere a la comprensión de las propiedades geométricas de los objetos, como su estructura, simetría y los criterios que permiten clasificarlos. Esto implica reconocer y distinguir distintas figuras geométricas como triángulos, círculos o cuadrados y comprender cómo pueden combinarse o descomponerse para generar nuevas formas, la resolución de problemas vinculados a la forma exige analizar y manipular mentalmente estas propiedades geométricas.

Noción de Longitud. La noción de longitud se refiere a la comprensión de la medida lineal de los objetos, es decir, la distancia que existe entre dos puntos, esto implica la capacidad de comparar y estimar longitudes, así como de medir con exactitud utilizando unidades de medida estándar o no convencionales. Resolver problemas de longitud requiere calcular distancias, comprender escalas y proporciones, y aplicar estos conocimientos en contextos prácticos como el diseño, la construcción o la orientación en el espacio.

Las dimensiones que intervienen en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización son fundamentales para diversas actividades de la vida diaria y profesional. Comprender estos conceptos ayuda a las personas a orientarse, interactuar y manejar su entorno con eficacia, lo cual resulta clave para aprender, crear y resolver situaciones en distintos ámbitos.

2.3 Definición de Términos Básicos

Juego. El juego es una actividad recreativa que se desarrolla siguiendo ciertas reglas y con un propósito definido, puede realizarse de manera individual o grupal y suele involucrar la interacción con materiales, juguetes o con otros participantes. Además de entretener, el juego favorece la exploración, la creatividad y el aprendizaje.

Juego de Roles. El juego de roles consiste en que los participantes adopten personajes o identidades específicas y actúen en función de estas, esta dinámica promueve la imaginación, estimula la creatividad y facilita la comprensión de diferentes puntos de vista y situaciones sociales, permitiendo al niño ensayar conductas y explorar diversas realidades.

Problemas. En el ámbito de la resolución de problemas, un problema se entiende como una situación que demanda una solución, representa una diferencia entre un estado actual y un objetivo por alcanzar, e implica el uso de estrategias cognitivas, análisis y toma de decisiones para lograr una respuesta adecuada.

Forma. En el contexto de la resolución de problemas, la forma hace referencia a la estructura o configuración de un objeto o patrón. Comprenderla implica reconocer y manipular sus propiedades geométricas, lo cual resulta fundamental para tareas como diseñar, construir o planificar.

Movimiento. El movimiento alude al cambio de posición que experimenta un objeto dentro del espacio, en la resolución de problemas, comprenderlo implica anticipar, describir y calcular cómo se desplazan los objetos, una habilidad esencial para actividades como orientarse, diseñar trayectorias o planificar rutas.

Localización. La localización se refiere al lugar o posición que ocupa un objeto en el espacio. En la resolución de problemas, esta noción implica identificar y describir la ubicación de un elemento en relación con otros, lo cual es indispensable para la orientación espacial y para organizar objetos o desplazamientos.

Resolución de Problemas. La resolución de problemas es un proceso que consiste en identificar una situación desafiante, analizar sus características y proponer soluciones viables. Requiere el uso integrado de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la creatividad, la interpretación y la planificación para llegar a respuestas efectivas.

Competencia. Una competencia es la capacidad demostrada para ejecutar adecuadamente una tarea o actividad específica. Se desarrolla mediante la práctica, la experiencia y la integración de conocimientos, habilidades y actitudes, y resulta fundamental para el desempeño en distintos contextos personales, académicos y profesionales.

Capacidad. La capacidad se refiere a la aptitud o habilidad que posee una persona para realizar una tarea, a diferencia de la competencia que se adquiere y perfecciona a través de la experiencia la capacidad puede ser innata o desarrollarse progresivamente. Constituye la base sobre la cual se construyen y fortalecen las competencias.

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 Hipótesis General

El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

2.4.2 *Hipótesis Específicas*

El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la noción de forma en niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente Juegos de roles	<p>Según Brell (2006), citado por Valladares (2024), menciona que los juegos de rol empezaron como un juego en el que un grupo de lectores interesados en la literatura intentaban sumergirse en las obras que imaginaban. Empezaron imitando y representando a los numerosos personajes que veían. Como resultado, el juego de rol es la actividad en la que los participantes imitan y asumen comportamientos no autoadaptivos.</p>	<p>Para evaluar la efectividad del juego de roles, se implementará un proyecto experimental con 10 sesiones diseñadas para niños de 4 años, centrándose en el desarrollo emocional, la interacción social y la motivación. Se utilizarán observaciones directas y registros cualitativos para medir los cambios en estas dimensiones.</p>	Desarrollo emocional Interacción Social Motivación	Comprensión de perspectivas ajenas. Regulación emocional. Autoconciencia Habilidades de colaboración Desarrollo relaciones interpersonales Adaptabilidad social Autonomía Logro de objetivos Pertenencia	la empatía, la regulación emocional, la comunicación, la colaboración, la autodeterminación y la autonomía, registrando observaciones cualitativas y descriptivas en cada sesión.
Variable dependiente: La resolución de problemas de forma, movimiento y localización	<p>Para el Ministerio de Educación del Perú, [MINEDU] (2020) la competencia de resolución de problemas de forma, movimiento y localización se evidencia cuando el alumno ve, interpreta y relaciona las propiedades de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales para orientarse y describir la posición y el movimiento de los objetos, así como de sí mismo, en el espacio.</p>	<p>Se aplicará una prueba específica y una ficha de observación con 18 ítems para evaluar la capacidad de los niños en noción de espacio, forma y longitud. Se emplearán mapas de calor para identificar patrones y mejoras en la comprensión espacial y manipulación de objetos.</p>	Noción de espacio Noción de forma Noción de longitud	Comprensión de referencias espaciales Representaciones espaciales. Comparación de distancias y tamaños Clasificación de formas geométricas Construcción de formas en el espacio Simetría y proporciones Medición precisa de longitud Estimación de longitudes y distancias Comparación y ordenamiento según longitud	Ordinal C: En Inicio B: Proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Estudio

La investigación será de tipo aplicado.

Según Hernández (2014), la investigación aplicada aplica los conocimientos teóricos a un escenario, ya que ofrecerá una respuesta factible a un problema ya planteado. Asimismo, el estudio tendrá un nivel explicativo.

Del mismo modo para Hernández (2014) el nivel explicativo va más allá de la caracterización de ideas o fenómenos o del establecimiento de conexiones entre ideas; en otras palabras, tratan de ofrecer explicaciones sobre las razones que subyacen a los sucesos y fenómenos de naturaleza social o física.

3.2 Método de Estudio

Para construir el conocimiento emplearemos el método inductivo – deductivo asimismo el método hipotético -deductivo y finalmente el método experimental y estadístico.

El método inductivo es una técnica para razonar en circunstancias a partir de casos específicos para lograr información general, todo ello con una base empírica, mientras que los métodos deductivos parten de un nivel inferior de comprensión y continúan desde el conocimiento general tal como menciona (Rodríguez & Pérez, 2017). Los métodos anteriormente descritos serán bastante útiles para esta investigación.

Según Quispe (2012), el método hipotético-deductiva predica un proceso que parte de premisas que son hipótesis y se esfuerza por refutar o invalidar esas hipótesis para llegar a conclusiones que deben ser comparadas con el conjunto de datos disponibles. La validez de la hipótesis se demuestra indirectamente por la forma en que las premisas y las consecuencias inferidas son coherentes con los hallazgos científicos.

Ruiz (2015) afirma que la metodología experimental consiste en reunir a un grupo de personas, pedirles que ejecuten una recomendación y luego observar lo que ocurre.

