



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS
RUBIO”SAN IGNACIO**

INFORME DE INVESTIGACIÓN

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL
DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD,
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108-
“ESTRELLITAS DE JESÚS”, CHILILIQUE, SAN IGNACIO,
2023”.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
GESTIÓN, EVALUACIÓN CURRICULAR Y
METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR
EN LA CARRERA PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
FLORES CHOCÁN, JENNIFER SARAY
RODRIGUES ROJAS, LIZBETH**

**ASESOR:
Mg. TOCTO FLORES, PEDRO EFRÉN**

SAN IGNACIO - PERÚ 2023

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 - “ESTRELLITAS DE JESÚS”, CHILILIQUE, SAN IGNACIO, 2023”.

- LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión, evaluación curricular y metodologías de aprendizaje.

- EJE TEMÁTICO

Estrategias y metodologías.

- SEDE DE LA INVESTIGACIÓN

- **Institución Educativa Inicial:** N° 108-“Estrellitas de Jesús”.
- **Lugar** : Chililique.
- **Distrito** : San Ignacio.
- **Provincia** : San Ignacio.
- **Región** : Cajamarca.

- BENEFICIARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio 2023.

- DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN: 10 meses.

- **Inicio** : marzo del 2023.
- **Término** : diciembre del 2023.

- RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN

- Flores Chocán, Jennifer Saray.
- Rodrigues Rojas, Lizbeth.

- ASESOR

Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén.

- JURADO

MG. TOCTO FLORES PEDRO EFRÈN

MG. MONTEZA OBANDO GILMER SEGUNDO

MG. PIZARRO PASAPERA MARLENIE

DEDICATORIA

A mis padres: Luis Alex y Esther por ser ejemplo a seguir; por el apoyo constante para el logro de mi objetivo: ser profesional en educación.

JENNIFER SARAY

DEDICATORIA

A mis padres: José y Martha.

A mi hijo: Lyam Gael.

Quienes son la base fundamental para seguir en el logro de mis anhelos de ser una gran profesional.

LIZBETH

AGRADECIMIENTO

A mi asesor: Mg. Tocto Flores Pedro Efrén, ya que con sus enseñanzas ha contribuido en la culminación de mi investigación y formación profesional con éxito.

A mi padre: Luis Flores por apoyarme y formarme con valores para ser una profesional íntegra.

JENNIFER SARAY

AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarme a diario la oportunidad de luchar por mis objetivos anhelados.

Al asesor Mg. Pedro Efrén Tocto Flores por contribuir con la realización de esta investigación, apoyo sin el cual habría sido imposible realizar este trabajo.

LIZBETH

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	viii
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	19
<i>1.2.1. Enunciado diagnóstico</i>	19
<i>1.2.2. Pregunta de acción</i>	19
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	19
<i>1.3.1. Objetivo general</i>	19
<i>1.3.2. Objetivos específicos</i>	19
1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN	20
<i>1.4.1. Hipótesis</i>	20
<i>1.4.2. Unidad de análisis</i>	20
<i>1.4.3. Términos clave</i>	20
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	20
<i>1.5.1. Justificación teórica</i>	20
<i>1.5.2. Justificación metodológica</i>	21
<i>1.5.3. Justificación práctica</i>	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES	22
<i>2.1.1. Antecedentes internacionales</i>	22
<i>2.1.2. Antecedentes nacionales</i>	24
<i>2.1.3. Antecedentes locales</i>	26
2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS	27
<i>2.2.1. Bases científicas</i>	27

1. APORTES TEÓRICOS ACERCA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	27
1.1. Teoría Estructuralista de Jean Piaget	27
1.2. Teoría Constructivista de Lev Vigotsky	27
1.3. Aportes de Cañizales	28
2. APORTES TEÓRICOS ACERCA DEL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	28
2.1. Aportes de Jean Piaget	29
2.2. Aportes de Ausubel	29
2.2.2. <i>Bases teóricas</i>	30
1. ACTIVIDADES LÚDICAS	30
1.1. Definición	30
1.2. Importancia de las actividades lúdicas	31
1.3. Características de las actividades lúdicas	31
1.4. Objetivos de las actividades lúdicas	32
1.5. Clasificación de las actividades lúdicas	32
1.6. Fases de las actividades lúdicas	33
1.7. Actividades lúdicas a utilizar en la investigación	34
1.7.1. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo de la constancia de forma	34 34
A. Actividad lúdica: Discriminación de semejanzas y diferencias	35
B. Actividad lúdica: Representación de formas	35
C. Actividad lúdica: Ensamblar partes	36
1.7.2. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo de la constancia de tamaño	35 36
A. Actividad lúdica: Agrupaciones	37
B. Actividad lúdica: Los gusanos comelones	37
1.7.3. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de discriminación visual	37
A. Actividad lúdica: Discriminación figura fondo	38
B. Actividad lúdica: Rompecabezas	38
C. Actividad lúdica: El regalo gigante	39
D. Actividad lúdica: Lupa didáctica	
1.7.4. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de posición en el espacio y relaciones espaciales	39 40
A. Actividad lúdica: Posiciones espaciales	40

B. Actividad lúdica: Dictado de posiciones	41
C. Actividad lúdica: El pez saltarín	41
1.7.5. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la percepción de la forma	41
A. Actividad lúdica: Buscar forma en una lámina	42
B. Actividad lúdica: Lulú manda	42
C. Actividad lúdica: Completar figuras	43
D. Actividad lúdica: Árbol de manzanas	43
E. Actividad lúdica: Mundo	44
F. Actividad lúdica: Movimientos corporales	45
G. Actividad lúdica: Laberintos	45
H. Actividad lúdica: Caminos de colores	46
2. DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	46
2.1. Desarrollo Perceptivo	46
2.2. Percepción en las matemáticas	47
2.3. ¿Cómo desarrollamos competencias matemáticas a través del desarrollo perceptivo?	47
2.3.1.El desarrollo perceptivo matemático	47
2.3.2.Importancia del desarrollo perceptivo en matemática	48
2.3.3. Aspectos del desarrollo perceptivo	48
2.3.3.1. La constancia perceptiva	49
A. Constancia de forma.	49
B. Constancia del tamaño	49
2.3.3.2. La discriminación visual	50
2.3.3.3. Conocimiento direccional	50
A. La lateralidad	50
B. La direccionalidad	51
2.3.3.4. Percepción de la forma	51
2.3.3.5. Posición en el espacio y relaciones espaciales	52
2.2.3. <i>Definición de términos clave</i>	52
2.2.3.1. Actividades Lúdicas	52
2.2.3.2. Desarrollo perceptivo matemático	

CAPÍTULO III
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN	53
3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES	57
3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación	57
3.2.1.1. <i>Acción N° 1</i>	57
3.2.1.2. <i>Acción N° 2</i>	59
3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:	60
3.2.2.1. <i>Acción N° 3</i>	65
3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS	69
CONCLUSIONES	70
SUGERENCIAS	71
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	76
ANEXO N° 01: ÁRBOL DE PROBLEMAS	
ANEXO N° 02: ÁRBOL DE OBJETIVOS	
ANEXO N° 03: OFICIO EMITIDO POR LA DIRECCIÓN GENERAL	
ANEXO N° 04: CONVENIO INTERINSTITUCIONAL	
ANEXO N° 05: CONVENIO PERSONAL	
ANEXO N° 06: MATRIZ CURRICULAR	
ANEXO N° 07: PROYECTOS DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 08: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN	
ANEXO N° 09: SESIONES DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 10: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	
ANEXO N° 11: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
ANEXO N° 12: MATRIZ DE CONSISTENCIA	
ANEXO N° 13: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN: LINKS, FOTOGRAFÍAS, TRÍPTICO	

RESUMEN

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía. Es entonces que utilizaremos las estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo perceptual, motor y físico es el cimiento para el aprendizaje de los niños en todos los dominios. El desarrollo en estas áreas les permite a los niños explorar completamente su entorno e interactuar con personas y objetos.

En esta investigación nos propusimos desarrollar el siguiente proyecto: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108- “ESTRELLITAS DE JESÚS”, CHILILIQUE, SAN IGNACIO, 2023”, planteando el objetivo general: Fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.

Para evaluar los niveles de desarrollo perceptivo, utilizamos una Lista de Cotejo. Para la calificación de los estudiantes se tomó en cuenta la competencia del nivel inicial: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización; la Unidad de Análisis estuvo conformada por 12 niños y niñas de 3 años de edad.

Los resultados muestran que del 100% de estudiantes el 17% se encontraban en el nivel de inicio; es decir, no se fomentaban su desarrollo perceptivo; sin embargo, en el proceso se elevó el porcentaje a 58% y a la salida lograron avanzar al 100% en los niveles de desarrollo perceptivo. Se concluye que un alto porcentaje de los niños y niñas han alcanzado un nivel alto de la competencia señalada.

PALABRAS CLAVE: actividades lúdicas y el desarrollo perceptivo en el área de matemática.

ABSTRACT

Through play, children learn about the things around them, about themselves, and about the people who play with them; They learn different experiences, such as: winning, losing, sharing, knowing and accepting their own limitations and those of others, dreaming, etc. They manage to respect moral, ethical and social norms and rules, establishing bonds of cohesion, help, cooperation, integration and autonomy. It is then that we will use playful strategies to promote perceptual, motor and physical development, which is the foundation for children's learning in all domains. Development in these areas allows children to fully explore their environment and interact with people and objects.

In this research we set out to develop the following project: "PLAY ACTIVITIES TO PROMOTE PERCEPTIVE DEVELOPMENT IN THE AREA OF MATHEMATICS, IN 3 YEAR OLD CHILDREN, INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N° 108- "ESTRELLITAS DE JESÚS", CHILILIQUE, SAN IGNACIO, 2023", proposing the general objective: Promote perceptual development in the area of Mathematics, using recreational activities in boys and girls 3 years of age, Initial Educational Institution N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique, San Ignacio, 2023.

To evaluate the levels of perceptual development, we use a Checklist. For the students' qualification, the initial level competence was taken into account: Solve problems of shape, movement and location; The Analysis Unit was made up of 12 boys and girls of 3 years of age.

The results show that of 100% of students, 17% were at the beginning level; That is, their perceptual development was not encouraged; However, in the process the percentage was raised to 58% and at the end they managed to advance to 100% in the levels of perceptual development. It is concluded that a high percentage of boys and girls have reached a high level of the aforementioned competence.

KEYWORDS: recreational activities and perceptual development in the area of mathematics.

INTRODUCCIÓN

Para Chi-Cauich (2018) Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. (p. 70), así mismo, la estrategia lúdica es una técnica de enseñanza de participación activa y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógico consiste, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

En esta investigamos se han utilizado las estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo, ya que esta capacidad se refiere a cómo los niños usan sus sentidos para recopilar y entender la información con las nociones básicas del área de matemática y responder al mundo que los rodea. Los bebés y los niños pequeños usan la percepción durante las interacciones, para la exploración y para dar sentido a sus experiencias. Los niños en edad preescolar confían en la información perceptual para desarrollar una mayor conciencia de sus cuerpos en el espacio y para moverse con efectividad para realizar tareas, tales como patearle una pelota a un amigo. Bedoya & Jaramillo (2018, p. 65).

Esta realidad del desarrollo perceptivo, permitió determinar que el equipo de investigación se proponga desarrollar la presente investigación: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108- “ESTRELLITAS DE JESÚS”, CHILILIQUE, SAN IGNACIO, 2023”, y así revertir el problema detectado.

El presente informe de investigación, está estructurado de la siguiente manera:

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN: en este aspecto se especifica el título de la investigación, sede de la investigación, ubicación de la institución Educativa, beneficiarios, duración de la investigación, responsable de la investigación, asesor de la investigación y jurado.

CAPÍTULO I: detalla el planteamiento de la investigación: planteamiento del problema, análisis crítico de la situación problemática, definición del problema que contempla el enunciado diagnóstico y la pregunta de acción, los objetivos de la investigación, la hipótesis de acción y la justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: en este acápite se describe el marco teórico conceptual de la investigación, primero se detalla los antecedentes de la investigación: internacionales, nacionales y locales, luego las bases teórico científicas a través del desarrollo de las bases científicas, bases teóricas y la definición de los términos clave.

CAPÍTULO III: hace referencia a la intervención pedagógica: el plan de acción, la evaluación de las acciones, indicadores de proceso y resultado y las fuentes de verificación pertinentes, también se anota la forma cómo se difundieron los resultados de la investigación.

Este informe termina con el planteamiento de las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes que evidencian el trabajo realizado.

LAS AUTORAS.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según la UNESCO (2018, p. 39) cerca de 617 millones de niños y adolescente no logran competencias mínimas en matemática y lectura poniendo en riesgo el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que implica que todos los estudiantes tengan una educación inclusiva, de calidad, equitativa e integral. En el nivel inicial la situación se hace más compleja porque la matemática no se le atiende en los aspectos básicos y elementales, pues muchos aún consideran el nivel inicial como improductivo, costoso y sólo los envían directo a la primaria afectando más su incorporación al sistema educativo.

Las actividades de aprendizaje son las distintas tareas o ejercicios que una persona o un grupo de ellas llevan a cabo con el propósito de hacer avanzar el proceso de aprendizaje. Pueden realizarse en el aula o fuera de ella, de forma individual o grupal, como parte del programa de una asignatura o al margen del mismo, por indicación del profesor o por iniciativa propia. La enseñanza de la matemática en el Nivel Inicial se basa en la resolución de diferentes tipos de problemas que abordan conocimientos relacionados con los números, el espacio, las formas geométricas y la medida (Polonia, 2018, p. 75).

De acuerdo a las últimas evaluaciones de PISA 2018 los resultados han generado pésimos comentarios acerca de las habilidades matemáticas de nuestros estudiantes y de la calidad de nuestro sistema educativo.

La mayoría de nuestros estudiantes se ubicaron en el último lugar por debajo de los 64 países, con un puntaje de 368, obteniendo el último lugar en matemáticas. Según las evaluaciones del ministerio de educación, la evaluación censal de estudiantes (ECE) 2018, arrojaron que el 26% de los estudiantes alcanzaron el nivel satisfactorio en matemáticas, sin embargo, no lograron alcanzar el objetivo esperado. Esto significa el crecimiento de un (9%) frente a los resultados del 2018, obteniendo así un bajo rendimiento en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Según el Ministerio de Educación (2020, p. 19), la región Callao registra una de las mayores tasas de cobertura de la población de 3 a 5 años, exactamente el 81,5% de niños, que acceden al sistema educativo siendo una necesidad de llegar a una cobertura total por ser la educación inicial esencial para el desarrollo humano y el de los países; pero en las aulas de inicial aún se encuentran maestras de inicial que continúan utilizando metodología tradicional atiborrando de hojas de aplicación a los niños sin lograr así un buen desarrollo de las capacidades matemáticas y, por ende, del aprendizaje.

Existen colegios particulares muy cerca de las escuelas nacionales que venden a los padres de familia conceptos erróneos como el de enseñar a sumar y restar a los 4 años cuando ni siquiera tienen noción de cantidad de los primeros cinco números, o de enseñarles los números hasta el 50 para que así los padres se sientan muy contentos, pues los padres de familia ignoran que existe un proceso y mucho menos que todo aprendizaje debe ser significativo para los niños. Al enseñar estos pseudoconocimientos a los niños, no se les brinda las herramientas que les servirá en un futuro y, es más, les crea un notable desagrado en todo lo referente a éste.

Hay instituciones educativas del nivel inicial que se han dejado llevar por esta ilusión de los padres y han cometido la misma equivocación que los colegios particulares, pero no solo por ese motivo, ya que también existe la presión de algunos profesores de primer grado, quienes pretenden que el nivel inicial enseñe lo que ellos deben enseñar.

Por ello, es que se encuentran maestras de inicial que pasan, sin brindarle mucha dedicación, enseñanzas que deberían ser presentadas a los niños mediante estrategias activas en concordancia a la edad, y prefieren ignorar la necesidad de realizar actividades con material concreto y juegos para desarrollar capacidades matemáticas respetando los procesos de aprendizaje.

Por lo tanto, las maestras de inicial de los diferentes ámbitos de Lima y Callao utilizan solo hojas de aplicación y libros creyendo que con ellos pueden desarrollar capacidades matemáticas en sus niños, pero al ver los avances de sus niños y los resultados se dan cuenta que no lo están logrando satisfactoriamente, por ello surge la preocupación y solicitud de muchas de ellas para conocer estrategias adecuadas para una buena enseñanza y por ende un buen aprendizaje.

Para no tener estos problemas en el futuro, es necesario desarrollar estrategias metodológicas y variedad de actividades de enseñanza que respete el proceso de aprendizaje de los niños mediante estrategias que ayuden a disminuir el rechazo de los niños hacia las matemáticas.

La realidad educativa en San Ignacio, nos muestra que, en algunas Instituciones Educativas del nivel inicial, según la UGEL, (2020, p. 36), se presentan una diversidad de inconvenientes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática, donde en la etapa preoperacional, se distingue escasa práctica de estrategias de experimentación y manipulación.

Los cuadernos y fólderes de los niños y niñas son una evidencia para determinar que, en el Área de Matemática, la secuencia con que se trabaja no es la correcta ni se adecúa a la etapa de desarrollo cognitivo de los niños y las niñas, además solo se limitan a la aplicación de fichas que presentan los distintos textos de aprestamiento; estas actividades se realizan indistintamente sin tener en cuenta criterios de selección o jerarquización de contenidos. A veces, por ejemplo, se empieza por la noción de número, que es la última noción que se debería trabajar; originando que los niños y niñas aprendan por repetición, y limite el desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

En la Institución Educativa N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, esta realidad es diversa, los niños y las niñas del nivel inicial presentan limitaciones en el área de Matemática, tales como: bajos niveles de desarrollo perceptivo en el área de Matemática, pues no realizan aprendizajes relacionados con el pensamiento matemático, aprenden mecánicamente sin tener en cuenta las fases de la Matemática por la limitada vivencia de experiencias concretas, sólo se dedican a resolver fichas de trabajo que les asignan las docentes, por lo tanto, creemos que es necesario fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, con los niños y niñas de 3 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”- Chililique, San Ignacio, en el año 2023.

(Ver anexo N° 1).

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Enunciado diagnóstico

Los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°-108 “Estrellitas de Jesús”, Chililique, presentan bajo nivel de desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

1.2.2. Pregunta de acción

¿Cómo fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N°-108 “Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.
- Aplicar las actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, que permitan fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.
- Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática

para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.

- Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.

(Ver anexo N° 2).

1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

1.4.1. Hipótesis

Aplicando eficientemente las actividades lúdicas se fomentará el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.

1.4.2. Unidad de análisis

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús” Chililique, San Ignacio, 2023.

1.4.3. Términos clave

Término Clave N° 1: Actividades lúdicas.

Término Clave N° 2: Desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Justificación teórica

Nuestra investigación se justificó a nivel teórico, ya que estamos de acuerdo con los postulados de Garaigordobil (2008, p. 70), quien indica que las actividades lúdicas no sólo sirven en el infante para enseñarle, también se

prestan para dar pie a un mundo de autodescubrimiento, exploración y experimentación, entre otras sensaciones que permiten conocer sus límites y los del mundo que lo rodean. Y estas actividades lúdicas son las que utilizamos para el desarrollo perceptivo en el área de matemática, y del mismo modo con Bedoya & Jaramillo (2018, p. 67), para quienes el desarrollo perceptivo se refiere a cómo los niños usan sus sentidos para recopilar y entender la información con las nociones básicas del área de matemática y responder al mundo que los rodea.

1.5.2. Justificación metodológica

A nivel metodológico, nuestra investigación se justificó, porque podemos decir entonces, que las actividades lúdicas son aquellas que permiten desarrollar en los niños y niñas procesos de aprendizaje efectivos que le conlleven a la promoción del desarrollo perceptivo en el área de matemática. Es decir, que, en esta investigación, buscamos que la percepción en los niños de educación inicial sirva para adquirir conocimientos básicos en el área de matemática, porque es muy importante ya que interactúan con su entorno reconociendo diferentes características que lo rodean por lo cual les facilita en su aprendizaje realizando tareas con mayor facilidad y efectividad.

La metodología, estuvo configurada para desarrollar sesiones de aprendizaje en las que utilizaremos las actividades lúdicas con materiales apropiados y experiencias concretas, teniendo en cuenta las fases de la matemática, de tal manera que logramos que el desarrollo perceptivo en esta área sea totalmente asertivo.

1.5.3. Justificación práctica

A nivel práctico, nuestra investigación se justificó, porque propusimos que las actividades lúdicas utilizadas en las sesiones de aprendizaje contribuirán al desarrollo perceptivo en el área de matemática. También manifestamos que, a partir de los resultados obtenidos en el presente estudio, se elaboraron propuestas que contribuyeron a mejorar los procesos educativos en el área de matemática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

González & Rodríguez, (2019), en su tesis: “Actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial”, presentada a la Universidad Estatal del Milagro, Ecuador, arriba las siguientes conclusiones:

- Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.
- La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno.
- La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

Montalvo (2021), en su tesis: “Actividades Lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento en los niños y niñas de primero de básica”, presentada por la universidad politécnica salesiana, Ecuador, arriba la siguiente conclusión:

- La elaboración de las estrategias metodológicas, utilizando actividades lúdicas, constituye una buena alternativa para mejorar la predisposición de las y los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje en primero de Básica, brindando gran apoyo a la adquisición de aprendizajes matemáticos en los niños de inicial.

Guaicha (2018), en su tesis: “La percepción en las relaciones lógicas matemáticas en los niños y niñas”, presentada por la Universidad Central de Ecuador, arribó a las siguientes conclusiones:

- La Percepción Visual se relaciona con las relaciones lógico matemáticas de manera directa determinada por la correlación de Pearson el cual establece un valor positivo, de 0,214 que significa una relación positiva débil, es decir si mejora la percepción visual mejora las relaciones lógico matemáticas.
- El nivel de desarrollo de la percepción visual de los infantes refleja que la maduración biológica y de los procesos de las relaciones lógicas matemáticas permiten lograr la adquisición de conocimientos , sin embargo la investigación demuestra que a pesar de que el niño vaya desarrollándose cronológicamente, esto no garantiza que tenga posibilidades de no presentar dificultades en precálculo, o una construcción no adecuada de las mismas , por esta razón si no existe una buena percepción visual el niño puede presentar falencias y equivocaciones en las relaciones lógico matemáticas, ya que éste estructura la información y su significado en relación al contexto, dándose la necesidad de aplicar actividades de intervención relacionadas con el canal visual que estén relacionadas con la velocidad visomotora, relaciones espaciales, posición en el espacio y coordinación ojo-mano puesto que los resultados reflejan que los niños tienen un desarrollo menor al 50% en estas habilidades visuales.

Gonzales & Medina (2018), en su tesis: “El desarrollo del pensamiento matemático en el niño de preescolar, presentado por la Universidad Pedagógica Nacional, México, arribó las siguientes conclusiones:

- El pensamiento matemático que se da en el niño es el principal propósito que se quiere alcanzar con esta investigación, es que se comprenda dar a conocer los conceptos básicos a los niños desde un enfoque lúdico.
- La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias dinámicas. Y lo que se pretende alcanzar es ampliar y profundizarlos conocimientos de manera que se favorezca la comprensión y el uso eficiente de las herramientas matemáticas.

- Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y experiencias que viven al interactuar con su entorno, los niños desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Olortegui (2020), en su tesis: “Las actividades lúdicas en los niños de inicial”, presentada por la Universidad Nacional de Tumbes, Perú, arribó las siguientes conclusiones:

- Las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación inicial es una condición o predisposición donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, donde se conjugan los tipos orientados a fomentar las actitudes, la dramatización, los juegos pasivos, cooperativos y competitivos, con el propósito de contribuir al desarrollo físico, mejorar sus comunicaciones y controlar su energía emocional que ejerce el ambiente sobre su conducta.
- Las actividades lúdicas son una importante alternativa metodológica para ser implementada en las instituciones educativas de nivel inicial, pues permiten el desarrollo cognitivo, motor, social y afectivo de los niños y niñas.
- El rol del educador en educación inicial, respecto a las actividades lúdicas, consiste en preparar el ambiente adecuado (disponer los espacios y tiempos) para que los niños y niñas puedan contar con un espacio organizado y suficiente donde se actúe sin ninguna interferencia.

Cuya (2018), en su tesis: “Las actividades Lúdicas y su relación con los aprendizajes significativos de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho”, presentada en la Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote, Perú, arribó a las siguientes conclusiones:

- El 58% de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén,

poseen un aprendizaje eficiente, debido a que su experiencia educativa es a través de las actividades lúdicas.

- La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén.

Acosta (2019), en su tesis: “Aplicación del programa aprendo matemáticas jugando para estimular el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años”, presentada por la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, arribó a las siguientes conclusiones:

- Se ha demostrado la eficacia del programa “Aprendo las matemáticas jugando” para estimular el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. Víctor Andrés Belaunde.
- La práctica docente influye directamente en la estimulación del pensamientológico matemático del infante. Es por esto, que se incide que las profesoras incorporen actividades lúdicas en su programación de aula. Trabajando las unidades de aprendizaje de manera creativa y respetando los intereses y necesidades de los niños y niñas para lograr aprendizajes significativos y duraderos.

Aguilar & Amaro (2018), en su tesis: “Importancia de la aplicación de juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de nivel inicial del jardín de niños N° 583-2, Santa, Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín”, presentadaa la Universidad Nacional de Huancavelica, arribó las siguientes conclusiones:

- Que los niños adquieran conocimientos matemáticos es básico para el desarrollo cognitivo de éstos. Y hacerlo a través del juego les permite aprender por sí mismos mientras se divierten, con lo que conseguimos que no pierdan el interés por las matemáticas.
- La enseñanza a través del juego es una enseñanza lúdica, dinámica y entretenida, que rompe con el estereotipo de que las matemáticas son aburridas, el juego se potencia el desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños.
- El uso de los juegos es importante para que los niños aprendan a

disfrutar de las matemáticas y no lo vean como algo aburrido y está al alcance de cualquier docente y es un trabajo fácilmente aplicable al contexto de la educación.

2.1.3. Antecedentes locales

Gil, Y. & Zaquinaula, M. (2018), en su tesis: “Estrategias didácticas para elevar el nivel de atención en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1265 La Cordillera, distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2018”. Presentada al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, arribaron a las siguientes conclusiones:

- La planificación y ejecución de Talleres de Aprendizaje utilizando las estrategias didácticas, permitió elevar los niveles de atención en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1265 caserío La Cordillera, distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2018.
- Se identificó los niveles de atención en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1265 La Cordillera, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues un 30% de la unidad de análisis no prestaban atención pertinentemente, tal como lo demuestra la sistematización de la Lista de Cotejo en su aplicación como Prueba de Entrada.
- Se diseñó y aplicó el programa “Promovemos la atención a través de estrategias didácticas”, cuyos resultados fueron totalmente positivos pues un 90% de niños y niñas han logrado elevar significativamente los niveles de atención, tal como se aprecia en la sistematización de la Lista de Cotejo aplicada como Prueba de Salida de la investigación.
- La ejecución del programa “Promovemos la atención a través de estrategias didácticas” en los Talleres de Aprendizaje, permitió que los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1265 caserío La Cordillera, desarrollen las capacidades: expresa con claridad sus ideas y escucha activamente diversos textos orales.
- Para elevar los niveles de atención, los niños y niñas de 5 años de edad, se debetrabajar creando condiciones ambientales adecuadas, eliminar fuentes

de distracción, el control emocional, potenciar la actividad mental y realiza actividades mentalmente complejas y estimulantes.

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

2.2.1. Bases Científicas

1. APORTES TEÓRICOS ACERCA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

1.1. Teoría Estructuralista de Jean Piaget

Jean Piaget considera al “juego un ejercicio de la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora”; el juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla Tripero (2018, p. 56).

El juego es un ente propio de la edad infantil en la cual se integran colectivamente lo lúdico, donde cumple una gran variedad de finalidades para el aprendizaje del estudiante, permiten asimilar la realidad y socializarse con el exterior, para preparar a los estudiantes a una vida futura, en el cual se desarrollan sin ninguna dificultad, asimismo el juego simbólico nos permite incluir actividades de aprendizaje en el cual podemos brindar experiencias enriquecedoras.

1.2. Teoría Constructivista de Lev Vigotsky

Vigotsky, otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando

continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo". Tripero (2018, p. 49).

De acuerdo con Vigotsky, los niños a lo largo de la vida han experimentado el juego como medio de aprendizaje en el cual les permite interactuar con sus compañeros, compartir experiencias e incluso aprendizajes favoreciendo aspectos importantes cognitivos con la concentración, la atención, la memorización demostrándola de manera consciente y divertida y sin ninguna dificultad. El juego es un recurso importante para fomentar el desarrollo potencial de los estudiantes, formando parte esencial del desarrollo de la llamada zona de desarrollo próximo que sirve para explorar e interpretar lo que lo rodea, en las matemáticas el niño a través de juegos podrá reconocer y socializar con su entorno.

1.3. Aportes de Cañizales

Cañizales (2021) señala que: Son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, como en habilidades o competencias. (p. 2).

Las estrategias lúdicas son una herramienta pedagógica que sirve para mejorar el desarrollo del pensamiento y creatividad de los estudiantes, además de que permite a la docente fomentar un aprendizaje de calidad, además son un excelente elemento en la educación ya que ayuda a los estudiantes a su creatividad, a la sociabilidad y en su enseñanza- aprendizaje.

Estamos de acuerdo con Cañizales en cuanto a la enseñanza de carácter interactivo y dialógico, pues se convierten en estrategias positivas en la enseñanza de la matemática.

2. APORTES TEÓRICOS ACERCA DEL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

2.1. Aportes de Jean Piaget

Piaget (1975) plantea que "el desarrollo perceptivo matemático se enfatiza en la construcción de la noción del conocimiento, que se desglosa de las relaciones entre los objetos y desciende de la propia producción del individuo" (p. 20); es decir, el niño fomenta un desarrollo perceptivo conocimiento lógico matemático, coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos, lo cual, viéndolo desde este punto de vista, exige que el docente sea conocedor de todos los aspectos relacionados con dicho tema para orientar y potenciar estos procesos en los niños y así lograr la consolidación de un aprendizaje significativo, integrador, autónomo, comprensivo y el uso de actividades específicas para llegar al logro de los aprendizajes Lugo & Vilchez (2019, p.46).

De acuerdo a lo que nos menciona Jean Piaget, el desarrollo perceptivo matemático es la construcción y el desarrollo sensorial que tiene el niño desde su temprana edad en el cual le permitirá relacionarse con su entorno y comprender actividades que tenga que ver con las nociones básicas matemáticas, donde el docente debe emplear actividades que permitan el desarrollo perceptivo matemático en el niño en el cual le permitirá diferentes situaciones de la vida diaria asimismo enfrentarse al mundo lo que lo rodea, siendo capaz de desempeñarse sin dificultad resolviendo retos que le propongan.

2.2. Aportes de Ausubel

Al respecto, Ausubel (1998) plantea una idea interesante cuando afirma que "el aprendizaje se basa en la reestructuración activa de los procesos mentales que se suscitan en la estructura cognitiva del ser humano" (p. 123). Esto implica que la interacción entre la información, sus conocimientos previos, y las características personales del individuo, hacen que su aprendizaje sea autónomo, y mantenga una relación con sus objetos y el medio en que se desenvuelve y mejorar su percepción matemática Lugo & Vilchez (2019). Ausubel nos aporta ideas importantes en cuanto al desarrollo perceptivo matemático en el niño, siendo vitales para hacerle frente a las diferentes dificultades asociadas a los conceptos básicos del área permitiendo que los estudiantes entiendan el mundo que los rodea.

2.2.2. Bases Teóricas

1. ACTIVIDADES LÚDICAS

1.1. Definición

Para Chi-Cauich (2018) Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. (p. 70).

Cañizales (2008) afirma: La estrategia lúdica es una técnica de enseñanza de participación activa y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógico consiste, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (p. 9).

Garaigordobil (2008, p. 48), indica que las actividades lúdicas no solo sirven en el infante para enseñarle, también se prestan para dar pie a un mundo de autodescubrimiento, exploración y experimentación, entre otras sensaciones que permiten conocer sus límites y los del mundo que lo rodean. A través de los juegos los pequeños interiorizan valores, roles, conductas, actitudes, normas y reflexionan sobre sus capacidades sociales, culturales e intelectuales, por lo tanto, el juego es un transformador positivo del proceso de crecimiento integral de las diferentes etapas en las que se desenvuelve. Rodeo (2021, p. 52).

De acuerdo con el autor las actividades lúdicas son juegos en las cuales se planifican para diferentes actividades educativas estableciendo relaciones sociales que permiten el intercambio de diferentes conocimientos, sirve para dar a conocer un aprendizaje y ayuda al desarrollo en el proceso del crecimiento integral del estudiante.

1.2. Importancia de las actividades lúdicas

Según Cañizales (2008, p. 68), a través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos.

El juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

1.3. Características de las actividades lúdicas

Según Flores (2021, p. 48), las siguientes características de las actividades lúdicas:

- Fomentar y permitir la expresión de la imaginación.
- Mejorar la capacidad creativa.
- Estimular la concentración.
- Fomentar la relación con otras personas si el juego es grupal.
- Ayudar a conformar la personalidad.
- Debe ayudar a liberar tensiones.

Álamo (2012, p. 28) expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Se utilizan para fomentar y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Dentro de las características podemos darnos cuenta de la gran importancia que poseen las estrategias lúdicas dentro del campo educativo pues aporta a los estudiantes experiencias prácticas y la adquisición de habilidades para la resolución de problemas.

1.4. Objetivos de las actividades lúdicas

González (2008, p. 26) manifiesta que: Los objetivos de las actividades lúdicas educativas son los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Los objetivos que manifiesta el autor son muy significativos ya que a partir del juego se puede enseñar de una forma más entendible, fácil para que los estudiantes no se sientan aburridos y se diviertan conociendo la matemática fomentando sus capacidades matemáticas.

1.5. Clasificación de las actividades lúdicas

Muñoz (2012, p. 27) las clasifica de la siguiente manera:

- Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.
- Actividades lúdicas para la consolidación de conocimientos.
- Actividades lúdicas para fomentar de los valores (competencias ciudadanas)

Los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres clases partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la

importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues facilita el desarrollo de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además de fomentar de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada.