Burgos, Arguelles y Palacios (2021) afirman que el enfoque estadístico es una metodología de procesamiento de datos que implica una secuencia de procedimientos orientados a generar resultados precisos del estudio. Dado que la investigación es de carácter cuantitativo, investigaremos este método estadístico.

3.3 Diseños de Investigación

Emplearemos el diseño pre experimental de un único grupo de estudio, en el que se administrarán las pruebas previas y posteriores, ya que la investigación es de nivel explicativo y de tipo aplicada.

La fórmula del diseño es la siguiente:

$$\text{GE: } O_1 \quad X \quad O_2$$

Ya que:

GE : Grupo de estudio experimental

O₁ : Evaluación Pre test

X : Propuesta (Plan de aplicación)

O₂ : Evaluación Post test

Dado que el investigador no tiene control sobre las partes componentes, Quispe (2012) sostiene que el diseño pre experimental carece de rigor científico porque no se puede generalizar.

3.4 Población y Muestra

La investigación estará conformada por una población de 52 estudiantes de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°475-2, Chincheros, Apurímac.

Según Ñaupas et al. (2014), la población objeto de investigación comprende los hechos, objetos y eventos que serán sometidos a diversas metodologías para determinar una muestra suficientemente amplia.

Asimismo, el estudio estará conformada por una muestra de 13 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°475-2, Chincheros, Apurímac.

Según Ojeda (2020), una muestra de estudio es un subconjunto representativo de la población. Esta es la razón por la que este estudio utiliza tanto una población como una muestra de estudio.

3.5 Técnicas de Muestreo

Para elegir la muestra de estudio de la investigación se empleó el método de muestreo no probabilístico por conveniencia.

Hernández (2014) descubrieron que las muestras no probabilísticas, también conocidas como muestras dirigidas, muestran que los elementos se elegirían en función de criterios específicos de la investigación y no de la probabilidad.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica para el recojo de datos se empleará la observación y como instrumento de recojo de datos se tendrá la ficha de observación.

Quispe (2012) dice que la técnica de la observación, “Consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias”. (P.114).

Según Menchú (2017), la ficha de observación nos permitirá recoger datos al permitirnos registrar u observar lo que vemos al revisar un caso.

3.7 Validez

El instrumento para el recojo de datos será validado por tres expertos.

Hernández (2014) dice que la validez es “al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.200)

3.8 Confiabilidad

El instrumento se aplicará a una prueba piloto ajena a la muestra.

La alta fiabilidad, según Miguélez (2006), se caracteriza por la estabilidad, seguridad, congruencia, consistencia a lo largo del tiempo y previsibilidad de futuras investigaciones.

3.9 Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

Para procesar los datos recogidos se empleará la estadística descriptiva y la estadística inferencial ya que mediante el cual organizaremos tablas y gráficos estadísticos.

Seoane et al. (2007) afirman que la estadística descriptiva pretende ofrecer un resumen de los datos recopilados a lo largo del proyecto de investigación, mientras que la estadística inferencial se centra en encontrar cualquier patrón en los datos observados.

IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

Recursos humanos

Investigadora

Yaneth Llacctas Quispe

quispellacctasyaneth@gmail.com

Código Orcid: <http://orcid.org/0009-0008-9268-5460>

Asesor

Dr. Bibiano, Alcarraz Carbajal

41702029@eesppjsco.edu.pe

Código Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

Participantes: 13 estudiantes

Recurso Materiales

Los recursos nos ayudaran en la ejecución del proyecto de investigación de tipo aplicada del nivel experimental:

- ✓ Materiales de escritorio
- ✓ Material bibliográfico
- ✓ Equipos tecnológicos
- ✓ Servicios

Presupuesto

Bienes

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
MATERIALES DE ESCRITORIO			
Papel bond	2 millares	30.00	60.00
Lapiceros	1 cajas	15.00	15.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	1 caja de	2.00	24.00
Plumones	12 unidades	20.00	20.00
Resaltadores	1 estuches	3.00	6.00
Cartulinas	50 unidades	50.00	50.00
Juguets	50 unidades	5.00	250.00
EQUIPO TECNOLÓGICO			

Cámara fotográfica	2 unidades	500.00	500.00
Tinta de impresora	1 unidad	150.00	150.00
USB de 16MB	1 unidades	35.00	35.00
Equipo de cómputo	1 unidad	2 000.00	2 000.00
Celular	1 unidad	1500.00	1500.00
Impresora	1 unidad	1000.00	1000.00
Otros	-.-	-.-	200.00
Total, parcial			S/ 5790.00

Servicios

Tarifa diaria de movilidad	10 salidas	50.00	700.00
Proyectos de bandas	10 salidas	10.00	140.00
Paquete de informes	5 unidades	7.00	49.00
Impresión de proyectos en línea	1 unidades	20.00	80.00
Validación y fiabilidad de los instrumentos	6 meses	30.00	180.00
Manipulación de datos	5 unidades	15.00	45.00
Impresión del informe del estudio	3 unidades	100.00	300.00
Material para experimentación	1 unidades	100.00	100.00
Realización de copias	3 unidades	20.00	100.00
Grabación del CD con el informe	2 unidades	0.10	40.00
Otros	100 hojas	0.35	35.00
	2 unidades	4.0	8.00
	-.-	-.-	200.00
Total, parcial			S/ 1777.00

Resumen total del presupuesto:

PRESUPUESTO	TOTAL (S/.)
Bienes	S/ 5790.00
Servicios	S/ 1777.00
TOTAL	S/ 7567.00

4.2 Financiamiento

La investigación lo financiara la autora de la investigación.

Referencias

- Burgos, R. Arguelles, V. y Palacios, R. (2021). Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla. *Etapas del método estadístico*.9(17).
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/download/6703/7598/>
- Campos, R. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019*. [Tesis de licenciatura Inédita]. Universidad Nacional Del Altiplano.
<https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>.
- Chacha, 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*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta edición ed.). México.
- Menchú, N.N. (2017). *Creación de 3 Fichas de Observación Para el Acompañamiento Pedagógico Dirigido a 10 directores del Sector 08-03-10 del Municipio de San Francisco El Alto, del departamento de Totonicapán* [Tesis de maestría inédita]. Universidad de San Carlos de Guatemala.
http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0413.pdf
- Ministerio de Educación del Perú. (2020, noviembre 9). *¿Qué significa la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”?* – Currículo Nacional. *¿Qué significa la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”?*.
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-resuelve-problemas-de-forma-movimiento-y-localizacion/>
- Ministerio de Educación del Perú (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*. <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Miguélez, M. (2006). *Validez y confiabilidad en la metodología*. Scielo, 27, 3.