Las actividades lúdicas les permiten a los estudiantes desarrollar sus habilidades tanto cognitivas y comunicativas, y que nos permiten un mejor trabajo tanto grupal como individual, además porque los estudiantes se enfrentan a muchos desafíos y mediante el juego van a poder resolver problemas de una manera más sencilla.

1.6. Fases de las actividades lúdicas

Muñoz (2012, p. 35), propone las siguientes fases:

1.6.1. Introducción

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

1.6.2. Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

1.6.3. Culminación

La actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Con estas fases se comprende que las actividades lúdicas deben llevarse a cabo de una manera sistemática, es decir paso a paso donde se llegue al cumplimiento de objetivos

educativos que ubiquen al estudiante como principal autor de su propio aprendizaje y sea capaz de dominar contenidos.

1.7. Actividades lúdicas a utilizar en la investigación

Teniendo en cuenta Cañizales, T. (2008, p. 65) proponemos las siguientes actividades lúdicas a utilizar en nuestra investigación, con la que logramos el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús”- Chililique.

1.7.1. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la constancia de forma

Dentro de estas actividades, tenemos:

A. Actividad lúdica: Discriminación de semejanzas y diferencias

Concepto: Actividad donde resalta la capacidad para distinguir estímulos visuales a través de sus semejanzas y diferencias. Los niños deben alcanzar una percepción adecuada para que posteriormente puedan discriminar numerales que tengan formas semejantes y aprender que unas formas gráficas con una posición determinada y realizada en el papel de izquierda a derecha representan a las distintas cantidades con el fin de distinguir la forma de algún objeto.

Capacidades a desarrollar: Fomenta el desarrollo de la constancia de forma.

Pasos:

- Mostrar una ilustración grande con la imagen.
- Damos un espacio a los niños para explorar y observan a la imagen.
- Demostramos la manera correcta de establecer las semejanzas y diferencias de la imagen.
- Aplicamos la dinámica del juego “discriminación de semejanzas y diferencias).
- Brindamos una con un aspa “X” de color rojo para marcar las diferencias de cada objetode la imagen presentada.
- Damos inicio a la actividad lúdica.
- Entregamos una ficha de trabajo para saber el nivel de aprendizaje de los niños.
- Valoramos el trabajo donde han marcado con un aspa ya sea de color (rojo, verde)

B. Actividad lúdica: Representación de formas

Concepto: La representación de forma es una faceta artístico-expresiva, que permite desarrollar la creatividad y la percepción en el niño y a través de esta el estudiando, adquiere un aprendizaje significativo ya que por el mismo lo realiza y lo observa.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la representación de formas de los objetos.

Pasos:

- Presentamos tarjetas con sombras de las figuras geométricas tales como: triángulo cuadrado y círculo.
- Presentamos siluetas de imágenes a color de una (Pelota, pirámide y dado) para asociarlas a las sombras de las figuras geométricas.
- Colocamos las sombras de las siluetas en la pizarra en una altura apropiada para los niños.
- Damos inicio al juego lúdico.
- Invitamos a los niños a colocar las sombras de las figuras geométricas para relacionarlas por su forma con las imágenes de objetos que presentamos al inicio.
- Observamos como los niños realizaron una representación de acuerdo a la forma de los objetos.
- Valoramos el trabajo de los niños.

C. Actividad lúdica: Ensamblar partes

Concepto: Proceso de ensamble o montaje es unir dos o más partes entre sí para formar un conjunto completo y la unión de las partes se puede lograr a formar un objeto.

Capacidades a desarrollar: Identifica las formas de una figura para ensamblar.

Pasos:

- Presentamos partes de una imagen para que los niños observen y exploren el material.
- Invitamos a los niños a inferir sobre ¿Qué podría ser la imagen?

- Predisponemos de un tiempo para que los niños por si solos vean como se realiza el juego.
- Indicamos a los niños que vamos a realizar el juego de ensamblado de imágenes.
- Damos a conocer la forma en cómo se realizará el juego lúdico.
- Iniciamos que deben ensamblar las imágenes
- Damos inicio a la actividad lúdica.
- Valoramos el trabajo de los niños.

1.7.2. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo de la constanciade tamaño

A. Actividad lúdica: Agrupaciones

Concepto: Son juegos que tienen como prioridad centrarnos en las personas participantes como individuos y como grupo. Su implementación desde edades tempranas es de vital importancia para el buen desarrollo de los niños y niñas en la etapa escolar.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la percepción por constancia de tamaños.

Pasos:

- Siluetas grandes para diferenciar la forma de los objetos para realizar la actividad.
- Dibujamos dos conjuntos para colocar en mismo conjunto.
- Colocar los objetos con formas de siluetas similares y colocarlos dentro del conjunto quecorresponda.
- Indicamos la cantidad de objetos que tiene cada conjunto.
- Agrupamos los objetos teniendo en cuenta unas características.
- Valoramos el trabajo de los niños, representando la actividad en una ficha de trabajo.

B. Actividad lúdica: Los gusanos comelones

Concepto: Es una actividad lúdica que consiste en completar el tamaño de los objetos para notar las expresiones de corto- largo.

Capacidad a desarrollar: Fomenta el desarrollo perceptivo de la constancia de tamaño.

Pasos:

- Presentación de la silueta de dos gusanos.
- Indicamos los pasos de la dinámica de la actividad lúdica.
- Explicamos la manera correcta de realizar la actividad lúdica.
- Completamos el cuerpo de los gusanos de colores.
- Indicamos a los niños que nos mencionen el color del gusano más largo.
- Indicamos a los niños que nos mencionen el color del gusano más largo.
- Valoramos el trabajo de los niños.

1.7.3. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de discriminación visual

Entre ellas tenemos:

A. Actividad lúdica: Discriminación figura fondo

Concepto: La discriminación visual figura-fondo es la habilidad para distinguir figuras concretas cuando se encuentran entrelazadas con otras. El cerebro elige una de ellas, le llamaremos figura, y el resto queda como fondo, de aquí el nombre que este tipo de ejercicios tiene.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la percepción visual.

Pasos:

- Mostrarle al niño una lámina de figura fondo.
- Explicarles a los niños la manera correcta de realizar el juego discriminación de figurafondo.
- Los niños discriminan las figuras que se encuentran ocultas.
- Los niños reconocen que objeto se encuentra al fondo para colocarla y poder ganar el juego.

B. Actividad lúdica: Rompecabezas

Concepto: Un rompecabezas es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de esta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas.

Capacidades a desarrollar: Ejercita su memoria visual.

Pasos:

- Presentamos partes de un rompecabezas para que los niños descubran que material vamos a utilizar.
- Indicamos la manera correcta de realizar la actividad lúdica.
- Brindamos a cada niño una pieza del rompecabezas.
- Invitamos a los niños a jugar con la rompecabeza, unir las piezas y descubrir la imagen que esta oculta. un rompecabezas.
- Con ayuda de los niños armar un rompecabezas para que después lo realicen solos.
- Mencionan como se sintieron y que tuvieron en cuenta para armar el rompecabezas.

C. Actividad lúdica: El regalo gigante

Concepto: La actividad lúdica del regalo gigante consiste en esconder objetos dentro de él para que los niños reconozcan si se encuentra “dentro” o “fuera de él”, este regalo debe ser lo suficientemente grande para vivir experiencias directas.

Capacidades a desarrollar: Percepción visual.

Pasos:

- Presentamos el regalo gigante a los niños junto con un objeto el cual no servirá para realizar el juego propuesto.
- Realizamos una simulación directa de la actividad explicándoles la manera correcta de ejecutarla.
- Iniciamos la actividad con los niños.
- Mencionan expresiones como estoy dentro del regalo o estoy fuera del regalo.
- Valoramos el trabajo realizado por los niños identificando algunas dudas en ellos

y que todo quede perfecto.

D. Actividad lúdica: Lupa didáctica

Concepto: La lupa es un juego en el cual al utilizar la lupa podremos observar con facilidad algunos aspectos de los objetos ya sean sus características y colores de los objetos con mayor claridad, porque gracias a la lupa nos podemos dar cuenta con mayor claridad de los detalles de un objeto e imagen que se les pueda presentar.

Capacidades a desarrollar: Percepción visual para distinguir los objetos y sus características.

Pasos:

- Presentamos la lupa didáctica la cual los niños la utilizarán para observar los objetos y poder describirlo.
- Presentamos imágenes para utilizarlas y observar.
- Indicamos a los niños que nos indiquen diferentes aspectos relevantes (color, tamaño y forma).
- Presentamos una caja sorpresa con objetos de su aula.
- Utilizamos la lupa para describir los objetos que nuestro entorno.
- Realizamos una simulación del juego para que los niños se socialicen con la actividad.
- Valoramos el trabajo de ellos niños.

1.7.4. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de posición en el espacio y relaciones espaciales

Entre ellas tenemos:

A. Actividad lúdica: Posiciones espaciales

Concepto: Son orientaciones que debemos aprender para poder saber expresar la ubicación de los objetos, elementos, donde estamos o nos ubicamos, y con estas destrezas poder seguir las pistas que nos puedan dar.

Capacidades a desarrollar: Mejora las percepciones espaciales en un grado de complejidad cada vez mayor, reconociendo las distancias de un objeto respecto a uno mismo.

Pasos:

- Organizamos a los niños en pares para facilitar la ejecución de la actividad.
- Damos a conocer las reglas del juego.
- Explicamos en que consiste el juego para que los niños se relacionen con facilidad con la actividad.
- Mostramos tarjetas con posiciones espaciales que invitaremos que los niños imiten.
- Los niños realizan posiciones espaciales demostrando de esa manera su desarrollo de la posición en el espacio.

B. Actividad lúdica: Dictado de posiciones

Concepto: Actividad en la cual los niños siguen la variedad de las frases que su docente les menciona, se construirán las referencias necesarias para comunicar las posiciones de los objetos tratados teniendo en cuenta: sus propias posiciones, la de los intérpretes de la descripción, y los tres planos que determinan la orientación de cada objeto.

Capacidades a desarrollar: Fomenta la direccionalidad.

Pasos:

- Presentamos el material a utilizar.
- Exploramos el material
- Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar con el dictado de posiciones “arriba”, “abajo” utilizando la imagen como medio.
- Demostración sobre el dictado de posiciones “arriba”, “abajo”, indicado por la docente.
- Ordenamos a los niños en 3 equipos para realizar la actividad teniendo en cuenta que realizar un recorrido para que la actividad sea interactiva e interesante.
- Ejecución del juego dictado de posiciones “arriba” “abajo”.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

C. Actividad lúdica: El pez saltarín

Concepto: En esta actividad lúdica se utiliza una silueta o figura de un pez saltarín con su respectiva maceta, en la que los niños van ayudar a ubicar al pez saltarín “dentro” y “afuera” de su maceta.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la percepción de la posición de los objetos que se encuentran en su entorno.

Pasos:

- Presentamos el material a utilizar.
- Exploramos el material.
- Indicamos a los niños que vamos a ubicarnos en el espacio: “dentro” – “fuera”.
- Demostración de la actividad por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad por parte de los niños para que coloquen al pez saltarín “dentro”o “fuera” de la pesera.
- Los niños identifican su ubicación: “dentro” y “fuera” por sí mismos.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

1.7.5. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la percepción de la forma

Entre ellas tenemos:

A. Actividad lúdica: Buscar formas en una lámina

Concepto: Actividad en la cual los niños deben desarrollar su percepción visual señalando objetos de la misma forma, relacionándolo con su contorno.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la representación de formas de los objetos.

Pasos:

- Presentamos una lámina con diferentes formas geométricas.
- Exploramos el material.
- Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar.
- Explicación de la actividad lúdica a realizar.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución del juego didáctico por parte de los niños.

- Entregamos imágenes con formas de un triángulo.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

B. Actividad lúdica: Lulú manda

Concepto: Es una actividad lúdica en la que el niño va a aprender jugando; por lo que, va a recibir ciertas instrucciones del docente para ubicar ciertos objetos de diferentes formas en un respectivo lugar; como, por ejemplo: Antonella, Lulú manda a que ubiques el objeto de forma de un cuadrado arriba de la mesa, Khalessy, Lulú manda a entregarle el objeto de forma de un triángulo a tu amiga Kaori”.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la percepción de la forma de los objetos

Pasos:

- Presentamos imágenes de forma circular.
- Exploramos el material.
- Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar.
- Explicamos la actividad que se realizará y orientarles que tienen que ubicar las imágenes de forma circular en la silueta de la misma forma geométrica.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución del juego por parte de los niños.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

C. Actividad lúdica: Completar figuras

Concepto: Son un conjunto de figuras; en la cual se muestra una parte del objeto a completar y al costado se encuentran otras figuras; por lo tanto, el niño va a tener que reconocer y completar la figura con la que crea correspondiente.

Capacidades a desarrollar: Desarrolla la representación de formas de los objetos.

Pasos:

- Presentamos una caja didáctica con figuras geométricas.
- Exploramos el material.
- Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar.
- Explicación de la actividad lúdica a realizar.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.

- Ejecución del juego didáctico por parte de los niños.
- Entregamos imágenes con formas de un triángulo.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

D. Actividad lúdica: Árbol de manzanas

Concepto: Es una actividad en la que el niño va a jugar especialmente con un árbol como su mismo nombre lo dice, pero este árbol va a contener imágenes de diferentes formas a blanco y negro; y el niño va a tener la capacidad y de realizar un previo análisis para poder colocar la imagen a color a la imagen que corresponde según su forma en el árbol de manzanas.

Capacidades a desarrollar: Fomenta el desarrollo de la representación de formas de los objetos.

Pasos:

- Presentamos un árbol con siluetas de forma de triángulo.
- Exploramos el material.
- Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar.
- Explicación de la actividad lúdica a realizar.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución del juego didáctico por parte de los niños.
- Entregamos imágenes con formas de un triángulo.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

E. Actividad lúdica: Mundo

Concepto:

Es una actividad lúdica, que se puede dibujar en el suelo para luego, ir desplazando en diferentes direcciones como: derecha, izquierda y adelante según se arroje la pelota, para desplazarse en diferentes direcciones solo se saltará apoyando el cuerpo en una sola pierna y en puntapiés no sin pisar las líneas de las casillas vacías.

Capacidad:

Fomenta el desarrollo de la percepción de direccionalidad.

Pasos:

- Presentamos y exploramos el material a utilizar para la el juego “Mundo”.
- Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán.
- Indicamos a los niños que se jugara “Mundo “un jugo que consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños.
- Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo”.

F. Actividad lúdica: Movimientos corporales**Concepto:**

Es un juego divertido y la cualidad de expresarse a través de movimientos, en la que niño va realizar diversos movimientos en la que utilizará su cuerpo, en la que puede moverse “arriba de” – “debajo de” adquiriendo un aprendizaje significado de las nociones espaciales

Capacidad:

Fomenta el desarrollo de la percepción visual.

Pasos:

- Presentamos y exploramos el material a utilizar para la el juego “Mundo”.
- Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán.
- Indicamos a los niños que se jugara “Mundo “un jugo que consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños.
- Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo”.

G. Actividad lúdica: Laberintos**Concepto:**

Es un juego lúdico en el que, el niño va fomentar e identificar su direccionalidad: derecha

- izquierda y lo va hacer al momento en el que tiene que hallar el camino correcto de los tantos caminos que tiene el laberinto para ayudar a la pelotita a llegar a su casa.

Capacidad:

Fomenta el desarrollo de la direccionalidad.

Pasos:

- Presentamos un laberinto llamativo.
- Exploramos el material.
- Indicamos a los niños que realizaremos el juego lúdico “El laberinto” para fomentar la direccionalidad: “derecha” – “izquierda”
- Explicamos la actividad lúdica “El laberinto”.
- Demostración de la actividad lúdica “El laberinto” por parte de la docente para que puedan darse cuenta la manera correcta de realizar el juego.
- Ejecución de la actividad lúdica “El laberinto” por parte de los niños.
- Los niños fomentan su direccionalidad “derecha” – “izquierda”.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

H. Actividad lúdica: Caminos de colores

Concepto:

Es un juego lúdico en el que, el niño va fomentar e identificar su direccionalidad: derecha, izquierda, adelante y atrás, y lo va hacer al momento en el que tiene que caminar, desplazarse por los diferentes caminos de colores de acuerdo a las indicaciones a la docente para llegar a los objetos que llega a cada camino.

Capacidad:

Fomenta el desarrollo de la direccionalidad.

Pasos:

- Presentamos dos siluetas de caminos de colores en un espacio adecuado del aula para que los niños se puedan desplazar de acuerdo al objeto que se quiere llegar, en lo que tiene que reconocer cuál es el camino de color que llega al objeto.
- Exploramos el material.

- Indicamos a los niños que realizaremos el juego lúdico “Caminos de colores” para mostrar la dinámica para desplazarse por los caminitos de colores.
- Demostración de la actividad lúdica “Caminos de colores” por parte de la docente para que puedan darse cuenta la manera correcta de realizar el juego lúdico.
- Ejecución de la actividad lúdica “Caminos de colores” por parte de los niños con las indicaciones brindadas de la docente, en lo que se va evidenciar el nivel de direccionalidad de cada niño.
- Los niños logran desplazarse por los diferentes caminos de colores para alcanzar el objeto indicado por la docente.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

2. DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

2.1. Desarrollo Perceptivo

Bedoya & Jaramillo (2018, p. 65). El desarrollo perceptivo se refiere a cómo los niños usan sus sentidos para recopilar y entender la información con las nociones básicas del área de matemática y responder al mundo que los rodea. Los bebés y los niños pequeños usan la percepción durante las interacciones, para la exploración y para dar sentido a sus experiencias. Los niños en edad preescolar confían en la información perceptual para desarrollar una mayor conciencia de sus cuerpos en el espacio y para moverse con efectividad para realizar tareas, tales como patearle una pelota a un amigo.

2.2. Percepción en las matemáticas

La percepción matemática se refiere a cómo los niños usan sus sentidos para recopilar y entender la información y responder al mundo que los rodea. Los bebés y los niños pequeños usan la percepción durante las interacciones, para la exploración y para dar sentido a sus experiencias. Los niños en edad preescolar confían en la información perceptual para desarrollar una mayor conciencia de sus cuerpos en el espacio y para moverse con efectividad para realizar tareas, tales como patearle una pelota a un amigo Bedoya & Jaramillo (2018, p. 58).

La percepción en los niños de educación inicial para adquirir conocimientos básicos en el área de matemática es importante ya que interactúan con su entorno reconociendo

diferentes características que lo rodean por lo cual les facilita en su aprendizaje realizando tareas con mayor facilidad y efectividad.

2.3. ¿Cómo desarrollamos competencias matemáticas a través del desarrollo perceptivo?

2.3.1. El desarrollo perceptivo matemático

Según el Ministerio de Educación (2015, p. 63)

La percepción es un proceso interno a través de la cual la persona organiza e interpreta la información que le llega a través de los diversos sentidos. Es decir, es el reflejo sensible de un objeto o un fenómeno de la realidad objetiva que actúa sobre nuestros órganos sensoriales.

Gracias a este proceso interno interpretamos la realidad y obtenemos información sobre ella, Es así, que los niños conocen las propiedades de los objetos, en principio, solo por el hecho de entrar en contacto práctico con ellos porque los interpreta y se los apropia.

El máximo desarrollo de la percepción se da entre los tres a siete años.

Las dificultades perceptivas presentan posteriormente problemas en la escritura de los números, así como en la enumeración. Los niños no logran tener una noción exacta del lugar que ocupan las cifras según correspondan (unidades, decenas y centenas). Así mismo, no pueden ubicarse bien espacialmente al hacer una operación sobre el papel.

2.3.2. Importancia del desarrollo perceptivo en matemática

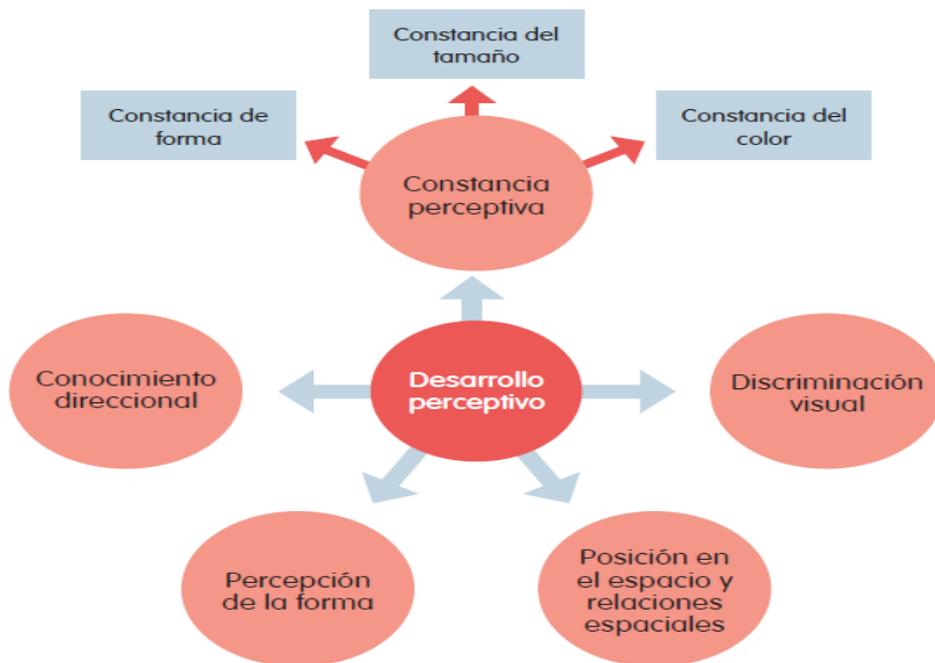
En relación con el aprendizaje de la matemática, el Ministerio de Educación (2015, p.66), anota que la percepción juega un papel muy importante porque favorece en los niños:

- La discriminación y comparación de las características de los objetos y personas.
- Identificar semejanzas y diferencias de objetos y personas. Reconocer posiciones, sonidos, imágenes y cantidades.
- Relacionar objetos, formas, tamaños, longitudes y grosor de los objetos.

- Percibir algunos estados de ánimo o cambios climáticos, etc.
- La organización e interpretación de la información que percibe.

2.3.3. Aspectos del desarrollo perceptivo

Para el Ministerio de Educación (2015, p. 64), los aspectos del desarrollo perceptivo, se esquematizan de la siguiente manera:



2.3.3.1. La constancia perceptiva. Es el proceso de percibir un objeto de una manera invariable pese a las alteraciones de luz, distancia y color, independientemente del cambio de estímulo del ojo. En el procesamiento perceptivo, se combinan el color, la figura fonda, la constancia de la forma, la representación y el análisis perceptivo visuales. Ministerio de Educación (2015, p. 64)

A. Constancia de forma. Todos los objetos tienen una forma, pero pueden cambiar por la posición en que se encuentra el estímulo o por la perspectiva del que percibe; por ejemplo, cuando una puerta se abre, la forma de la puerta varía cuando está abierta.

B. Constancia del tamaño. Los objetos y personas parecen cambiar de tamaño según donde se situó el observador.

Para desarrollar la constancia perceptiva se debe propiciar:

- Reproducir diseños con bloques.
- Buscar formas en una lámina.
- Realizar ensartes de cuentas o pasado jugar con dominó, bingo, loto, etc. Punzar figuras, entre otros.
- Debemos recordar que la o el docente debe brindar estas posibilidades sin dirigirlas acompañando a cada niño, propiciando los tiempos y el uso de materiales.

2.3.3.2. La discriminación visual. Es la capacidad para distinguir estímulos visuales a través de sus semejanzas y diferencias. Los niños deben alcanzar una percepción adecuada para que posteriormente puedan discriminar numerales que tengan formas semejantes y aprender que unas formas gráficas con una posición determinada y realizada en el papel de izquierda a derecha representan a las distintas cantidades. Ministerio de Educación (2015, p. 65).

Se debe trabajar la discriminación visual a través de formas simples; luego, formas complejas y posteriormente, posiciones espaciales.

Para desarrollar la discriminación visual se debe propiciar:

- Discriminación visual de formas simples posteriormente complejas.
- Juegos con posiciones espaciales.
- Discriminación de semejanzas y diferencias, entre otros.
- Debemos recordar que la o el docente debe brindar estas posibilidades sin dirigirlas acompañando a cada niño, propiciando los tiempos y el uso de materiales.

2.3.3.3. Conocimiento direccional. A través del conocimiento direccional los niños son capaces de dar dimensión a los objetos en el espacio externo y situarse en él, a través de la derecha-izquierda, arriba-abajo, más arriba-más abajo, adentro-afuera, adelante-atrás. Estas nociones espaciales se desarrollan por medio de actividades de

movimiento que ponen el énfasis en la dirección. El conocimiento direccional está relacionado con la lateralidad y direccionalidad. Ministerio de Educación (2015, p. 65).

A. La lateralidad. Se refiere al conocimiento o sentir interno de las diversas dimensiones del cuerpo con respecto a su localización y dirección, un niño que ha desarrollado adecuadamente el concepto de lateralidad no necesita depender de algún indicador externo para determinar la dirección. Por ejemplo, colocar una cinta de cierto color en cada mano para recordar cuál es su izquierda o derecha.

B. La direccionalidad. Es la proyección externa de la lateralidad, da dimensión a los objetos en el espacio y es un componente básico para aprender a leer y escribir. Los niños que no han establecido por completo la direccionalidad se enfrentarán frecuentemente con dificultades para distinguir entre las diferentes letras del alfabeto, se enfrenta a dificultades considerables para discriminar, como revertir palabras enteras.

Establecer el conocimiento direccional es un proceso del desarrollo que depende tanto de la maduración como del movimiento que realice en su entorno.

El conocimiento direccional adecuadamente desarrollado es una destreza de preparación necesaria para el éxito en la lectura y escritura, y el movimiento es una manera para desarrollar el aspecto perceptivo-motor.

Para desarrollar la direccionalidad, se debe propiciar:

- Juegos como el lazarillo, gallinita ciega, etc.
- Lecturas de imágenes.
- Trazar líneas horizontales o movimientos.
- Identificar los desplazamientos.
- Identificar posiciones del cuerpo y objetos.
- Dictado de posiciones.
- Trazar esquemas punteados, laberintos, entre otros.
- Debemos recordar que la o el docente debe brindar estas posibilidades sin dirigirlas acompañando a cada niño, propiciando los tiempos y el uso de materiales.

2.3.3.4. Percepción de la forma. Es una conducta compleja que se desarrolla a partir de la percepción de formas vagas hasta llegar progresivamente a la identificación de los rasgos distintivos de símbolos como letras y números que permiten su reconocimiento. Ministerio de Educación (2015, p. 66).

Para desarrollar la percepción de las formas, se debe propiciar:

- Percepciones básicas del medio.
- Agrupación de formas por criterio perceptual.
- Representación de las formas.
- Discriminación figura fondo.
- Completar figuras.
- Identificar semejanzas y diferencias en objetos similares, entre otros.
- Debemos recordar que la o el docente debe brindar estas posibilidades sin dirigirlasacompañando a cada niño, propiciando los tiempos y el uso de materiales.

2.3.3.5. Posición en el espacio y relaciones espaciales. La primera posición a la que se hace referencia es la relación de un objeto con el que observa. La segunda, hace referencia a la habilidad del que observa, de percibir la posición de dos objetos en relación con él. Ministerio de Educación (2015, p. 67).

Para desarrollar la percepción en el espacio, se debe propiciar:

- Completar figuras.
- Armar rompecabezas.
- Ensamblar partes.
- Continuar patrones de posición.
- Reproducción de mosaicos (simples y posteriormente complejos).
- Copia de figuras, entre otros.
- Debemos recordar que la o el docente debe brindar estas posibilidades sin dirigirlasacompañando a cada niño, propiciando los tiempos y el uso de materiales.

Es importante tener en cuenta que ninguna función perceptiva funciona por separado, sino que están coordinadas permanentemente entre sí. Por ello, la información que le llegue a los niños debe ser por los distintos canales sensoriales en las diversas

situaciones de la vida cotidiana y de forma más intensa en los momentos de juego. De allí la importancia de emplear diversas estrategias de enseñanza para responder a las mismas.

2.2.3. Definición de términos clave

2.2.3.1. Actividades Lúdicas. Garaigordobil (2008, p. 53), indica que las actividades lúdicas no solo sirven en el infante para enseñarle, también se prestan para dar pie a un mundo de autodescubrimiento, exploración y experimentación, entre otras sensaciones que permiten conocer sus límites y los del mundo que lo rodean. A través de los juegos los pequeños interiorizan valores, roles, conductas, actitudes, normas y reflexionan sobre sus capacidades sociales, culturales e intelectuales, por lo tanto, es juego es un transformador positivo del proceso de crecimiento integral de las diferentes etapas en las que se desenvuelve.

2.2.3.2. Desarrollo perceptivo matemático. Bedoya & Jaramillo (2018, p. 76). El desarrollo perceptivo matemático se denomina a la forma en que las personas hacen uso de sus principales sentidos para adquirir información del medio para razonar en diversas situaciones que se les presentan, planteando cinco aspectos centrales; la discriminación visual, la posición en el espacio y las relaciones espaciales; la percepción de la forma; y el conocimiento direccional.

Las percepciones matemáticas en el proceso de aprendizaje que tiene los estudiantes son vitales para hacerle frente a las diferentes dificultades asociadas a los conceptos básicos del área de matemáticas, esas que se muestran a través del desinterés, la apatía y la manera errónea en que se generan los procesos.

CAPÍTULO III
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS	ACTIVIDADES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Aplicando eficientemente las actividades lúdicas se fomentará el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.</p>	<p>PLANIFICACIÓN Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación con la directora y profesora de aula de la institución educativa asociada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina con la directora y profesora de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oficio emitido por la Dirección General. • Convenio interinstitucional. • Convenio personal. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Revisión del programa curricular de educación inicial para elaboración de la Matriz Curricular y de los Proyectos de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa el programa curricular de educación Inicial para la elaboración de la Matriz Curricular y de los Proyectos de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz Curricular. • Proyectos de Aprendizaje. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda, selección y adaptación de las actividades lúdicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona y adapta las actividades lúdicas que se van a trabajar en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programa de Intervención. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las actividades lúdicas como estrategia fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las actividades lúdicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de Aprendizaje. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de los instrumentos de recolección de información de: inicio, 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora los instrumentos de recolección de información 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo. 		

		proceso y salida.	de: inicio, proceso y salida.			
	EJECUCIÓN Ejecución de sesiones de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de las sesiones de aprendizaje aplicando utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática. • Aplicación de la lista de cotejo como pruebas de inicio, proceso y salida, para verificar el estado actual, el progreso de avance y la situación final de los niños y niñas en el desarrollo perceptivo en el área de Matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las sesiones de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática. • Aplica la Lista de Cotejo, como pruebas de inicio, proceso y salida, para verificar el estado actual, el progreso de avance y la situación final de los niños y niñas en el desarrollo perceptivo en el área de Matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de Aprendizaje. • Sistematización de la prueba de inicio, proceso y salida. 		
	EVALUACIÓN Evaluación de las actividades lúdicas en la fomentación del desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108- Estrellitas de Jesús, Chililique, San Ignacio, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de los instrumentos de recolección de datos en sus fases de inicio, proceso y de salida para verificar el nivel de desarrollo perceptivo en el área de Matemática. 			RESULTADO ESPERADO Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, fomentan el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de la prueba de inicio, proceso y salida.

					<p>lúdicas.</p> <p>INDICADORES DE RESULTADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. • Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. • Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamiento • Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de Aprendizaje. • Fotos.
--	--	--	--	--	--	--

					<p>“fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las texturas de los objetos. • Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. • Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente • Realiza trazos o dibujos espontáneos. 	
--	--	--	--	--	--	--

3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación

3.2.1.1. Acción N° 1.

Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.

Indicadores de proceso

- **Coordina con la directora y profesora de aula.**

Las investigadoras realizaron las coordinaciones pertinentes con la directora de la Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, San Ignacio, Mg. Olinda Felicitas Espinoza Adrianzén y la profesora de aula: Prof. Jaramillo Ramírez Carmen Evelia quienes aceptaron nuestra propuesta para realizar la investigación de manera asertiva. El director general del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio” emitió el oficio correspondiente. Producto de esta coordinación se firmaron los convenios interinstitucional y personal que autorizó dichas acciones.

Fuentes de verificación

- Oficio emitido por la Dirección General. (Ver anexo 4).
- Convenio interinstitucional. (Ver anexo 5).
- Convenio personal. (Ver anexo 6).

- **Revisa el programa curricular de educación Inicial para la elaboración de la Matriz Curricular y la elaboración de Proyectos de Aprendizaje.**

Las investigadoras hicieron la revisión minuciosa del Programa Curricular de Educación Inicial, para así poder elaborar la Matriz Curricular en relación a los objetivos propuestos en la investigación. También se elaboraron los Proyectos de Aprendizaje, considerando las capacidades, desempeños y nombres de las sesiones de aprendizaje relacionadas con

las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en relación a los objetivos propuestos en la investigación.

Fuentes de verificación

- Matriz Curricular. (Ver anexo 7).
- Proyectos de Aprendizaje. (Ver anexo 8).

• Selecciona y adapta las actividades lúdicas que se van a trabajar en el área.

Las investigadoras realizaron la revisión bibliográfica referida a las actividades lúdicas, luego de ello se hizo la selección y adaptación a la realidad de los estudiantes y a la comunidad de Chililique, para que luego de ello sean aplicadas en las sesiones de aprendizaje.

Fuentes de verificación

- Sesiones de aprendizaje. (Ver anexo 9).

• Diseña las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las actividades lúdicas.

Las investigadoras, teniendo en cuenta la Matriz Curricular, los Proyectos de Aprendizaje, planificaron 20 sesiones de Aprendizaje, teniendo en cuenta las actividades lúdicas como estrategia para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108- “Estrellitas de Jesús”, Chililique.

Estas sesiones fueron planificadas siguiendo las indicaciones y sugerencias de nuestro asesor metodológico y asesor de investigación; asimismo, teniendo en cuenta los objetivos planteados para ello. Para evidenciar este trabajo se seleccionaron 5 Sesiones de Aprendizaje que evidencian el trabajo efectivo realizado.

Fuentes de verificación

- Sesiones de aprendizaje. (Ver anexo 9).

• Elaboración de los instrumentos de recolección de información: inicio, proceso y salida.

Elaboramos el instrumento de recolección de información para el inicio, proceso y salida

de la investigación, la cual fue una Lista de Cotejo. Los ítems planteados en este instrumento, responden a los desempeños propuestos en nuestra investigación.