- Ñaupas, H., Mejía , E., Novoa, E y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación*. <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>
- Ochaíta, E. (1983) *Teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento espacial* *Studies in Psychology = Estudios de Psicología*. 14. 93-108
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65886>
- Pandi, D. E. (2022). *Actividades musicales en el desarrollo de habilidades matemáticas de secuencia lógica en niños de Educación Inicial*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37541/1/DAYANA%20ESTEFANIA%20PANDI%20EUGENIO-TESIS.pdf>
- Quiñones, L.M. (2019). *Aprendizaje cooperativo y desarrollo de la competencia resuelve problemas de movimiento, forma y localización del área de matemática en los alumnos de primer grado de la Institución Educativa Primaria 71 015 San Juan Bosco del Distrito De Juliaca, Provincia San Román, Región Puno, 2019*. [Tesis de licenciatura Inédita]. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16187/APRENDIZAJE_COOPERATIVO_FORMAS_LOCALIZACION_MOVIMIENTO_QUINONES_HUARANCCA_%20LUZ_MARINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, M. & Oscoco, D. (2022). *El juego como estrategia para desarrollar el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 303 Umaca, Provincia de Chincheros, Departamento de Apurímac en el año 2022*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad José Carlos Mariátegui.
https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1664/Milagros-Delia_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, R. (2012). *Metodología de la Investigación Pedagógica*. (Primera edición. Ayacucho: BAUTISTA E.I.R.L.
- Rodríguez, A. & Pérez, A. (2017) *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. *Rev. esc.adm.neg.* 82. 179-200.
<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

- Ruiz, A. (2015). *El método experimental*. [Diapositivas de PowerPoint]. Repositorio de la Universidad de Barcelona. https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/67618/1/EL_m%C3%A9todo_Experimental_conceptualizaci%C3%B3n.pdf
- Saavedra, P. M. (2022). *Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa “8 de octubre” de la Provincia Tumbes – 2020*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28822/JUEGOS_LUDICOS_SAAVEDRA_CORDOVA_PATTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Seoana, T.; Martin, J.L.R.; Martin, E. Segovia S. y Moreno, A. (2007). Capítulo 7: Estadística: Estadística Descriptiva y Estadística Inferencial. *ScienceDirect*. 3(9). 466-471. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S113835930773945X>
- Sotomayor, R. & Moreano, S. (2023). *Uso del material didáctico no estructurado para el fortalecimiento de la competencia matemática “resuelve problemas de cantidad” en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 31 Niño Jesús, Distrito de Pachaconas – Antabamba, 2022*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/1293/T_098.pdf
- Taboada, W. E. (2023). *Influencia del programa “Viva la marinera” en el desarrollo de la competencia del área de matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la I.E.P. Santa María de Caná de Trujillo – 2019*. [Tesis de licenciatura inédita]. Conservatorio Regional de Música del Norte Público "Carlos Valderrama". <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/6590>
- Trujillo, J., (2014). El enfoque en competencias y la mejora de la educación. *Ra Ximhai*, 10(5), 307-322. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134026.pdf>
- Ojeda, J. R. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Universitaria.

Valladares, M.F. (2024). *El juego de roles como estrategia para el desarrollo de la oralidad en niños de 4 años de una institución privada de Lima*. [Tesis de Licenciatura inédita]. Pontificia Universidad Católica del Perú. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/27963/VAL_LADARES_JARAMA_MARIA_FATIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Villena, A.Y. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea Lozano, Huacho – 2019*. [Tesis de licenciatura Inédita]. Universidad Nacional Jose Faustino Carrion. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4634/VILENA%20TAPIA.pdf?sequence=1#:~:text=El%20juego%20de%20roles%20permite,legue%20a%20ser%20m%C3%A1s%20placentero>

ANEXOS

Anexo 1

Resolución Directoral de Aprobación del Trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737
Promulgada PM N° 229-82-ED
Acreditación Institutos DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 00-94-ED
Escuela de Educación PM N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 733.2024-EESEP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP "JSCO"-HTA** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DRFA-DR, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el PPD 2024 I, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el **Formador Asesor del Módulo de Práctica de**



Investigación del Aula 2, elevó el **INFORME N° 004 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 2 EDUC.INIC./EESPP"JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias* y el *Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del **Programa de Profesionalización Docente 2024 I** del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, cuyo *Formador Asesor* es el **Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal**, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2 de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024
2	BRAVO HUARCAYA, ROCIO ALICINDA	Técnicas motivacionales para promover creatividad en los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 39009- Huamanga 2024
3	CCAHUANA ANAYA, MARDONIA	Juegos de palabras como estrategia para mejorar el vocabulario en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 425-6/Mx-P, La Mar 2024
4	CCASA CATUNTA, YESSENIA MARTHA	Gimnasia rítmica para desarrollo motor grueso en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa 09, San Jerónimo, Andahuaylas 2024
5	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024
6	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompicancha- Andahuaylas 2024
7	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024
8	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024
9	CONTRERAS LLANTOY, FELICINDA	Los cuentos audiovisuales en la comprensión del texto en los niños en la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros", Ayacucho 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución FM N° 229-82 ED
Adecuación a Instituto OS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS N° 03-54-ED
Escuela de Educación FM N° 267-2020 MHE/DI



10	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024
11	ESCALANTE BERROCAL, CLEMENTINA	El juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial "El Bosque", Ayacucho 2024
12	ESPINOZA LIMACHE, SONIA	Cuentos infantiles para desarrollar el clima escolar en los niños de la Institución Educativa, Villa Real de Píotoa, Mazamari-Satipo 2024
13	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024
14	FERNANDEZ LIMAQUISPE, FILADELFIA NOYMI	Aprendizaje situado para construir la identidad de los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 38254, Huanta-Ayacucho 2024
15	FLORES FERRUA, CENAIDA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024
16	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024
17	HUAMAN CENTENO, MARGOTH JACKELINE	Autoestima y aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 277-12 "Pastorcitos de Fátima" Andahuaylas, Apurímac 2024
18	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024
19	ORE LAZO, IRENE	Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214, San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024
20	PAREDES DE LA CRUZ, LIZBETH	Respiración rítmica para el desarrollo del autocontrol en estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°39009, Huamanga 2024
21	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024
22	QUISPE AYALA, KAREN JUDITH	Cuentos andinos para promover conciencia ambiental en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 300, Ayacucho 2024
23	QUISPE VASQUEZ, LUORDES	La Qachwa e identidad cultural en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 348/Mx-P de Huambo, Víctor Fajardo 2024
24	RIOS SILVERA, EDITH LUZ	Album de cuentos locales para desarrollar la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa N° 278, Chavín-Lucanas 2024



25	RINCÓN GUILLEN, GRISELDA	El Baile del carnaval andahuaylino en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los estudiantes de Educación Inicial, Chicheros-Apurímac 2024
26	RIVEROS LAURENTE, MERY	Juego simbólico y la autonomía en los niños de la Institución Educativa N° 627 Niño Manuelito, Churcampa-Huancavelica 2024
27	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	El uso de materiales manipulativos en la retención numérica en los niños de la Institución Educativa N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024
28	ROSAS GAVILAN, MARIA ELENA	El Método Reggio Emilia en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa "Johannes Gutenberg", Huanta 2024
29	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa Inicial, Andahuaylas 2024
30	SANTIAGO CURO, NORMA	El biohuerto escolar en el desarrollo de actitudes ambientales en los niños de la Institución Educativa N° 429-44/Mx-U, Santillana, Huanta 2024
31	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024
32	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaracaca-Pasco 2024

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE

Dr. Walter Mariscal Arce Villos
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN

Interesados (avi)
Archivo
WMAV/DG/cca
pd/acc

Jr. Razuhillos 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.essppiso.edu.pe
informes@essppiso.edu.pe

Anexo 2

Resolución Directoral de Expedito del Trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737
Reapertura RM. N° 278-83-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – **DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompicancha- Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
05	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
06	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
07	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

08	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
09	FLORES FERRUA, CENAI DA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
10	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
11	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
12	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	Materiales manipulativos para promover el conteo de números en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
13	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa para promover la construcción de identidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 277-14, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
14	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
15	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaracaca-Pasco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.