La Lista de Cotejo, en su estructura presenta: las instrucciones para que las investigadoras marquen de acuerdo a la observación de los ítems desarrollados por cada estudiante, referidos a la lectura.

La Lista de Cotejo fue elaborada por las investigadoras bajo la supervisión del docente asesor y constó de 8 ítems, con criterios de valoración: Sí y No, para evaluar los niveles de desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.

Fuentes de verificación

- Lista de Cotejo. (Ver anexo 10).

3.2.1.2. Acción N° 2.

Ejecución de sesiones de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.

• Ejecuta las sesiones de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

Al respecto, en este indicador señalamos que las investigadoras ejecutaron 20 sesiones de Aprendizaje, utilizando las actividades lúdicas como estrategia para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.

En esta ejecución tuvimos en cuenta las sugerencias del asesor de investigación, los docentes que conforman el Equipo de Práctica del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, así mismo, se revisó bibliografía pertinente y consideramos las sugerencias de la docente de aula. Las sesiones de Aprendizaje mencionadas se encuentran en nuestro diario de clases, pero para este informe de tesis hemos seleccionado 5 sesiones de aprendizaje, que evidencian el trabajo realizado.

Fuentes de verificación

- Sesiones de aprendizaje. (Ver anexo 9).

- **Aplica la Lista de Cotejo, como pruebas de inicio, proceso y salida, para verificar el estado actual, el progreso de avance y la situación final de los niños y niñas en el desarrollo perceptivo en el área de Matemática.**

PRUEBA DE INICIO

La aplicación de la Prueba de Inicio en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, nos arrojó los siguientes resultados:

- **ÍTEM 1: Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma:** 2 estudiantes que equivale al 17%, manifiesta que, si establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 83%, anotan que no establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. (Ver tabla 1 y gráfico 1).
- **ÍTEM 2: Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno:** 1 estudiante que equivale al 8%, manifiesta que, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 92%, anotan que no se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. (Ver tabla 2 y gráfico 2).
- **ÍTEM 3: Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos:** 3 estudiantes que equivale al 25%, manifiesta que si Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 75%, anotan que no Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. (Ver tabla 3 y gráfico 3).
- **ÍTEM 4: Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y**

desplazamientos: 2 estudiantes que equivale al 17%, manifiesta que si Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 83%, anotan que no Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

- **ÍTEM 5: Reconoce las texturas de los objetos:** 0 estudiantes que equivale al 0%, manifiesta que, si reconoce las texturas de los objetos, mientras que 12 estudiantes, que equivalen al 100%, anotan que no reconoce las texturas de los objetos. (Ver tabla 5 y gráfico 5).
- **ÍTEM 6: Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula:** 1 estudiante que equivale al 8%, manifiesta que, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 92%, anotan que no utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. (Ver tabla 6 y gráfico 6).
- **ÍTEM 7: Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente:** 1 estudiante que equivale al 8%, manifiesta que, si selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 92%, anotan que no selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente. (Ver tabla 7 y gráfico 7).
- **ÍTEM 8: Realiza trazos o dibujos espontáneos:** 2 estudiante que equivale al 17%, manifiesta que, si realiza trazos o dibujos espontáneos, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 83%, anotan que no realiza trazos o dibujos espontáneos. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Inicio, nos indican que los niveles de desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, han sido muy bajos, lo que justificó la aplicación de un programa de intervención con las actividades lúdicas como estrategia para revertir la problemática detectada.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada. (Ver anexo 11).

PRUEBA DE PROCESO

La aplicación de la Prueba de Proceso a los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, nos arrojó los siguientes resultados:

- **ÍTEM 1: Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que, si establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. (Ver tabla 1 y gráfico 1).
- **ÍTEM 2: Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. (Ver tabla 2 y gráfico 2).
- **ÍTEM 3: Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. (Ver tabla 3 y gráfico 3).
- **ÍTEM 4: Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50 %, anotan que no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y

desplazamientos. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

- **ÍTEM 5: Reconoce las texturas de los objetos:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que, si reconoce las texturas de los objetos, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no reconoce las texturas de los objetos. (Ver tabla 5 y gráfico 5).
- **ÍTEM 6: Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50%, anotan que no utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. (Ver tabla 6 y gráfico 6).
- **ÍTEM 7: Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50%, anotan que no utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula. (Ver tabla 7 y gráfico 7).
- **ÍTEM 8: Realiza trazos o dibujos espontáneos:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que, si selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50%, anotan que no selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Proceso, nos indican que los niveles de desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, han ido elevándose, lo que nos permite manifestar que la utilización de las actividades lúdicas como estrategia, favorece significativamente el desarrollo de esta competencia.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de, Proceso. (Ver anexo 11).

PRUEBA DE SALIDA

La aplicación de la Prueba de Salida a los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, nos arrojó los siguientes resultados:

- **ÍTEM 1: Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

- **ÍTEM 2: Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 92%, no se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

- **ÍTEM 3: Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

- **ÍTEM 4: Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

- **ÍTEM 5: Reconoce las texturas de los objetos:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si reconoce las texturas de los objetos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no reconoce las texturas de los objetos. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

- **ÍTEM 6: Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando**

movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula: 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. (Ver tabla 6 y gráfico 6).

- **ÍTEM 7: Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

- **ÍTEM 8: Realiza trazos o dibujos espontáneos:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si realiza trazos o dibujos espontáneos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no realiza trazos o dibujos espontáneos. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Salida, nos indican que los niveles de desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, se han elevado considerablemente, lo que nos permite manifestar que la utilización de las actividades lúdicas, si fue pertinente.

Fuentes de verificación

- Sistematización de la Prueba de Salida. (Ver anexo 11).

3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación

3.2.2.1. Acción N° 3

Evaluación de las actividades lúdicas en la fomentación del desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108- Estrellitas de Jesús, Chililique, San Ignacio, 2023.

RESULTADO ESPERADO

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, fomentan el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas.

La eficacia de las actividades lúdicas para el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas, se puede comprobar luego de haber diseñado, ejecutado y evaluado las 20 sesiones de aprendizaje, las cuales nos demuestra la efectividad de nuestra propuesta; asimismo, se puede verificar en la sistematización de las pruebas de entrada, proceso y salida, en donde estadísticamente se pueden apreciar los logros adquiridos luego de concluir nuestra investigación. Tal como se puede apreciar en la sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida.

Fuente de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

Indicadores de resultado

• Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma.

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si establecen relaciones entre objetos de su entorno según su forma, por lo tanto fomentan su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

• Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno.

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, por lo tanto fomentan en su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a

que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamiento**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si expresan su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, por lo tanto fomentan su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si expresan su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos; por lo tanto, fomentan su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Reconoce las texturas de los objetos.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si reconoce las texturas de los objetos, por lo tanto fomentar su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, por lo tanto fomentar su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si seleccionan y ubican objetos en el espacio correspondiente, por lo tanto fomentan su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

- **Realiza trazos o dibujos espontáneos.**

Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si realiza trazos o dibujos espontáneos, por lo tanto fomentar su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fomente en niveles óptimos.

Fuente de verificación

- Sistematización de la Prueba de Entrada, Proceso y Salida. (Ver anexo 11).

3.1. DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Para la realización de la difusión de resultados, esta actividad la realizamos el miércoles 04 de octubre del 2023 en la tarde, conjuntamente con la profesora de aula Carmen Evelia Jaramillo Ramírez, la profesora Olinda Felicitas Espinoza Adrianzén, directora de la Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, también contamos con la presencia de los padres familia y el equipo de investigación.

En esta reunión se compartió un video corto en el que se informó los resultados del trabajo aplicado en los niños y niñas de 3 años; asimismo, se agradeció el apoyo brindado al equipo de investigación durante el desarrollo de la investigación.

La directora y padres de familia expresaron su agradecimiento por el trabajo realizado y los logros obtenidos, motivando a continuar con este tipo de trabajo pedagógico y de esta manera mejorar la enseñanza – aprendizaje y desarrollar en buenos niveles.

El desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108- “Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023. **(Ver anexo N° 13).**

CONCLUSIONES

Al término de nuestra investigación, presentamos las siguientes conclusiones:

1. La utilización de las actividades lúdicas como estrategia, permitió fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, 2023.
2. Se observó la realidad institucional y se diagnosticó que los niveles de desarrollo perceptivo en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108 - “Estrellitas de Jesús”, Chililique, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues en un alto porcentaje como lo fue el 83% de los estudiantes no lograban realizar actividades de desarrollo perceptivo, tal como podemos apreciar en la sistematización de la Lista de Cotejo aplicada como Prueba de Inicio de la investigación.
3. La planificación y ejecución de la Programación Curricular Anual, los Proyectos de Aprendizaje y las Sesiones de Aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con el desarrollo perceptivo en el área de Matemática y aplicando las actividades lúdicas, permitió elevar los niveles correspondiente, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.
4. Se observó el nivel de valoración de las actividades lúdicas, aplicados en las Sesiones de Aprendizaje, en la fomentación del desarrollo perceptivo en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - “Estrellitas de Jesús”, Chililique; luego del cual se determinó que sus resultados fueron positivos, pues un 100% de niños y niñas han logrado mejorar significativamente los niveles de desarrollo perceptivo, tal como podemos apreciar en la sistematización de la Lista de Cotejo aplicada como Prueba de Salida de la investigación.

SUGERENCIAS

Al término de nuestra investigación planteamos las siguientes sugerencias:

1. Que las docentes del nivel de Educación Inicial en el momento de aplicar el Programa “Participando en actividades lúdicas lograremos el desarrollo perceptivo en el área de matemática”, deben trabajar a la par con el enfoque basado en la resolución de problemas, pues de esta manera la enseñanza aprendizaje de la Matemática, será considerada dentro de la realidad contextual de los niños y niñas.
2. Que, las docentes de educación inicial durante el desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje en el área de Matemática, deben utilizar las actividades lúdicas como estrategia y deben incluir juegos matemáticos y materiales educativos, entre otros, para reforzar las habilidades matemáticas de los niños y niñas.
3. Que se fomenten cursos de capacitación e innovación pedagógica a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 108 - “Estrellitas de Jesús”, Chililique, referido a la utilización de las estrategias para el desarrollo perceptivo y el enfoque basado en la resolución de problemas y de esa manera propiciar en los estudiantes el desarrollo de las habilidades matemáticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, Y. (2019). *Aplicación del programa aprendo las matemáticas*. Arequipa.: Hill.tec.collegue.edu.
- Aguilar & Amaro (2018). *Importancia de la aplicación de juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de nivel inicial del jardín de niños N° 583-2, Santa, Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Álamo, R. (2012). *Características de los Juegos Didácticos*. Perú.
- Amaro, R. (2018). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños*. Perú. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Bedoya, L & Jaramillo, M. (2018). *Desarrollo perceptual, motor y físico*. Estados unidos.:<https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/preparacion-escolar/effective-practice-guides/desarrollo-perceptual-motor-y-fisico>
- Cañizales, T. (2008). *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3° grado*. México.
- Chi-Cauich (2018). *Las estrategias lúdicas en infantes*. España.
- Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los niños estudiantes de educación inicial*. Ayacucho.:
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4821/actividades_ludicas_y_aprendizaje_significativo_cuya_avalos_gabriela.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Flores, A. (2021). *Juegos lúdicos*. Cuba.: Hill.
https://www.ecured.cu/Juegos_L%C3%BAdico

- Gallahue, D. & Ozmun, J. (2020). *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents, Adults* McGraw Hill. Higher Education.
- Garaigordobil, M. (2008). *Actividades lúdicas para que los niños aprendan*. Lima.: <https://www.lacteoselrodeo.co/articulo/actividades-ludicas-para-ninos-aprendan>
- Gil, Y. & Zaquinaula, M. (2018). *Estrategias didácticas para elevar el nivel de atención en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1265 La Cordillera, distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2018*. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio.
- Gonzales, E & Rodríguez, J. (2018). *Desarrollo del pensamiento matemático en el niño deprescolar*. Ecuador.: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOLÓGICAS%20EN%20LA%20EDUCACIÓN%20INICIAL.pdf>
- González, L. M. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. México.
- Guaicha (2018). *La percepción en las relaciones lógicas matemáticas en los niños y niñas*. Universidad Central de Ecuador.
- Ministerio de Educación (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área Curricular Matemática. 3, 4, 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.: Metrocolor S.A.
- Montalvo (2021). *Actividades Lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento en los niños y niñas de primero de básica*. Universidad politécnica salesiana, Ecuador.
- Muñoz, J. R. (2012). *Actividades lúdicas*. España.
- Olortegui (2020). *Las actividades lúdicas en los niños de inicial*. Universidad Nacional de Tumbes, Perú.
- Padra, R. et al. (2021). *Percepción de estudiantes sobre el desarrollo de aptitudes*

matemáticas en el aula y su relación con el desempeño académico. España.: Hill.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1278>

Rodeo, L. (2008). *Actividades lúdicas para que los niños aprendan*.
Lima.:<https://www.lacteoselrodeo.co/articulo/actividades-ludicas-para-ninos-aprendan>

Sánchez, J.et al. (2020). *El juego como representación del signo en los niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Costa Rica.:<https://www.redalyc.org/atículo.oa?id=4462184041>.

Tupia, I. (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación*. Lima.:
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2263/TM%20CE-Pa%203956%20T1%20-%20Tupia%20Rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

LINKS

<https://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/experiencias-sensoriales-importantes-en-el-aprendizaje-de-las-matematicas>

<https://doi.org/10.36260/rbr.v10i4.1278>

<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20OL%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%20CAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20115/4/UPS-CT009041.pdf>

<http://200.23.113.51/pdf/28930.pdf>

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2263/TM%20CE-Pa%203956%20T1%20%20Tupia%20Rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4821/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_CUYA_AVALOS_GABRIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8295/PSMacchycc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

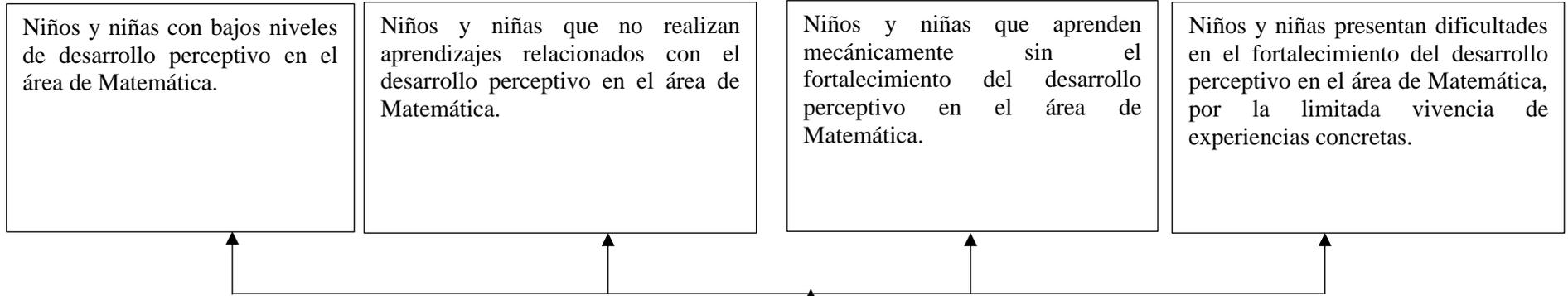
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ab3b909b-8dc4-4cde-a942-e989ab6ceaf2/content>

<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>

ANEXOS

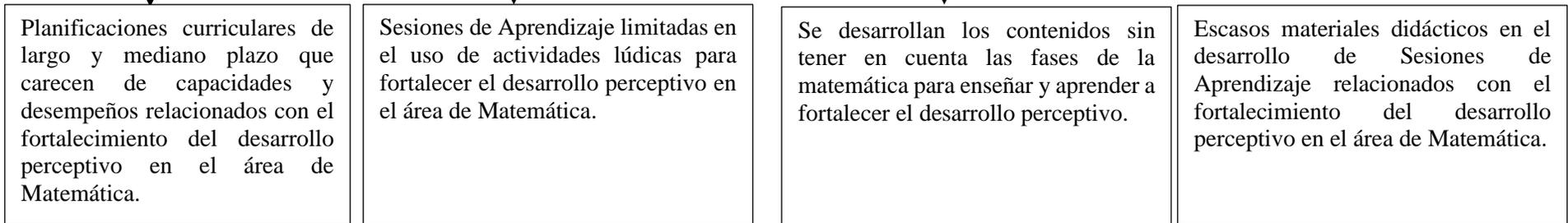
ANEXO N° 01
ÁRBOL DE PROBLEMAS

CONSECUENCIAS



LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°108 “ESTRELLITAS DE JESÚS” - CHILILIQUE PRESENTAN BAJO NIVEL DE DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA.

CAUSAS



ANEXO N° 02

ÁRBOL DE OBJETIVOS

MEDIOS

Planificación curricular de largo y mediano plazo de aprendizaje que consideren capacidades y desempeños para el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

Planificación y ejecución de Sesiones de Aprendizaje que promuevan aprendizajes relacionados con el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

Niños y niñas que se propicia el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática teniendo en cuenta las fases de la matemática.

Elaboración de materiales didácticos apropiados que promuevan el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “ESTRELLITAS DE JESÚS” - CHILILIQUE PRESENTAN BUENOS NIVELES DE DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA.

FINES

Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

Aplicar las actividades lúdicas que permitan el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática para el propiciar el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan el desarrollo de aprendizajes relacionados con el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática.

ANEXO N° 03
OFICIO EMITIDO POR LA DIRECCIÓN GENERAL

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

San Ignacio, 10 de marzo del 2023.

OFICIO MÚLTIPLE N° 01-2023/DRE-CAJ/IESPP "RHR".SI/DG.

SEÑOR : Prof.
Director de la I.E. N° 108 – "ESTRELLITAS DE JESUS"-CHILIQUE
San Ignacio.

ASUNTO : Solicito apoyo con recepción de las estudiantes del IESPP "Rafael Hoyos Rubio" para realizar sus Prácticas Pre Profesionales.

Tengo el honor de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y hacer de su conocimiento que, las estudiantes del IX-X semestre, de la carrera de Educación Inicial del IESPP "RHR", de acuerdo a la normatividad vigente, deben ejecutar sus Prácticas Pre Profesionales; por lo que nuestra institución ha planificado desarrollar las prácticas en el periodo 2023-I y 2023-II, según el siguiente cuadro:

CICLO	FECHA INICIO	FECHA TÉRMINO
IX CICLO INICIAL	20-03-2023	19-07-2023
X CICLO INICIAL	24-07-2023	04-10-2023
OBSERVACIÓN	En las semanas del 31-07-23 al 11-08-23 las estudiantes realizarán trabajos académicos en el IESPP "Rafael Hoyos Rubio".	

Dichas prácticas se realizarán en la modalidad presencial los días: lunes martes y miércoles, en tal sentido, solicito a Ud. apoyar a las estudiantes: **RODRIGUES ROJAS, LIZBETH y FLORES CHOCÁN, JENNIFER SARAY**; quien se ha determinado que atenderán el aula de **3 años de Educación Inicial**, por lo que deberán coordinar con la docente de aula sobre las actividades de aprendizaje a planificar y ejecutar respectivamente.

En espera de su valioso apoyo, a esta institución de formación docente, hago propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial consideración y deferencia personal.

Atentamente



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
I.E.S.P.P. RAFAEL HOYOS RUBIO
Francisco M. Zhunke Salas
C.M. 027854410
DIRECTOR GENERAL

Calle .El Maestro N°.637 – San Ignacio-Cajamarca
www.pedagogicorafelhoyosrubio.edu.pe
Email : sanignacio@pedagogicorafelhoyosrubio.edu.pe

**ANEXO N° 04
CONVENIO
INTERINSTITUCIONAL**



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
RAFAEL HOYOS RUBIO
SAN IGNACIO

**CONVENIO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN
ENTRE EL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "RAFAEL HOYOS
RUBIO" Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 CHILILIQUE - SAN IGNACIO.**

Conste que el presente convenio, el que se denomina CONVENIO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa Inicial N° 108, Sector Chililique del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	IESPP "Rafael Hoyos Rubio"
Código Modular	0926865
Dirección	Calle El Maestro N° 637
Página Web	www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	Educación Inicial
Representante legal	Francisco Marcelo Chunque Salas.
	DNI. N° 27854410
	fmchunque@hotmail.com
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS E INVESTIGACIÓN	
Nombre de la institución	I.E.I N° 108
Código Modular	0585745
Dirección	Sector Chililique -San Ignacio
Zona	Rural
Representante legal	Olinda Felicitas Espinoza Adrianzén.
	DNI. N° 16648284
	Email: linda10_331@hotmail.com



II. CICLOS, DÍAS Y HORAS DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN:											Total
Ciclos	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	
Días	5	5	8	8	10	10	15	15	64	64	204
Horas	30	30	48	48	60	60	90	90	384	384	1224

III. TIEMPO DE VIGENCIA	Dos años: 2023 y 2024
--------------------------------	-----------------------

IV. CONDICIONES DEL CONVENIO:	
4.1	Plazo de ejecución: periodo comprendido del 01 del mes de marzo al 31 de diciembre del 2023 al 2024.
4.2	Días de práctica pre profesional e investigación, lunes, martes, miércoles, jueves y viernes, según el DCBN y el plan de trabajo de la Práctica e Investigación.
4.3	Edades a asumir, según coordinación: 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
4.4	Horario de las practicas: de 8:00 am hasta la 12.30 pm.
4.5	Asegurar los ambientes donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.
4.6	Socializar los resultados de la investigación realizado por los estudiantes en la institución Educativa.

- 4.7 Establecer estrecha coordinación académica y extra curricular entre ambas instituciones con la finalidad de formar profesionales altamente calificados y competitivos.

V. OBLIGACIONES DE LA IESPP "RAFAEL HOYOS RUBIO":

- 5.1 Coordinar y formalizar con EL CENTRO DE PRÁCTICA la gestión de la Práctica e investigación para los estudiantes de formación inicial docente de I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX y X ciclos académicos cuya finalidad es desarrollar y consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y carrera/programa; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.
- 5.2 Asignar a los estudiantes practicantes de la carrera/programa de Educación inicial el grupo y sección de niños y niñas, previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 5.3 El equipo del Área de Práctica e Investigación del Instituto asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica e Investigación que se lleva a cabo en la Institución Educativa de Práctica e Investigación.
- 5.4 Promover la aprobación de Proyectos de Investigación en cada Centro de Práctica, para su ejecución, partiendo de la problemática educativa detectada en el contexto donde realiza la práctica pedagógica y generar los proyectos de innovación que coadyuven hacia la calidad educativa.

VI. OBLIGACIONES DE LA I.E. DE PRÁCTICAS E INVESTIGACIÓN:

- 6.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios, así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 6.2 Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 6.3 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la Práctica e Investigación del INSTITUTO.
- 6.4 Asesorar a los estudiantes-practicantes en las acciones de pasantía, la planificación de la Programación Curricular Anual, Experiencias de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 6.5 Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 6.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes; ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.
- 6.7 Los docentes de aula pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente.
- 6.8 Emitir informes que requiera el IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio en relación con las actividades, desempeño, responsabilidad y compromiso del practicante.



VII. DE LA RESOLUCIÓN:

El presente Convenio de Cooperación Interinstitucional se podrá renovar automáticamente concluido el periodo de la vigencia, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el mes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

EL incumplimiento de alguno de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por el INSTITUTO en coordinación con el CENTRO DE PRÁCTICA, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

Las partes, después de haber leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la Institución Educativa y el segundo para el IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en la ciudad de San Ignacio, el 01 de marzo del año 2023.



Firma

Responsable de la IE.
Centro de Práctica e Investigación



Firma

Responsable del IESPP "RHR"

**ANEXO N° 05
CONVENIO PERSONAL**

**CONVENIO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES E INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES CON
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CENTRO DE PRÁCTICAS.**

Conste que el presente convenio, el que denomina CONVENIO DE PRACTICAS PREPROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el ESTUDIANTE del Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa Inicial N° 108 "Estrellitas de Jesús" del sector Chililique del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	: IESPP "Rafael Royos Rubio"
Código Modular	: 0926865
Dirección	: Calle El Maestro N° 637
Página Web	: www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	: sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	: Educación Inicial
Representante legal	: Francisco Marcelo Chunque Salas. : DNI. N° 27854410
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES	
Nombre de la institución	: I.E.I N° 108 - "Estrellitas de Jesús"
Código Modular	: 0585745
Dirección	: CHILILIQUE
Zona	: Rural (X) Urbano ()
Representante legal	: Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas. DNI. N° 16648284

II. Código Modular IE. de Práctica	III. N° de horas de Práctica semanal	IV. Total horas de práctica: IX y X	V. Tiempo de vigencia
0585745	18 horas semanales	486	Desde el 20 de marzo hasta el 04 de octubre del 2023.

VI. Datos del estudiante:		
Apellidos y Nombres	Código del estudiante	Ciclos
FLORES CHOCAN, JENNIFER SARAY	70940363	IX-X

VII. Condiciones del convenio:
6.1. Plazo de ejecución: periodo comprendido del 20 de marzo al 04 de octubre del 2023.
6.2. Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes y miércoles.
6.3. Edades a asumir, según coordinación: 3 años de Educación Inicial.
6.3. Horario de las practicas: de 08:30 am hasta la 12.30 pm.
6.4. Ambiente donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.

VIII. Obligaciones del estudiante:

- 7.1. Participa en acciones de ayudantía, la programación, ejecución, evaluación curricular, y utilización de recursos y materiales didácticos incluyendo entornos virtuales de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.2. Desarrollar sus prácticas pre profesionales e investigación con vocación, disciplina y responsabilidad en el Marco del Buen Desempeño Docente.
- 7.3. Permanente comunicación con los padres de familia, docentes y directivos de la institución educativa.
- 7.4. Observar y atender ritmos de aprendizaje y habilidades más heterogéneas y diversos de los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.
- 7.5. Demostrar actitudes éticas y morales acordes con la profesión.
- 7.6. Velar por la conservación y funcionamiento de los materiales, equipos e infraestructura de la IE. Donde realiza su práctica.

VIII. Obligaciones de la I.E. de prácticas preprofesionales:

- 8.1. Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 8.2. Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 8.3. Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 8.4. Asesorar en la planificación de la Programación Curricular Anual, Proyectos de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 8.5. Informar sobre el desempeño, responsabilidad y compromiso del estudiante en la institución educativa.
- 8.6. Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Pre Profesional Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 8.7. No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e institución, teniendo en cuenta que la Práctica Pre Profesional Docente es una actividad Ad Honorem.

Las partes, después de leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la institución educativa, el segundo para el practicante, estudiante del IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio.

San Ignacio, marzo del 2023.

Flores Chocan Jennifer Saray
Firma del estudiante
DNI N° 70940363



Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas.
Firma responsable de la I.E.
DNI N°16648284

CONVENIO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES E INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES CON LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CENTRO DE PRÁCTICAS.

Conste que el presente convenio, el que denomina CONVENIO DE PRACTICAS PREPROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el ESTUDIANTE del Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa Inicial N° 108 "Estrellitas de Jesús" del sector Chililique del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	: IESPP "Rafael Royos Rubio"
Código Modular	: 0926865
Dirección	: Calle El Maestro N° 637
Página Web	: www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	: sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	: Educación Inicial
Representante legal	: Francisco Marcelo Chunque Salas. : DNI. N° 27854410
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES	
Nombre de la institución	: I.E.I N° 108 "Estrellitas de Jesús"
Código Modular	: 0585745
Dirección	: Chililique
Zona	: Rural (X) Urbano ()
Representante legal	: Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas. DNI. N° 16648284

II. Código Modular IE. de Práctica	III. N° de horas de Práctica semanal	IV. Total horas de práctica: IX y X	V. Tiempo de vigencia
0585745	18 horas semanales	486	Desde el 20 de marzo hasta el 04 de octubre del 2023.

VI. Datos del estudiante:		
Apellidos y Nombres	Código del estudiante	Ciclos
RODRIGUES ROJAS, LIZBETH	60421691	IX-X

VII. Condiciones del convenio:
6.1. Plazo de ejecución: periodo comprendido del 20 de marzo al 04 de octubre del 2023.
6.2. Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes y miércoles.
6.3. Edades a asumir, según coordinación: 3 años de Educación Inicial.
6.3. Horario de las practicas: de 08:30 am hasta la 12.30 pm.
6.4. Ambiente donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.

VIII. Obligaciones del estudiante:

- 7.1. Participa en acciones de ayudantía, la programación, ejecución, evaluación curricular, y utilización de recursos y materiales didácticos incluyendo entornos virtuales de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.2. Desarrollar sus prácticas pre profesionales e investigación con vocación, disciplina y responsabilidad en el Marco del Buen Desempeño Docente.
- 7.3. Permanente comunicación con los padres de familia, docentes y directivos de la institución educativa.
- 7.4. Observar y atender ritmos de aprendizaje y habilidades más heterogéneas y diversos de los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.
- 7.5. Demostrar actitudes éticas y morales acordes con la profesión.
- 7.6. Velar por la conservación y funcionamiento de los materiales, equipos e infraestructura de la IE. Donde realiza su práctica.

VIII. Obligaciones de la I.E. de prácticas preprofesionales:

- 8.1. Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 8.2. Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 8.3. Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 8.4. Asesorar en la planificación de la Programación Curricular Anual, Proyectos de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 8.5. Informar sobre el desempeño, responsabilidad y compromiso del estudiante en la institución educativa.
- 8.6. Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Pre Profesional Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 8.7. No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e institución, teniendo en cuenta que la Práctica Preprofesional Docente es una actividad Ad Honorem.

Las partes, después de leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la institución educativa, el segundo para el practicante, estudiante del IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio.

San Ignacio, marzo del 2023.


Rodríguez Rojas, Lizbeth
Firma del estudiante
DNI N° 60421691


Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas.
Firma responsable de la I.E.
DNI N°16648284

ANEXO N° 06

MATRIZ CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑOS PRECISADOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresan con su cuerpo o mediante algunas acciones 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" y "fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. - Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. - Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: "arriba" o "abajo", representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamiento. - Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: "dentro" o "fuera", representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. - Reconoce las texturas de los objetos. - Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. - Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondientes. - Realiza trazos o dibujos espontáneos.

ANEXO N°07
PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | | |
|-----|------------------------------|---|
| 1.1 | Institución Educativa Inicia | : N° 108 “Estrellitas de Jesús”. |
| 1.2 | Ciclo/Edad | : II/ 3 años. |
| 1.3 | Lugar | : Chililique. |
| 1.4 | Directora | : Mg. Espinoza Adrianzén, Olinda Felícitas. |
| 1.5 | Profesora de aula | : Jaramillo Ramírez, Carmen Evelia. |
| 1.6 | Investigadoras | : - Flores Chocán, Jennifer Saray.
- Rodrigues Rojas, Lizbeth. |
| 1.7 | Docente de Investigación | : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén. |
| 1.8 | Docente Asesor de Tesis | : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén. |

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

2.1. TÍTULO	“Pequeños exploradores conociendo el entorno que nos rodea”.	
2.2. DURACIÓN: 04 semanas	INICIO: 13 de septiembre del 2023. TÉRMINO: 04 de octubre del 2023.	
2.3. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA O FUNDAMENTACIÓN	En la Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” – Chililique – San Ignacio, en el aula de 3 años de edad, se evidenció que los niños tienen problemas al adaptarse y relacionarse en el espacio, presentando bajo nivel en su desarrollo perceptivo en el área de matemática; porque cuando se les presentaba figuras geométricas no conocían su forma, asimismo desconocían de las nociones espaciales al ubicarse, ubicar objetos y desplazarse por sí mismos, es por ello; que se ha planificado actividades lúdicas que ayudaran a fomentar el desarrollo perceptivo para lograr que ellos conozcan y comprendan su espacio los rodea.	
2.4. PRODUCTOS	ÁREA	PRODUCTO
	Matemática	Fomentar el desarrollo de la percepción visual al conocer la forma de círculo y desarrollan una ficha de trabajo donde tienen que colorear solo los objetos de forma circular.
		Fomentar el desarrollo de la percepción visual al conocer la forma de cuadrado y desarrollan una ficha de trabajo donde trazan y pintan la forma geométrica de un cuadrado.
		Conocen la noción espacial “Arriba”-“Abajo” y desarrollan una ficha de trabajo donde tiene que colorear de rojo las manzanas que están “arriba” y de amarillo las manzanas que están “abajo” del árbol.
		Se ubica “Dentro”-“Fuera” del regalo gigante y desarrollan una ficha donde colorean al niño que se encuentra “dentro” del regalo gigante y encierran al niño que se encuentra “afuera” del regalo gigante.

II. PRE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
- Identificaremos la problemática y los propósitos a lograr en el proyecto de aprendizaje. - Buscaremos títulos	- Empleando material llamativo. - Planteando situaciones problemáticas. - Mediante el dialogo, lluvia de ideas. - Desarrollando fichas de trabajo. - Mediante actividades lúdicas.	- Imágenes. - Regalo gigante. - Limpia tipo, cinta - Siluetas de las formas del círculo y el cuadrado.

<p>tentativos para las sesiones de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparar material adecuado para el desarrollo de las sesiones. - Conocemos las figuras geométricas del círculo y el cuadrado. - Aprendemos las nociones espaciales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entonando canciones alusivas a cada tema. - Mostrando videos. - Emplearemos material del aula. - Organizándose en equipos de trabajo. - Aplicando el instrumento de evaluación (lista de cotejo). 	<ul style="list-style-type: none"> - Silicona, goma - Siluetas e imágenes de los números - Videos, canciones - Micrófono de la participación. - Papel bond, tijeras, plumones - Laptop, parlante.
---	---	---

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPE- TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS (Criterios de evaluación)	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANS VERSAL	INSTR. DE EVAL.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos de forma circular a través del juego “Lulú manda” para reconocer la su forma geométrica.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde tienen que colorear solo los objetos de forma circular.	Búsqueda de la excelencia	Lista de cotejo
			Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; utilizando expresiones “arriba”, “abajo” a través de la identificación de posiciones.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde tiene que colorear de rojo las manzanas que están “arriba” y de amarillo las manzanas que están “abajo” del árbol.		
			Establece relaciones de forma cuadrangular a través del juego “Buscar formas en una lámina” para reconocer la forma geométrica del cuadrado.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde trazan y pintan la forma geométrica de un cuadrado.		