Jr. Razuhulica 624 – Huanta
Teléfax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@eesppjsco.edu.pe

Anexo 3

Resolución Directoral de Autorización de Sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 229-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-84-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0264-2025-EEESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 9 de abril de 2025

Visto, el Expediente *TM20250697-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGO DE ROLES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EEDUCATIVA NO 475-2 CHINCHEROS 2024.	
AUTOR(A)	LLACCTAS QUISPE, YANETH
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	12 DE ABRIL DE 2025
HORA	8:30 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:
Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta
Mr. Walter Nazario Arce Vil.
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

Resolución Directoral de Nominación de Jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 15737
Reapertura RM N° 226-82 ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85 ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94 ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0265-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 9 de abril de 2025

Visto, el Expediente *TM20250697-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGO DE ROLES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NO 475-2 CHINCHEROS 2024.	
AUTOR (A)	LLACCTAS QUISPE, YANETH
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	12 DE ABRIL DE 2025
HORA	8:30 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 5

Matriz de consistencia del Trabajo de investigación

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIAIB LES	DIMENSION ES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera influye el Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024?</p>	<p>Objetivo general Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024</p>	<p>Antecedentes de la investigación Bases teóricas Definición de términos básicos.</p>	<p>Hipótesis general. El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024 Hipótesis específicas El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024 El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la noción de forma en niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024 El Juego de roles influyen de manera significativa para impulsar la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024</p>	<p>Variable independiente Juegos de roles Variable dependiente La resolución de problemas de forma, movimiento y localización</p>	<p>Desarrollo emocional Interacción Social Motivación Noción de espacio Noción de forma Noción de longitud</p>	<p>Empatía y comprensión de perspectivas ajenas. Regulación emocional y manejo del estrés. Autoconciencia y reflexión personal: Habilidades de comunicación y colaboración, Desarrollo y mantenimiento de relaciones Adaptabilidad social y flexibilidad Autodeterminación y autonomía Competencia y logro de objetivos Relación y pertenencia Comprensión y uso de referencias espaciales Representaciones espaciales. Estimación y comparación de distancias, Tamaños y cantidades espaciales. Reconocimiento y clasificación de formas geométricas Manipulación y construcción de formas en el espacio Simetría y proporciones Medición precisa de longitud Estimación de longitudes y distancias Comparación y ordenamiento según longitud</p>	<p>Tipo de estudio tipo aplicada. Nivel nivel explicativo Método de estudio método de análisis y el método de síntesis. métodos, inductivo-deductivo y el método experimental y estadístico. Diseños de investigación diseño preexperimental Población y muestra La población de estudio son 52 estudiantes de 3 , 4 y 5 años. La muestra de estudio son 13 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°475-2, Chincheros, Apurímac. Técnicas de muestreo Muestreo no probabilístico por convivencia. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. La técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación. Validez y confiabilidad Sometido a un juicio de 3 expertos. Se aplicará una prueba piloto Técnicas de procesamiento. Se usará la estadística descriptiva e inferencial.</p>
<p>Problemas específicos ¿De qué manera influye el Juego de roles en la mejora de la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024? ¿De qué manera influye el Juego de roles en la mejora de la noción de forma en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024? ¿De qué manera influye el Juego de roles en la mejora de la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024?</p>	<p>Objetivos específicos Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024 Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de forma en niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024 Emplear el Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024</p>						

Anexo 6

Matriz operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente Juegos de roles	Según Brell (2006), citado por Valladares (2024), menciona que los juegos de rol empezaron como un juego en el que un grupo de lectores interesados en la literatura intentaban sumergirse en las obras que imaginaban. Empezaron imitando y representando a los numerosos personajes que veían. Como resultado, el juego de rol es la actividad en la que los participantes imitan y asumen comportamientos no autoadoptivos.	Para evaluar la efectividad del juego de roles, se implementará un proyecto experimental con 10 sesiones diseñadas para niños de 4 años, centrándose en el desarrollo emocional, la interacción social y la motivación. Se utilizarán observaciones directas y registros cualitativos para medir los cambios en estas dimensiones.	Desarrollo emocional	Comprensión de perspectivas ajenas.	la empatía, la regulación emocional, la comunicación, la colaboración, la autodeterminación y la autonomía, registrando observaciones cualitativas y descriptivas en cada sesión.
				Regulación emocional.	
				Autoconciencia	
			Interacción Social	Habilidades de colaboración	
				Desarrollo relaciones interpersonales	
				Adaptabilidad social	
			Motivación	Autonomía	
				Logro de objetivos	
				Pertenencia	
Variable dependiente: La resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Para el Ministerio de Educación del Perú, [MINEDU] (2020) la competencia de resolución de problemas de forma, movimiento y localización se evidencia cuando el alumno ve, interpreta y relaciona las propiedades de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales para orientarse y describir la posición y el movimiento de los objetos, así como de sí mismo, en el espacio.	Se aplicará una prueba específica y una ficha de observación con 18 ítems para evaluar la capacidad de los niños en noción de espacio, forma y longitud. Se emplearán mapas de calor para identificar patrones y mejoras en la comprensión espacial y manipulación de objetos.	Noción de espacio	Comprensión de referencias espaciales	Ordinal C: En Inicio B: Proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado
				Representaciones espaciales.	
				Comparación de distancias y tamaños	
			Noción de forma	Clasificación de formas geométricas	
				Construcción de formas en el espacio	
				Simetría y proporciones	
			Noción de longitud	Medición precisa de longitud	
				Estimación de longitudes y distancias	
				Comparación y ordenamiento según longitud	

Anexo 7

Matriz Instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	N° ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
Variable 1 Juegos de roles	Desarrollo emocional	Comprensión de perspectivas ajenas.	Ninguna	Observación	Ficha de observación	Nominal	Material experimental
		Regulación emocional					
		Autoconciencia					
	Interacción Social	Habilidades de colaboración					
		Desarrollo relaciones interpersonales					
		Adaptabilidad social					
	Motivación	Autonomía					
		Logro de objetivos					
		Relación y pertenencia					
Variable 2 La resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Noción de espacio	Comprensión de referencias espaciales	3 ítems	Observación	Ficha de observación	Ordinal	C: En Inicio B: En Proceso A: Logrado esperado AD: Logro destacado
		Representaciones espaciales.	3 ítems				
		Comparación de distancias y tamaños					
	Noción de forma	Clasificación de formas geométricas	3 ítems				
		Construcción de formas en el espacio	3 ítems				
		Simetría y proporciones	3 ítems				
	Noción de longitud	Medición precisa de longitud	3 ítems				
		Estimación de longitudes y distancias	3 ítems				
		Comparación y ordenamiento según longitud	3 ítems				



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juego de Roles en la Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO					
		0	5	10	15	16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																					95	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					95	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					95	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					95	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					95	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					95	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					95	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					95	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					95	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					95	

PROMEDIO DE VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (X)

Nombres y Apellidos	Bibiano Alcantara Chubajal	DNI	31466920
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 23 de setiembre del 2024


Firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
 INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juego de Roles en la Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO										
		0	5	10	15	16	20	25	30	31	35	40	45	46	50	55	60	61	65	70	75	76	80	85	90	91	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			75								
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			75								
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					80						
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			75								
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			75								
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					80						
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																					80						
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					80						
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				75							
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				75							

PROMEDIO DE VALORACION

77

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena (x) e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Carolina Galde Villaca	DNI	28295730
Título Profesional	Licenciada en educación inicial		
Especialidad	Inicial		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 22 de setiembre del 2024

Firma

Anexo 10

Prueba de Confiabilidad

	Estadísticas de total de elemento			
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 1	47,90	30,767	,437	,754
Ítem 2	47,80	29,733	,574	,746
Ítem 3	47,90	29,433	,460	,749
Ítem 4	48,00	30,667	,318	,758
Ítem 5	48,00	30,667	,318	,758
Ítem 6	48,10	30,989	,210	,765
Ítem 7	48,10	32,100	,125	,767
Ítem 8	48,20	33,511	-,128	,782
Ítem 9	48,30	30,456	,506	,751
Ítem 10	48,60	31,378	,226	,763
Ítem 11	48,40	30,933	,339	,758
Ítem 12	48,50	32,278	,076	,770
Ítem 13	48,20	35,289	-,324	,802
Ítem 14	48,30	32,011	,168	,765
Ítem 15	48,30	31,567	,263	,761
Ítem 16	48,00	29,333	,542	,745
Ítem 17	48,00	30,222	,274	,762
Ítem 18	48,10	31,433	,149	,769
Ítem 19	48,50	29,833	,512	,748
Ítem 20	48,30	33,122	-,064	,775
Ítem 21	48,20	28,400	,705	,736
Ítem 22	48,30	29,567	,439	,750
Ítem 23	48,50	29,389	,410	,752
Ítem 24	48,30	29,567	,439	,750
Ítem 25	48,40	28,933	,496	,746
Ítem 26	48,80	31,733	,188	,765
Ítem 27	48,60	30,044	,462	,751

Anexo 11

Material Experimental (propuesto)

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



PLAN DE APLICACIÓN

Juego de Roles en la Resolución de Problemas de Forma,
Movimiento y Localización en niños de la Institución Educativa
N° 475-2, Chincheros 2024

AUTORA

LLACCTAS QUISPE, Yaneth

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2024

PLAN DE APLICACIÓN PARA PROMOVER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN



OBJETIVOS DEL PLAN DE APLICACIÓN

a) Objetivo General

Emplear las sesiones del Juego de roles para impulsar el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

b) Objetivos Específicos

Evaluar las sesiones de aprendizaje del Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de espacio en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

Evaluar las sesiones de aprendizaje del Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de forma en niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

Evaluar las sesiones de aprendizaje del Juego de roles para impulsar el desarrollo de la noción de longitud en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2, Chincheros 2024

PLANIFICACIÓN DEL NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DEL JUEGO DE ROLES

MES DE APLICACIÓN: 23 de Setiembre al 8 de octubre del 2024.

LUNES 23	MARTES 24	MIÉRCOLES 25	JUEVES 26	VIERNES 27
Aplicación de Pre test	Empleamos el juego de Exploradores en el Bosque para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego Constructores de Ciudades para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego del Viaje en el Espacio para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego Cazadores de Tesoros para promover la noción de espacio, forma y longitud.
Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.
LUNES 30	MARTES 1	MIÉRCOLES 2	JUEVES 3	VIERNES 4
Empleamos el juego Mercado de Formas para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego de Carrera de Obstáculos para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego los animales de la granja para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego de Rescate en la Montaña para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Empleamos el juego de Cocina de Formas para promover la noción de espacio, forma y longitud.
Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.
LUNES 7	MARTES 8	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Empleamos el juego del Viaje en el Tren para promover la noción de espacio, forma y longitud.	Aplicación de Post test.			
Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de forma movimiento y localización.			

SESIONES DE APRENDIZAJE DEL ESTUDIO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

Empleamos el juego de Exploradores en el Bosque para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años

Docente:



Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego EXPLORADORES EN EL BOSQUE para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
-----------------	--	------------

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación: la docente presenta un video</p> <div data-bbox="667 1055 1214 1384" data-label="Image"> </div> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DB1AZljMS9Q&ab_channel=Pakapak_a</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿qué hace un explorador? ¿Cómo podemos ubicar los objetos escondidos?</p> <p>Título de la sesión Se presenta el título de la clase: Empleamos el juego de Exploradores en el para promover la noción de espacio, forma y longitud La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de exploradores en el bosque para poder encontrar algunos objetos escondidos, siguiendo pistas como; debajo, encima, al lado, a la derecha.</p> <p>Problematicación ¿todos los cuentos serán iguales? ¿por qué?</p> <p>La docente con anterioridad coloca algunos objetos como cuadernos, pelotas, latas, etc en el patio.</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p>

	<p>Desarrollo</p>	<p>La docente dice que hoy cumpliremos el rol de Exploradores del bosque y que buscaremos algunos objetos siguiendo pistas.</p>  <p>La docente invita a salir al patio a los niños. La docente pide que se agrupen de 5 niños para realizarlos por turnos. La docente comienza el juego. Primera pista: “Esta a delante del árbol y debajo de la mesa”</p>  <p>Cuando todos los niños lo ubiquen, la docente pregunta: ¿Dónde se encuentra la pelota? Continúa con diferentes objetos; “esta delante mío y encima de la caja”</p>	<p>Pelota</p> <p>Mesa</p> <p>Caja</p> <p>Peluches</p> <p>Árbol</p> <p>Hojas bond</p>
--	--------------------------	--	--



La docente termina con la clase cuando todos los objetos hayan sido encontrados por los niños.

Vuelven al salón y la docente reparte hojas bond, pide a los niños que dibujen donde encontraron cada uno de los materiales

Cierre

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición

¿Cómo te sentiste?

¿De qué otra manera te gustaría aprender?

¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?

Retroalimentación

¿qué rol cumplimos hoy? ¿cómo encontramos los objetos? ¿todos los objetos estaban en el mismo lugar?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

Empleamos el juego de Constructores de Ciudades para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años



Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “Constructores de Ciudades” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. 	<p>Sectores del aula.</p>

	<p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	Carteles
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Inicio</p> <p>Motivación: la docente presenta un video</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=egpSDWS0OqQ&ab_channel=PatyluOficial</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿alguna vez construyeron algo? ¿qué se necesita para ser constructores?</p> <p>Título de la sesión e presenta el título de la clase: “Empleamos el juego de Constructores de para promover la noción de espacio, forma y longitud</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de constructores de ciudades y utilice expresiones como cerca, lejos, mas alto</p> <p>Problematización ¿cómo podemos llegar a ser constructores de ciudades?</p> <p>Desarrollo</p> <p>La docente reparte varios chalecos y dice que hoy serán constructores de ciudades y casas</p> 	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p> <p>Niños</p> <p>Chalecos</p> <p>Bloques</p> <p>Cajas</p>

	<p>La maestra pide a los niños que observen sus materiales que tienen en el aula y las que han traído de casa como: cajas, maderas de diferentes tamaños, tazones, etc. Y respondan a la siguiente pregunta: ¿Qué construcciones pueden realizar con los materiales que han traído?</p> <p>▮ La maestra va acompañando a cada grupo y les va indicando que se tomen el tiempo necesario para que imagine su construcción y la realice. Así como también según lo que observe por ejemplo le pueda plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo podrías colocar las piezas para evitar que se caigan?</p>  <p>▮ Luego la maestra indica a los niños que, al terminar sus construcciones, lo observe con detenimiento, mire cada detalle, cada pieza y el lugar en el que ha colocado cada una de ellas y que le describan la construcción que ha realizado. De tal manera que se le brinde la oportunidad para que la niña o el niño utilice expresiones relacionadas con sus nociones espaciales. Por ejemplo, “he colocado el muñequito dentro de la casa”, “Mi torre es muy alta”</p> <p>▮ La maestra para finalizar la actividad, después de realizar la descripción de su construcción, les pide que dibuje lo que ha construido. Lo pueden hacer de manera individual o grupal donde si han hecho una sola construcción entre todas la puedan graficar de ser posible según las características de los niños y niñas.</p>	<p>Tazones</p> <p>maderas</p>
<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra manera te gustaría aprender?</p> <p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿qué hicimos hoy? ¿cómo eran las torres? ¿Qué torre era mas alta?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