			Se ubica a sí mismo utilizando expresiones como: “dentro” - “fuera” a través del juego “El regalo gigante” para aprender a ubicarse en el espacio.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde colorean al niño que se encuentra a “dentro” del regalo gigante y encierran al niño que se encuentra “afuera” del regalo gigante.		
--	--	--	--	--	--	--

IV. PROYECCIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

FORMULACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN FORMA SECUENCIAL			
MIÉRCOLES 13 DE SEPTIEMBRE DEL 2023	MIÉRCOLES 20 DE SEPTIEMBRE DEL 2023	MIÉRCOLES 27 DE SEPTIEMBRE DEL 2023	MIÉRCOLES 04 DE OCTUBRE DEL 2023
Sesión N° 17	Sesión N° 18	Sesión N° 19	Sesión N° 20
Conocemos a nuestro amigo el círculo con el juego: Lulú manda.	Nos divertimos conociendo a nuestro amigo el cuadrado con el juego: Buscar formas en una lámina.	Conocemos las nociones espaciales “Arriba”- “Abajo” con el juego: El árbol de manzanas.	Nos ubicamos “Dentro”- “Fuera” con el juego: El regalo gigante.

V. ESTRATEGIAS A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- 5.1 Actividad Lúdica: Lulu manda.
- 5.2 Actividad Lúdica: Buscar formas en una lámina.
- 5.3 Actividad Lúdica: El árbol de manzanas.
- 5.4 Actividad Lúdica: El regalo gigante.

VI. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

- 6.1 Símbolos visuales
 - a. Imágenes.
 - b. Siluetas del círculo y cuadrado.
 - c. Fichas de trabajo.
 - d. Imagen de reloj, una pizza, una pelota, una moneda.
 - e. Árbol.
 - f. Regalo gigante.
 - g. Láminas.
- 6.2 Símbolos orales
 - a. Palabra hablada.
 - b. Dialogo, conversaciones, preguntas.
- 6.3 Experiencias simuladas
 - a. Dinámicas.

- 6.4 Exhibiciones
 - a. Casos
- 6.5 Experiencia directa
 - a. Ejecución de la actividad lúdica.
- 6.6 Radio y grabaciones
 - a. Videos.
 - b. Canciones.
- 6.7 Exposiciones
 - a. Técnica del museo.

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

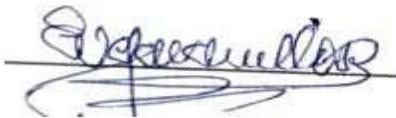
Ministerio de Educación, (2016). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>



Flores Chocán Jennifer Saray
Practicante



Rodrigues Rojas, Lizbeth
Practicante



Jaramillo Ramírez Carmen Evelia
Profesora De Aula



Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
Directora I.E N° 108
“Estrellitas De Jesús”



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Docente Asesor De Tesis

ANEXO N° 8 PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Nombre** : “Participando en actividades lúdicas lograremos el desarrollo perceptivo en el área de Matemática”.
- 1.2. Beneficiarios** : Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique, San Ignacio, 2023.
- 1.3. Duración** : 8 meses.
- 1.4. Autoras** : - Flores Chocan, Jennifer Saray.
- Rodrigues Rojas, Lizbeth.
- 1.5. Asesor** : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén.

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes y socializan con los demás.

Jean Piaget considera al “juego un ejercicio de la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora”; el juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla. (Tripero, 2018, p. 46).

Piaget (1975) plantea que "el desarrollo perceptivo matemático se enfatiza en la construcción de la noción del conocimiento, que se desglosa de las relaciones entre los objetos y desciende de la propia producción del individuo" (p. 20); es decir, el niño fomenta un desarrollo perceptivo, conocimiento lógico matemático, coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos, lo cual, viéndolo desde este punto de vista, exige que el docente sea conocedor de todos los aspectos relacionados con dicho tema para orientar y potenciar estos procesos en los niños y así lograr la consolidación de un aprendizaje significativo, integrador, autónomo, comprensivo y el uso de actividades específicas para llegar al logro de los aprendizajes. (Lugo & Vilchez, 2019, p. 54).

3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

3.1. Objetivo general

Fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique, San Ignacio, 2023.

3.2. Objetivos específicos

- Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique.
- Aplicar las actividades lúdicas que permitan fomentar del desarrollo perceptivo en el área de

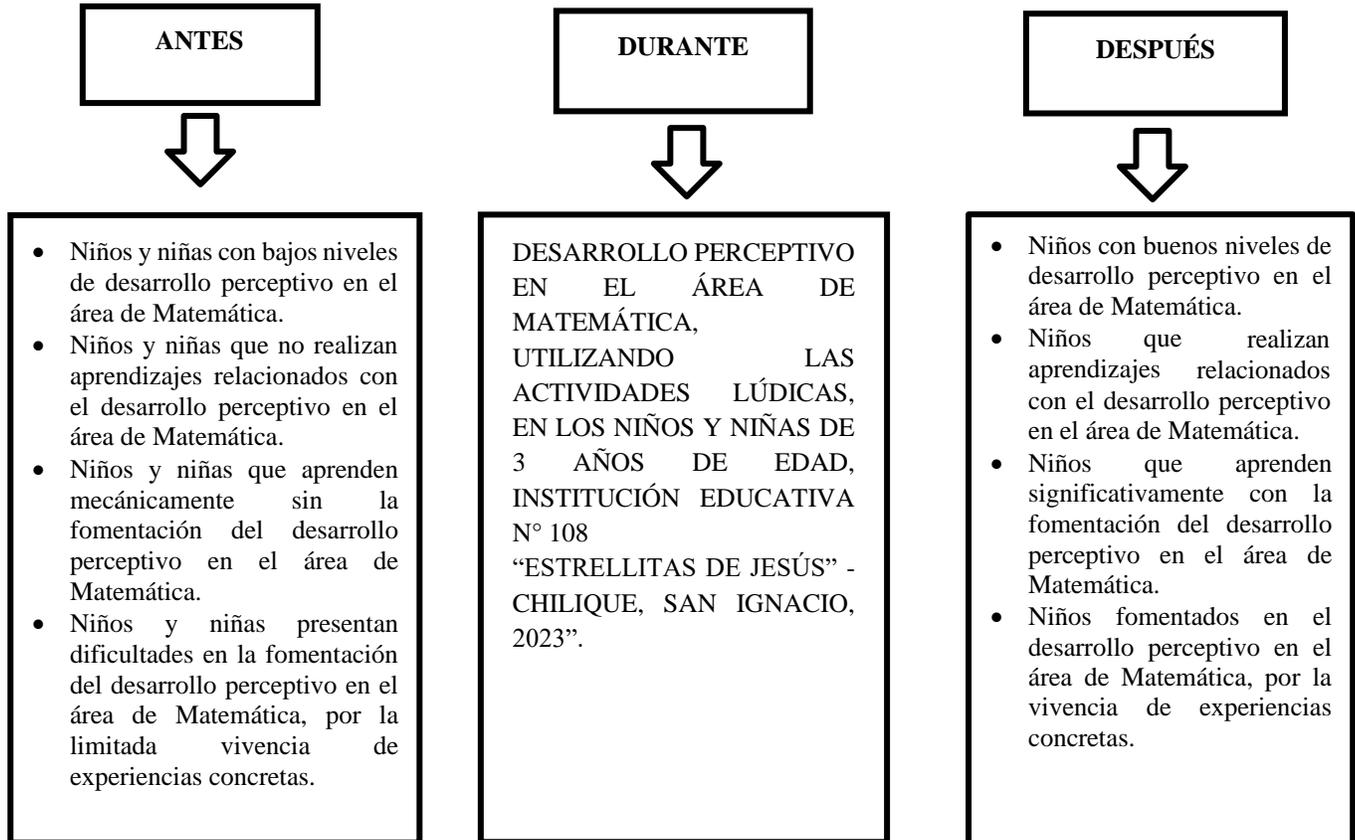
Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique.

- Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique.
- Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan fomentar del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Nuestro programa de intervención ha sido elaborado para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de matemática, utilizando las actividades lúdicas para trabajar con en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “ Estrellitas de Jesús” - Chililique, para ello el equipo de investigación desarrollará el programa de intervención a través de la aplicación de 20 sesiones de aprendizaje, utilizando las actividades lúdicas, las cuales serán adaptadas a la realidad contextual.

5. DISEÑO DEL PROGRAMA



6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1. Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de matemática

- 6.1.1. Discriminación de semejanzas y diferencias.
- 6.1.2. Representación de formas.
- 6.1.3. Ensamblar partes.
- 6.1.4. Agrupaciones
- 6.1.5. Los gusanos comelones.
- 6.1.6. Discriminación figura - fondo.
- 6.1.7. Rompecabezas
- 6.1.8. El regalo gigante.
- 6.1.9. Lupa didáctica.
- 6.1.10. Posiciones espaciales
- 6.1.11. Dictado de posiciones.
- 6.1.12. Árbol de manzanas.
- 6.1.13. El pez saltarín.
- 6.1.14. Buscar formas en una lámina.
- 6.1.15. Lulú manda.
- 6.1.16. Completar figuras.
- 6.1.17. El mundo.
- 6.1.18. Movimientos corporales.
- 6.1.19. Laberinto.
- 6.1.20. Caminito de colores.

6.2. Sesiones de aprendizaje y cronograma

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD LÚDICA A UTILIZAR EN CADASESIÓN	FECHA
1.	“Conocemos a nuestro amigo el triángulo”.	Camino al árbol de sombras.	05 - 04 - 2023
2.	“Nos divertimos conociendo a nuestro amigo el rectángulo”.	Representación de forma.	12 - 04 - 2023
3.	“Colocamos la imagen “Arriba” - “Abajo”.	Dictado de posiciones.	19 - 04 - 2023
4.	“Nos ubicamos “Arriba” - “Abajo”.	Movimientos corporales.	26 - 04 - 2023
5.	“Identificamos las nociones espaciales “Dentro” - “Fuera”.	Pez saltarín.	03 - 05 - 2023
6.	“Descubrimos las texturas liso - áspero”.	Lupa didáctica.	10 - 05 - 2023
7.	“Recorrimos los caminos suave - rugoso”.	Agrupaciones.	17 - 05 - 2023
8.	“Nos desplazamos en diferentes direcciones”.	Mundo.	14 - 06 - 2023
9.	“Conocemos el camino de la escuela a la casa”	Croquis.	21 - 06 - 2023
10.	“Comparamos imágenes”	Discriminación, semejanzas y diferencias.	28 - 06 - 2023
11.	“Nos divertimos ensamblando siluetas de personas”.	Ensamblar partes.	05 - 07 - 2023
12.	“Encontramos los objetos de nuestra aula”	Caminitos de colores.	12 - 07 - 2023
13.	“Conocemos las medidas largo - corto”.	Gusanos comelones.	19 - 07 - 2023

14.	“Identificamos “grande” - “pequeño”	Rompecabezas.	16 - 08 - 2023
15.	“Armamos la silueta oculta”	Discriminación figura fondo.	23 - 08 - 2023
16.	“Ayudamos a la pelota a llegar a su casa”.	Laberinto.	30 - 08 - 2023
17.	“Conocemos a nuestro amigo el círculo”.	Lulú manda.	13 - 09 - 2023
18.	“Nos divertimos conociendo a nuestro amigo el cuadrado”.	Lámina de encaje.	20 - 09 - 2023
19.	“Conocemos las nociones espaciales “Arriba” - “abajo”.	Árbol de manzanas.	27 - 09 - 2023
20.	“Nos ubicamos “Dentro” - “Fuera”.	Regalo gigante.	04 - 10 - 2023

7. MATRIZ CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. • Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. • Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamiento. • Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. • Reconoce las texturas de los objetos. • Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. • Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondientes. • Realiza trazos o dibujos espontáneos.

8. EVALUACIÓN

Para este proceso se contará con la aceptación del asesor de la investigación quien evaluará y constatará la viabilidad del programa de intervención y así mismo la aplicación de las actividades lúdicas y sesiones de aprendizaje ejecutadas.

ANEXO N° 09
SESIONES DE APRENDIZAJES

SESIÓN DE APRENDIZAJE
“CONOCEMOS A NUESTRO AMIGO EL CÍRCULO CON EL JUEGO: LULÚ MANDA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1.1. Institución Educativa Inicial | : N° 108 “Estrellitas de Jesús”. |
| 1.2. Ciclo/Edad | : II Ciclo/ 3 años. |
| 1.3. Lugar | : Chililique. |
| 1.4. Directora | : Mg. Olinda Felícitas Espinoza Adrianzén. |
| 1.5. Profesora de aula | : Jaramillo Ramírez, Carmen Evelia. |
| 1.6. Practicantes | : - Flores Chocán Jennifer Saray.
- Rodrigues Rojas Lizbeth. |
| 1.7. Docente de Investigación | : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén. |
| 1.8. Asesor de Investigación | : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén. |
| 1.9. Fecha de Ejecución | : 13 /09/2023. |

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES ADESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones . • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Conoce y ubica objetos de forma circular a través del juego “Lulú manda” para reconocer su forma geométrica.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde tienen que colorear solo los objetos de forma circular.	Lista de Cotejo.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia.		VALOR		ACTITUD
			Flexibilidad y apertura.		Disposición para adaptarse los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje.
- Evaluación.

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO A CADA ÁREA

- Comprensión del problema.
- Búsqueda de estrategias.
- Representación (De lo concreto a lo simbólico).
- Formalización.
- Reflexión.
- Transferencia.

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- Actividad lúdica: “Lulú manda”
 - ✓ Presentamos imágenes de forma circular.
 - ✓ Exploramos el material
 - ✓ Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar
 - ✓ Explicamos la actividad que se realizará y orientarles que tienen que ubicar las imágenes de forma circular en la silueta de la misma forma geométrica.
 - ✓ Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
 - ✓ Ejecución del juego por parte de los niños.
 - ✓ Exposición y valoración del trabajo de los niños.

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de Bienvenida.
- Oración de la mañana.
- Fecha del día.
- El Clima.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

El juego libre en sectores se desarrolla antes de iniciar la sesión de aprendizaje, cada niño escoge el sector de su preferencia, explora, manipula el material. Para identificar luego las habilidades y destrezas y su vocación para un futuro profesional. Luego se les invita a guardar todo el material utilizado.

3.6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Motivación: -Invitamos a los niños a ponerse en media luna para presentarles a un amigo llamado “Circulo” para despertar el interés de los niños. (ANEXO 01)	SÍMBOLOS VISUALES (Silueta de la figura geométrica “circulo”)

- Invitamos a los niños a recorrer la silueta del cuerpo de nuestro amigo y juntos realizamos un círculo mágico en el aire con ayuda de nuestro dedo para ir familiarizándose con el tema.
- Realizamos las siguientes interrogantes para analizar la canción entonada.

- ¿Cómo se llama nuestro amigo?; ¿Le preguntamos?
- ¿De qué color es?
- ¿Qué forma tiene su cuerpo?



• **Saberes previos:**

- Realizamos las siguientes preguntas para saber cuánto conocen los niños del tema.
 - ¿Han escuchado hablar de nuestro amigo el círculo?;
 - ¿Lo han visto en algún lugar?
 - ¿Conocen algunos objetos de la misma forma del amigo el círculo?

• **Conflicto Cognitivo:**

- Formulamos la siguiente pregunta para que los niños desarrollen su imaginación.
 - ¿En nuestro alrededor existirán cosas que también tengan la forma de un círculo?



• **Propósito y organización:**

- Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para tener en claro lo que se desea lograr con los niños.

Los niños conocen y ubica objetos la forma geométrica del “Círculo”.

Recordamos los acuerdos de convivencia

Mencionamos las normas de convivencia para que recuerden cómo deben de comportarse durante la clase, evitando fomentar el desorden.