Empleamos el juego de Viaje en el Espacio para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años


Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. <p>Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “Viaje en el Espacio” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
-----------------	--	------------

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 		<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 		<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación: La docente presenta un video y canción de astronautas</p>  <p>https://drive.google.com/file/d/1nhcxZ4t7zgMNgE8fwzmV_Se8W0ESN80P/view</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿qué encontramos en el espacio? ¿todos los planetas son iguales? ¿todos los planetas se encuentran en el mismo lugar?</p> <p>Título de la sesión La docente presenta el título de la clase: Empleamos el juego de Viaje en el Espacio sobre la noción de espacio, forma y longitud La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de un astronauta y jueguen con los planetas y usen las expresiones de por abajo y por arriba</p> <p>Problematización ¿cómo podemos jugar a ser astronautas?</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p>
		<p>La docente presenta pelotas con diferentes diseños de planetas y dice que hoy serán astronautas</p>	<p>Pelotas</p> <p>Niños</p>

	<p>Desarrollo</p>	<div data-bbox="742 197 1117 566" data-label="Image"> </div> <p>La docente ubica a los niños en columnas y realiza la demostración del movimiento de la pelota: por arriba, por abajo. El primer niño recibe la pelota y la pasa por sobre la cabeza a su compañero (a) de estudios que está detrás, éste lo recibe y realiza el pase debajo de las piernas a su compañero (a) que se encuentra detrás de él.</p> <p>Se continúa con el juego alternando arriba, abajo hasta llegar al último niño (a).</p> <p>Se espera un ganador y el equipo de niños (as) de la columna que no dejó caer la pelota y lo realizó de manera rápida.</p> <p>La docente solicita a los niños que ellos creen sus juegos considerando arriba y abajo.</p> <p>Los niños actúan con sus juegos con la atenta observación de la docente.</p> <p>Los niños con indicación de la docente se tienden en el piso Docente indica a los niños, una vez tirados, que cierren los ojos para escuchar una historieta.</p> <p>La docente narra la historieta y los niños (as) escuchan.</p> <p>Los niños (as) con la indicación de la docente: Dibujan los que trabajaron con los planetas.</p> <p>La docente felicita a los niños por su participación creativa</p>	
	<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra manera te gustaría aprender?</p> <p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿De qué conversamos hoy? ¿todos tenían el mismo cuento favorito?</p> <p>¿Cómo eran los cuentos?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

Empleamos el juego de Caza ores de Tesoros para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años


Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. <p>Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “Cazadores de Tesoros” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
-----------------	--	------------

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p style="text-align: center;">La maestra presenta un video</p>  <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿les gustaría ser cazadores el tesoro?</p> <p>Título de la sesión Se presenta el título de la clase: Empleamos el juego de Cazadores de tesoros para promover la noción de espacio, forma y longitud</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de cazadores del tesoro y usen expresiones como izquierda, derecha</p> <p>Problematización ¿cómo podremos encontrar los tesoros?</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p>
	<p>Se invita a los niños (as) a jugar “el Tesoro Escondido”</p>	<p>Niños</p>

Desarrollo



Diferentes
objetos
escondidos

Al encontrarlo se expresarán así:

-Me desplazé a la izquierda

-Me desplazé a la derecha

-Un juguete o un objeto que se encuentra en el aula

-Equipos de 4 integrantes,

Cada equipo nombra un integrante para participar en el juego cada vez.

La docente ha escondido un tesoro en el aula, los niños no los saben.

-Indica algunas características del tesoro escondido, por ejemplo: es redondo, lo usan los niños (as) para jugar (pelota).

-Al encontrarlo el representante del equipo indicará el desplazamiento que hizo para lograrlo: Me desplazé hacia mi derecha y encontré el tesoro (la pelota).

-Gana el equipo que logra encontrar el mayor número de objetos.

Recordar cómo vamos a jugar

-A qué jugaremos

-Que debemos encontrar

-Que expresiones indicar al encontrar el tesoro Organización

-Niños (as) se organizan para el

Se juega uno por uno, representantes de cada equipo para encontrar el tesoro: una pelota, un muñeco, un bloque lógico, un cartel, otros.

- Docente estimula la participación de los niños (as).

-Una vez que todos han jugado, ubicando y señalando como encontraron el tesoro se pasa a conversar sobre el juego. -Preguntas para responder ¿Les ha gustado el juego? ¿Por qué les ha gustado el juego? ¿Fue fácil encontrar el tesoro? ¿Por qué? ¿Señalaron correctamente el camino seguido para encontrar el tesoro? Docente felicita la participación de los niños (as)

-Todos levantan la mano izquierda

-Todos levantan la mano derecha -Todos levantan el pie derecho -Todos levantan el pie izquierdo

Expresa que amigos están a su derecha y que amigos están hacia su izquierda - Participan uno por uno y en forma ordenada.

En una hoja bond y utilizando un plumón todos dibujan una flecha que se dirige a la izquierda y otra que se dirige a la derecha. -Dibujan un árbol u otro objeto libremente.

		-Preparan un cartel con una flecha dirigida a la derecha y otro cartel con la flecha dirigida hacia la izquierda. -Luego ubican el cartel en el lugar correspondiente.	
	Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿Cómo te sentiste? ¿De qué otra manera te gustaría aprender? ¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases? Retroalimentación ¿Qué hicimos hoy? ¿encontramos el tesoro? ¿por donde nos desplazamos primero?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

Empleamos el juego de Piratas para promover la noción de espacio, forma y longitud


Edad: 4 años

Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.	El estudiante participa en el juego “Piratas” para promover la noción del espacio, forma y longitud.

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas		Materiales
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 		<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 		<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=wUWNgrk_p5o&ab_channel=DiverplaybailaCoreokids</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿qué se necesita para ser un pirata? ¿qué buscan los piratas?</p> <p>Título de la sesión Se presenta el título de la clase: Empleamos el juego de Piratas para la noción de espacio, forma y longitud</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de piratas y se movilen según indica su mapa.</p> <p>Problematización ¿qué necesitan los piratas para encontrar su tesoro?</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p>

	<p>La docente reparte algunos materiales para que los niños se caractericen de Piratas.</p>  <p>Desarrollo</p> <p>La docente comenta que hay muchos tesoros escondido en toda la institución y que como ahora son piratas, tendremos que buscarlo. Para ello la docente presenta un mapa grande</p>  <p>En el mapa se incluirá señales para dar 5 pasos a la izquierda, tres para delante y así como se requiera.</p> <p>Los niños tendrán que escuchar atentamente las indicaciones.</p> <p>Al momento de terminar con el juego, cada niño dibuja su propio mapa, recordando el recorrido que hizo.</p> <p>Al culminar, cada niño explica su mapa, diciendo cuantos pasos a la derecha, delante de que objeto se encontraba, etc.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra manera te gustaría aprender?</p> <p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿qué hicimos hoy? ¿Cuántos tesoros encontramos? ¿Qué indicaciones seguimos?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

Empleamos el juego de carrera con obstáculos para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años


Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. <p>Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “carrera con obstáculos ” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
-----------------	--	------------

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación: Se motiva a los niños y niñas con el video de carrera de obstaculos</p>  <p>Inicio</p> <p>Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas: - ¿qué se observa en el video? ¿alguna vez jugaron así?</p> <p>Título de la sesión os el juego de carrera con obstáculos para promover la noción de espacio, ngitud La docente presenta el propósito de la sesión: El niño participa en la carrea con obstáculos usa expresiones como rápido, por arriba, por abajo</p> <p>Problematización Se realiza las siguientes preguntas: ¿podemos crear esa pista con obstáculos? ¿con que materiales podemos hacerlo?</p> <p>En el patio nos sentamos y en círculo conversamos acerca de los materiales para hacer un circuito. La docente pregunta, que podemos usar para crear nuestro circuito. La docente propone recorrer toda la institución para buscar diferentes materiales. (bancas, tablas, sogas, colchonetas)</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p> <p>Llantas Mesas Niños sillas</p>

	<p>Desarrollo</p>	<p>La docente les da un tiempo prudencial para que lo exploren. jueguen, lo organicen o cambien de posición, etc.</p> <p>Después de conseguir los materiales nuevamente nos sentamos y nos ponemos de acuerdo para construir un círculo.</p> <p>Pedimos a los niños su opinión y vemos cuál sería la forma de colocarlos para construir un circuito creativamente.</p> <p>La docente forma grupos y pide a los niños que usen su imaginación para armar el circuito, la manera d colocar las sogas, las tablas, etc.</p> <p>La docente pide a los niños que armen y exploren las diferentes formas de pasar por el circuito.</p> <p>Observamos y con los niños determinamos en qué orden se encuentran los objetos del circuito; primero, segundo, tercero, cuarto y último.</p> <p>Pedimos a todos que pasen por turnos y de forma diferente y algunos imitaran sus movimientos.</p>  <p>Pedimos a los niños que imaginariamente tengan en una mano una flor y en la otra una vela, y se juega a oler y soplar respectivamente.</p> <p>Después de la actividad.</p> <p>La docente pregunta a los niños: ¿les gustos la actividad? ¿qué construimos? ¿qué materiales usamos?</p> <p>La docente reparte hojas bond para que los niños dibujen la pista de obstáculos de los niños.</p> <p>La docente pide a cada niño que explique su trabajo.</p>	
	<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra manera te gustaría aprender?</p> <p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿será la única forma de crear circuitos? ¿qué hicimos primero?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

Empleamos el juego de animales de la granja para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años


Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “animales de la granja” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. 	<p>Sectores del aula.</p>

<p>Rutinas</p>	<p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p> <p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=rI3-9Wp2qs&ab_channel=ElReinoInfantil</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿saben como es una granja? ¿todos los animales están juntos?</p> <p>Título de la sesión La docente presenta el título de la clase Empleamos el juego de animales de la granja para promover la noción de espacio, forma y longitud</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol animales de la granja y usa expresiones dentro y fuera</p> <p>Problematización ¿los animales pueden estar juntos en un solo lugar?</p> <p>Desarrollo</p> <p>La docente comenta a los niños que Pepe tiene una granja grande con muchos animales entre ellos vacas y patos, y necesita separarlos, con la intención de que las vacas queden dentro y los patos fuera</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p> <p>Mascaras</p>



Cajas

Animales de
juguetes
Hojas bond

¿Cómo lo ayudarían?

¿Qué harían para diferenciar la posición de los animales?

La docente ayuda a los niños y niñas a buscar estrategias mediante preguntas: ¿Qué debe hacer Pepe para separarlas por posiciones?

¿Qué harían ustedes en esta situación?

Facilitamos el diálogo entre los estudiantes sobre adentro-afuera.

Realizamos una dinámica con los estudiantes.

En el aula de la institución educativa hacemos dos filas para repartir máscaras de los dos animales intercalado, los niños que tengan las máscaras de vaca se colocan dentro del círculo de color amarillo. Los niños que tengan las máscaras de pato se colocan afuera del círculo rojo

¿Qué hicieron?

¿Todos jugaron?

¿Les pareció divertido?

¿En qué posición quedaron los niños de las máscaras de vaca? ¿En qué posición quedaron los niños de las máscaras de pato?

Formamos dos grupos entre todos los estudiantes, luego se les repartirá material concreto (cartones, animales de juguetes) luego los estudiantes tienen que colocar adentro de la caja solo las vacas quedando afuera el resto de los patos. Para diferenciar adentro afuera.

Se les pide a los estudiantes que dibujen la caja con los animales dentro y fuera.

Se representa mediante grafismos de la cantidad que puede haber. De la caja que hay ¿Cuántos animales quedaron afuera de la caja?

¿Cuántos animales están adentro de la caja?

Con la ayuda de la docente el niño escribirá el número que corresponde.

Los niños comunican a la docente el trabajo que realizaron, que dificultades tuvieron, que estrategias emplearon.

¿Qué materiales utilizaste?

¿Cómo lo hicieron?

De acuerdo a la actividad desarrollada entendemos las dificultades y fortalezas que tuvimos al solucionar el problema.

¿Lo que hicieron salió bien o mal?

¿te gustaría mejorarlo?

		<p>¿Cómo lo harías?</p> <p>Hojas de trabajo que entrega el docente a los estudiantes.</p>	
	Cierre	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra manera te gustaría aprender?</p> <p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿qué hicimos hoy? ¿Qué animales se quedaron dentro y fuera?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

Empleamos el juego de creadores de objetos voladores para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años


Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. <p>Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “creadores de objetos voladores” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
-----------------	--	------------

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 		<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 		<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación: la docente muestra un origami de avión</p>  <p>Saberes previos ¿qué se observa? ¿Qué objetos voladores mas podemos crear?</p> <p>Título de la sesión La docente presenta el título de la clase: Empleamos el juego de creadores de objetos voladores para promover la noción de espacio, forma y longitud</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de creadores de objetos voladores y usa expresiones sde lejos, mas lejos, cerca y mas cerca ¿qué objetos podemos crear?</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p>

	<p>Desarrollo</p>	<p>Se les presenta al niño o niña diferentes formas de papel brindándole la oportunidad de explorar y proponer lo que quiere hacer con los papeles cortados.</p> <p>Escuchamos las propuestas de los niños y niñas y preguntamos: ¿Qué te gustaría hacer con estos papeles? ¿Qué forma tiene esta hoja? ¿Cuál de las dos será más grande? ¿En cuál de las dos hay más papel? ¿Cómo lo sabes? ¿A qué se parece esta forma?</p> <p>Luego de la exploración y diálogo, acojan la propuesta de su niña o niño y organicense para realizarla.</p> <p>Escuchamos las ideas del niño o niña: puede seleccionar la forma que desee y comenzar la creación de sus objetos voladores.</p> <p>Orienta a la niña o niño, que es importante recordar que esta competencia busca que se ubiquen en el espacio y puedan hacer estimaciones de medidas, tomando como referencia su propio cuerpo. Por ello, pueden hacer pelotas de papel, bolitas de papel, aviones, pajaritos de papel, etc. Con este material pueden hacer lanzamientos, estimar distancias con sus pies, ver quién llega primero, segundo, etc. Proponle elaborar, junto con su niña o niño, los objetos de papel que deseen y colóquenlos en un lugar especial. Pueden hacer pruebas antes de jugar a lanzar.</p> <p>Si observamos (los aviones, pelotas de papel, pajaritos de papel...), ¿cuál de todos estos crees que llegará más lejos?</p> <p>El docente escucha las respuestas que da el niño y la niña para registrarlas. Por ejemplo: "La bolita de papel verde llegará más lejos o el pajarito más largo".</p> <p>Invita al niño a plantear algún desafío. Por ejemplo: "El pajarito que llega más lejos recibe dos gemas, chapas, tronquitos; y los que no, solo uno".</p> <p>El docente propondrá ayudar a pensar al niño o niña en el punto de lanzamiento para poder corroborar la idea inicial de hasta dónde puede llegar el pajarito de papel (o lo que él haya elaborado). Puede preguntar: ¿Desde dónde lanzaríamos... (el objeto que el niño haya elaborado)? ¿Hasta dónde llegaría? ¿Qué pasa si tú te pones más adelante y yo más atrás? ¿Estaríamos a la misma distancia? Establezcan juntos un punto de lanzamiento y otro de posible llegada.</p> <p>Sugiere al niño mencionar los pasos de un punto a otro, como, por ejemplo: "Desde el punto de partida hay uno, dos, tres, cuatro... siete pasos" mientras va caminando hacia el punto de llegada y luego decirle: "Pero esos son mis pasos, ¿será lo mismo con tus pasos?".</p> <p>Luego, pueden marcar con la tiza tanto el punto de partida como el de llegada. Decidan si lanzarán todos juntos o uno por uno.</p> <p>El docente debe estar atento a los objetos elaborados por la niña o el niño y el lugar donde llegaron. "¿Cuál llegó primero y último? ¿Segundo y tercero?". Proponle a la niña o al niño mencionar los (aviones, pajaritos de papel, bolitas o lo que la niña o el niño haya realizado) que están más lejos.</p>	<p>Niños</p> <p>papeles</p>
--	--------------------------	--	-----------------------------

		<p>Luego, sugiere poder acercarse y comparar la distancia entre uno y otro objeto que la niña o el niño haya elaborado. Para esto, puede hacer uso de medidas no convencionales para estimar. Podrías preguntarles: "¿Cómo podemos medir la distancia entre uno y otro?". El docente sugiere permitir que el niño o niña den sus estrategias.</p> <p>Luego, ellos proponer las suyas como, por ejemplo, podrían buscar varias pitas o sogas y colocarlas desde el punto de partida hasta el lugar en donde llegó el objeto que realizó la niña o el niño. Después, comparen cuál es la distancia más larga o corta en relación a la pita o soga. Puede preguntar: ¿Quién llegó más lejos?</p> <p>Al poder constatar quién llegó más lejos, se le entrega dos chapas, gemas o tronquitos y al resto de participantes una.</p> <p>El docente propondrá invitar al niño o niña a repetir el juego las veces que desee.</p>	
	<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra manera te gustaría aprender?</p> <p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿qué hicimos hoy? ¿qué objetos creamos? ¿Cuál estaba más lejos? ¿Cuál estaba más cerca?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

Empleamos el juego de yendo a la escuela para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años

Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “yendo a la escuela” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. 	<p>Sectores del aula.</p>



Se realiza las preguntas para facilitar su comprensión del problema: ¿De quiénes nos habla el problema? ¿A dónde van? ¿Por qué los felicita?, ¿Quién llegará primero? ¿Por qué? ¿Quién llegará después? ¿Por qué? ¿A qué distancia está cada niño del colegio? ¿Qué nos pide el problema? Se escucha las respuestas y se registra en la pizarra.

Se promueve que busquen sus estrategias mediante las de preguntas ¿Qué haremos para saber que a que distancia se encuentra Eva y Eder del colegio? Se espera que las respuestas estén orientadas a la representación de la situación usando material concreto y a la elaboración de dibujos.

Se guía en la vivenciación de la situación problemática con material concreto la posición de Eva y Eder y reconocen quién está cerca y lejos del colegio. Se verifica que apliquen sus estrategias y observa si lo están haciendo correctamente. De presentar dificultades, aclara sus dudas o proporcionales información complementaria.

Pide a los estudiantes que dejen sus representaciones sobre sus mesas y organiza con ellos una pequeña exhibición. Solicita que verbalicen la ubicación de los niños, y los niños, utilizan las expresiones "cerca y lejos"

Se les pide a voluntarios que pueda explicar cómo lo realizó y resolvió la situación, valorando sus participaciones.

Para reforzar pide que mencionen otros ejemplos en los que logren diferenciar las nociones "cerca y lejos", según los objetos que encontramos en el aula.

Se formaliza explicando las nociones "cerca y lejos". Para ello, preguntamos: ¿Cuándo decimos que un objeto está cerca, o lejos de algo?, ¿Por qué?

Concluye que decimos lejos para señalar que un objeto o persona está a cierta distancia de otra. Para el caso de la noción cerca, cuando un objeto está a corta distancia de otro

Explicamos el uso de cada noción demostrando lo dicho con material concreto.

Se plantea otros problemas invitándolos a trabajar sus fichas de trabajo.

Se les felicita por su esfuerzo y bríndales palabras de afecto

Cierre

**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):
Metacognición**

¿Cómo te sentiste?

¿De qué otra manera te gustaría aprender'

		<p>¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿qué hicimos hoy? ¿Quién estaba cerca? ¿Quién estaba lejos?</p>	
--	--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

Empleamos el juego de Viaje en el tren para promover la noción de espacio, forma y longitud

Edad: 4 años



Docente:

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.</p>	<p>El estudiante participa en el juego “Viaje en el tren” para promover la noción del espacio, forma y longitud.</p>

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. 	<p>Sectores del aula.</p>

<p>Rutinas</p>	<p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 		<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=XJK3A8VGWp0&ab_channel=Pica-PicaOficial</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿alguna vez viajaste en el tren?</p> <p>Título de la sesión La docente presenta el título de la clase: Empleamos el juego de Viaje en el tren para promover la noción de espacio, forma y longitud La docente presenta el propósito de la clase: Que los estudiantes cumplan el rol de un viaje en el tren y usen las expresiones mas largo y mas corto</p> <p>Problematización ¿todos los trenes serán iguales?</p>	<p>Tv Internet Cartel de título del proyecto. Cartel de propósito de la clase.</p>
	<p>Desarrollo</p>	<p>Jugamos a chu-chu en el patio. Cada niño o niña será un vagón indicamos que a medida que el tren avance dirán la frase "chu,chu tren" pedimos que varíen la velocidad del tren y explicamos que si los vagones se separan formaran otros trenes ¿Cuál es el más largo? Animamos a compararlos y a seguirlos.</p> 	

Preguntamos: ¿Cómo era el tren más largo?, ¿Cómo era el tren más corto?, ¿Eran iguales? Pedimos a los niños y niñas, que formen grupos de cuatro y a cada integrante repartimos cordones de lana, cintas de diferentes tamaños luego pedimos que las comparen y preguntamos quien, de ellos, tiene el más largo.

Invitamos a los niños y niñas a elaborar gusanos, usando conos de papel higiénico y una soguilla o lana, explicándoles que deben pasar la soguilla por los conos. Al terminar, pedimos que lo comparen y señalen los gusanos que son más largos y los que son más cortos



Pedimos que representen mediante el dibujo, los gusanos que modelaron. Pedimos a los niños y niñas que imaginen que están dormidos y que dé, de pronto un extraño sonido los despierta (silbato). Indicamos que abran sus ojos poco a poco e imaginen que están en el país de los gigantes, donde tiene que caminar lentamente y con pasos largos. Luego pedirles que a la voz de "todos al suelo". Se conviertan en seres pequeños (enanos) y que caminen con pasos cortos.)



Preguntamos ¿Cómo eran los pasos que daban los gigantes?, ¿y cómo era los pasos de los enanos?

Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas preguntamos: ¿Cómo son los objetos largos? ¿Cómo son los objetos cortos?

Animamos a los niños y niñas a dar saltos largos y medimos las distancias que hicieron, luego pedimos que señalen los saltos más largos y cortos.

Cierre

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición

¿Cómo te sentiste?

¿De qué otra manera te gustaría aprender?

¿Crees que es importante respetarnos en nuestras clases?

Retroalimentación

¿qué hicimos hoy? ¿Cuántos tesoros encontramos? ¿Qué indicaciones seguimos?