SÍMBOLOS VERBALES
(Diálogo e interrogantes)

SÍMBOLOS VERBALES
(Diálogo e interrogantes)

<p>DESARROLLO</p>	<p>• Gestión y acompañamiento del aprendizaje: Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el caso de Luciana para fomentar el involucramiento de los niños en la solución del problema. (ANEXO 02). <div style="border: 2px solid purple; border-radius: 20px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Luciana junto con sus hermanitos se divierte con el juego “Lulú manda”, su hermano mayor dice en voz alta:</p> <p>-¡Lulú manda! que elijan todos los objetos que tengan forma circular; ella tenía (Una pelota, una muñeca, una pandereta), pero Luciana no sabía reconocer cuales de sus cosas tenía la forma circular.</p> <p>¿Podemos ayudar a Luciana a reconocer cual de sus cosas tienen forma circular y que gane el juego “Lulú manda”?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos imágenes de forma circular relacionadas al caso (Un reloj, una pizza, una pelota, una moneda) para que establezcan relaciones geométricas del círculo en el entorno que lo rodea. (ANEXO 03) - Exploramos el material y realizamos las siguientes para familiarizarnos: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué imágenes observamos? • ¿Algunas de estas cosas que observamos en las imágenes las encontramos en casa? • ¿Qué forma tenía el reloj? • ¿Qué forma tenía la pelota? <p>. Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños para buscar estrategias y ayudar a Luciana a reconocer los objetos que tienen la forma circular y que gane el juego “Lulú manda”. - Dibujamos con una tiza la silueta de un círculo y de un cuadro que servirá como distractor para recorrerla y que conozcan la forma geométrica que se está trabajando. - Explicamos a los niños la actividad que se realizará, orientándoles que tiene que ubicar las imágenes de forma circular en la silueta de la misma forma geométrica. - Utilizamos un lenguaje adecuado para explicarles a los niños lo que se busca con la actividad lúdica, el cual es fomentar el desarrollo de la percepción de la forma de los objetos. (ANEXO N° 04) - Demostramos la actividad lúdica del juego: “Lulú manda”, para que ellos se den cuenta la manera correcta de realizarlo. - Ejecutamos el juego: “Lulú manda”; donde los niños reconocen las cosas circulares que tiene Luciana y se 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>SIMBOLOS VERBALES (caso de Luciana)</p> <p>SIMBOLOS VISUALES (Material: Un reloj, una pizza, una pelota, una moneda)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>DEMOSTRACIONES (Los niños explican con sus palabras sus estrategias)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo)</p>
--------------------------	---	--

	<p>ubican dentro de la silueta circular, siguiendo la siguiente expresión: ¡Antonella!, Lulú manda a que ubiques la imagen del reloj en el la figura geométrica idéntica a él. ¡Karina!, Lulú manda a que ubiques la imagen de la pizza en el la figura geométrica idéntica a él.</p> <p>. Representación de lo concreto a lo simbólico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha de trabajo donde los niños van a colorear solo la imagen de los objetos de forma circular. (ANEXO N° 05) <p>. Formalización y Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños exponen sus trabajos y lo explican, valorando su esfuerzo y dedicación. - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo ayudamos a Luciana a reconocer sus objetos de forma circular? • ¿De qué otra forma podemos ayudar a Luciana?  <p>. Retroalimentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido. 	<p>SÍMBOLOS VISUALES (Ficha de trabajo)</p> <p>EXPOSICIONES (Socialización del trabajo)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos sobre nuestro amigo el círculo? • ¿Cómo aprendimos a reconocer la forma circular en los objetos de nuestro alrededor? • ¿Para qué aprendimos a reconocer la forma del círculo? • ¿Cómo nos sentimos hoy? • Evaluación: Evaluamos a través de la lista de cotejo, para evidenciar el logro de aprendizaje de los niños. (ANEXO 06) 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2016). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-educacioninicial.pdf>

V. ANEXOS

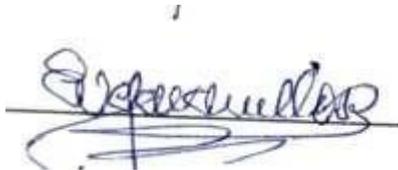
- 5.1. ANEXO N° 01: Silueta del amigo círculo.
- 5.2. ANEXO N° 02: Caso de Luciana.
- 5.3. ANEXO N° 03: Imágenes de forma circular.
- 5.4. ANEXO N° 04: Marco teórico.
- 5.5. ANEXO N° 05: Ficha de trabajo.
- 5.6. ANEXO N° 06: Instrumento de evaluación: lista de cotejo.



Flores Chocán Jennifer Saray
Practicante



Rodrigues Rojas, Lizbeth
Practicante



Jaramillo Ramírez Carmen Evelia
Profesora De Aula



The stamp is circular and contains the following text: "MINISTERIO DE EDUCACIÓN", "DIRECCIÓN DE SAN IGNACIO", "I.E. N° 108", and "DIRECCIÓN DE SAN IGNACIO".

Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
Directora I.E N° 108 "Estrellitas De Jesús"



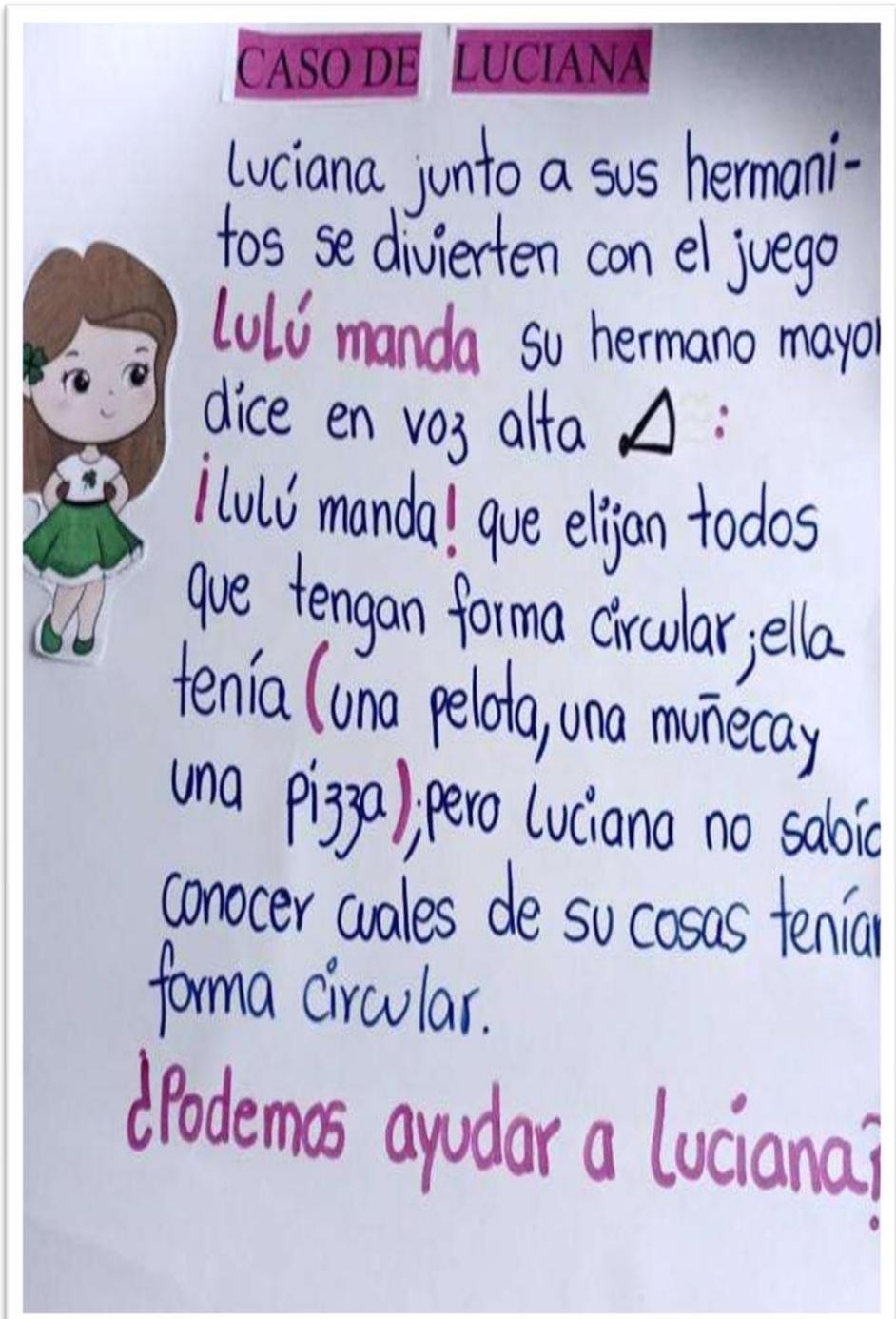
Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Docente Asesor De Tesis

ANEXOS N° 01

5.1 Anexo N° 01: Silueta del amigo círculo.



5.2 Anexo N° 02: Caso de Luciana.



CASO DE LUCIANA

Luciana junto a sus hermanitos se divierten con el juego **Lulú manda** su hermano mayor dice en voz alta  :

¡Lulú manda! que elijan todos que tengan forma circular; ella tenía (una pelota, una muñeca y una pizza); pero Luciana no sabía conocer cuales de sus cosas tenían forma circular.

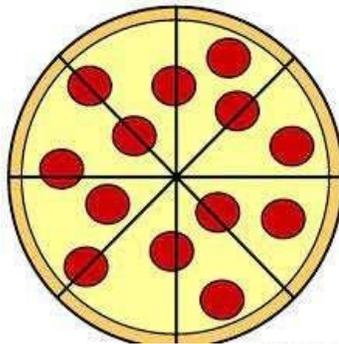
¿Podemos ayudar a Luciana?

ANEXO N° 03

5.1. Anexo N° 03: Imágenes de forma circular.



RELOJ



PIZZA



MONEDA

ANEXO N° 04

5.4. Anexo N° 03: Imágenes de forma circular.

ACTIVIDAD LÚDICA: LULÚ MANDA

CONCEPTO:

Es una actividad lúdica en la que el niño va a aprender jugando; por lo que, va a recibir ciertas instrucciones del docente para ubicar ciertos objetos de diferentes formas en un respectivo lugar; como, por ejemplo: Antonella, Lulú manda a que ubiques el objeto de forma de un cuadrado arriba de la mesa, Khalessy, Lulú manda a entregarle el objeto de forma de un triángulo a tu amiga Kaori”.

CAPACIDADE A DESARROLLAR

Desarrolla la percepción de la forma de los objetos.

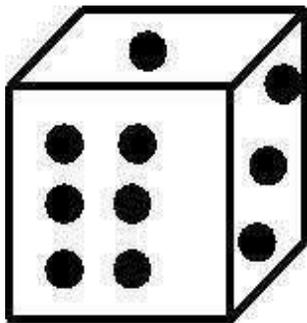
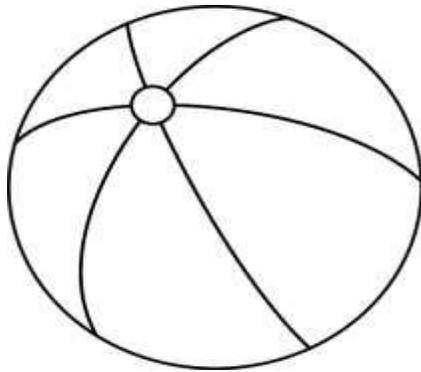
PASOS:

- Presentamos imágenes de forma circular.
- Exploramos el material
- Indicamos a los niños la actividad que se va a realizar
- Explicamos la actividad que se realizará y orientarles que tienen que ubicar las imágenes de forma circular en la silueta de la misma forma geométrica.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución del juego por parte de los niños.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

ANEXO N°05

5.5. Anexo N° 05: Ficha de trabajo.

- Colores los objetos de forma circular



ANEXO N° 06

5.6. Anexo N° 06: Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“CONOCEMOS A NUESTRO AMIGO EL CIRCULO CON EL JUEGO: LULÚ MANDA”					
ÁREA		MATEMÁTICA					
COMPETENCIA		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. 					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Observa la forma de la figura geométrica y menciona su nombre.		Menciona que objetos en forma de círculo hay su aula.		Ubica los objetos en la silueta que corresponde.	
		ESTUDIANTE		SI	NO	SI	NO
01	ARIAS LOPEZ, Antonela Angely.	X			X	x	
02	BERRU CHANTA, Neymar Acderly	X			X	X	
03	GARCÍA ARIAS, Anthuanet Khlessy.		X		X		X
04	HEROS NUÑES, Susan Jackeline.		X		x		X
05	LABAN MORETO, Luz Karina.		X	X		X	
06	MIJAHUANCA CORDOVA, Anisha Doriano Thais.	X		X		X	
07	PASTOR CODOVA, Asly Sofia.	X			X	X	
08	DIAZ SANCHEZ, Jhossep Natan.	X			X		X
09	TICHO JARAMILLO, Kaei Natsumi.	X		X			X
10	CASTILLO HUAMÁN, Kinverly.	X		X			X
11	TINEO CORDOVA, Milagritos Maite	x			X	X	
12	JARAMILLO TUSI, Brianna		X		X	X	

EVIDENCIAS DE TRABAJO



Presentamos la silueta de nuestro amigo el círculo para conseguir logro el interés de los niños hacia el tema para conocer la forma que tiene esta figurageométrica.



Se explicó a los niños la forma correcta de ejecutar la actividad lúdica: lulu manda; para que ellos logren desenvolverse sin dificultad y fomentar el desarrollo de la percepción de la forma de círculo.



Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños, pero al mismo tiempo van conociendo e identificando la forma geométrica del círculo.



Mediante la técnica del museo los niños exponen qué realizaron y como lo hicieron la ficha de trabajo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“NOS DIVERTIMOS CONOCIENDO A NUESTRO AMIGO EL CUADRADO A TRAVÉS DEL JUEGO: BUSCAR FORMAS EN UNA LA LÁMINA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial: I.E. N° 108 “Estrellitas de Jesús”
- 1.2. Ciclo/Edad : II ciclo / 3 años
- 1.3. Lugar : Chililique - San Ignacio
- 1.4. Directora : Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
- 1.5. Profesora de aula : Jaramillo Ramírez, Carmen Evelia
- 1.6. Practicantes : - Flores Chocan Jennifer Saray
- Rodrigues Rojas Lizbeth
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 20/ 09/ 2023

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Establece relaciones de forma cuadrangular a través del juego “Buscar formas en una lámina” para reconocer la forma geométrica del cuadrado.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde trazan y pintan la forma geométrica de un cuadrado.	LISTA DE COTEJO
ENFOQUE TRANSVERSAL	BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA			<p style="text-align: center;">VALOR</p> <p style="text-align: center;">Flexibilidad y apertura</p>	<p style="text-align: center;">ACTITUD</p> <p>Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.</p>

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje
- Evaluación.

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Comprensión del problema.
- Búsqueda de estrategias.
- Representación (De lo concreto a lo simbólico).
- Formalización.
- Reflexión.
- Transferencia.

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “Buscar formas en una lámina”:**
 - Presentación de siluetas con forma geométrica de un cuadrado.
 - Exploración el material a utilizar.
 - Indicamos a los niños que van a conocer la figura geométrica del cuadrado.
 - Demostración de la actividad lúdica “Lamina de encaje” por parte de la docente.
 - Ejecución de la actividad lúdica “Lámina del encaje” por parte de los estudiantes.
 - Los niños conocen la figura geométrica del cuadrado.

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de bienvenida.
- Fecha del día.
- El clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

El juego libre en sectores se desarrolla antes de iniciar con la sesión de aprendizaje, cada niño escoge el sector de su preferencia para explorar y/o manipular el material para poder identificar, determinar las habilidades, destrezas y su vocación para un futuro vocacional. Luego se les invita a guardar todo el material utilizado.

3.6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a ponerse en media luna para presentarles a un vídeo llamado “Señor cuadrado” para despertar el interés de los niños.  <p>https://www.youtube.com/watch?v=7lZHRpoL-6k (ANEXO 01)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes interrogantes para analizar la canción entonada. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama el señor del vídeo? • ¿De qué color es? • ¿Qué forma tiene su cuerpo? <ul style="list-style-type: none"> • Saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para saber cuánto conocen los niños del tema. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Han escuchado hablar del señor cuadrado? • ¿Dónde han visto figuras cuadradas? • ¿En su casa tienen cosas que tengan esta forma? • Conflicto Cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> - Formulamos la siguiente pregunta para que los niños desarrollen su imaginación. <ul style="list-style-type: none"> • ¿En nuestro alrededor existirán cosas que también tengan la forma de un cuadrado? • Propósito y organización: <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para tener en claro lo que se desea lograr con los niños. <div style="border: 2px solid #FF69B4; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Los niños conocen la forma geométrica del cuadrado.</p> </div> <p>Recordamos los acuerdos de convivencia Mencionamos las normas de convivencia para que recuerden cómo deben de comportarse durante la clase, evitando fomentar el desorden.</p> 	<p>MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Vídeo titulada: “Señor cuadrado”)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>

	<p>Representación de lo concreto a lo simbólico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha de trabajo donde los niños trazan y pintan la forma geométrica de un cuadrado. (ANEXO N° 06) <p>Formalización y Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños socializan sus trabajos a través de la técnica del museo (ANEXO N° 07) - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> · ¿Cómo ayudamos a Kaori a reconocer sus objetos de forma geométrica del cuadrado? · ¿De qué otra forma podemos ayudar a Kaori? <p>• Retroalimentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido 	<p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Ficha de trabajo)</p> <p>EXPOSICIONES (Socialización del trabajo)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo, exposición del trabajo de los niños)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>• Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> · ¿Qué aprendimos sobre nuestro amigo el cuadrado? · ¿Cómo aprendimos a conocer la forma del cuadrado en los objetos de nuestro alrededor? · ¿Para qué aprendimos a conocer a nuestro amigo el cuadrado? · ¿Cómo nos sentimos el día de hoy al conocer a nuestro amigo el cuadrado? <p>• Evaluación:</p> <p>Evaluamos a través de la lista de cotejo, para observar el logro de aprendizaje de los niños. (ANEXO 08)</p>	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Canciones infantiles. (2020). *Señor cuadrado, La canción del cuadrado*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=7lZHRpL-6k>
- Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación, (2016). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

V. ANEXOS

- 5.1. **Anexo N° 01:** Video titulado “Señor cuadrado”.
- 5.2. **Anexo N° 02:** Marco teórico.
- 5.3. **Anexo N° 03:** Caso de Kaori.
- 5.4. **Anexo N° 04:** Material a utilizar.
- 5.5. **Anexo N° 05:** Ejecución de la actividad lúdica “Buscar formas en la lámina”.
- 5.6. **Anexo N° 06:** Ficha de trabajo.
- 5.7. **Anexo N° 07:** Exposición de los trabajos.
- 5.8. **Anexo N° 08:** Instrumento de evaluación.



Flores Chocán Jennifer Saray
Practicante



Rodrigues Rojas, Lizbeth
Practicante



Jaramillo Ramírez Carmen Evelia
Profesora De Aula



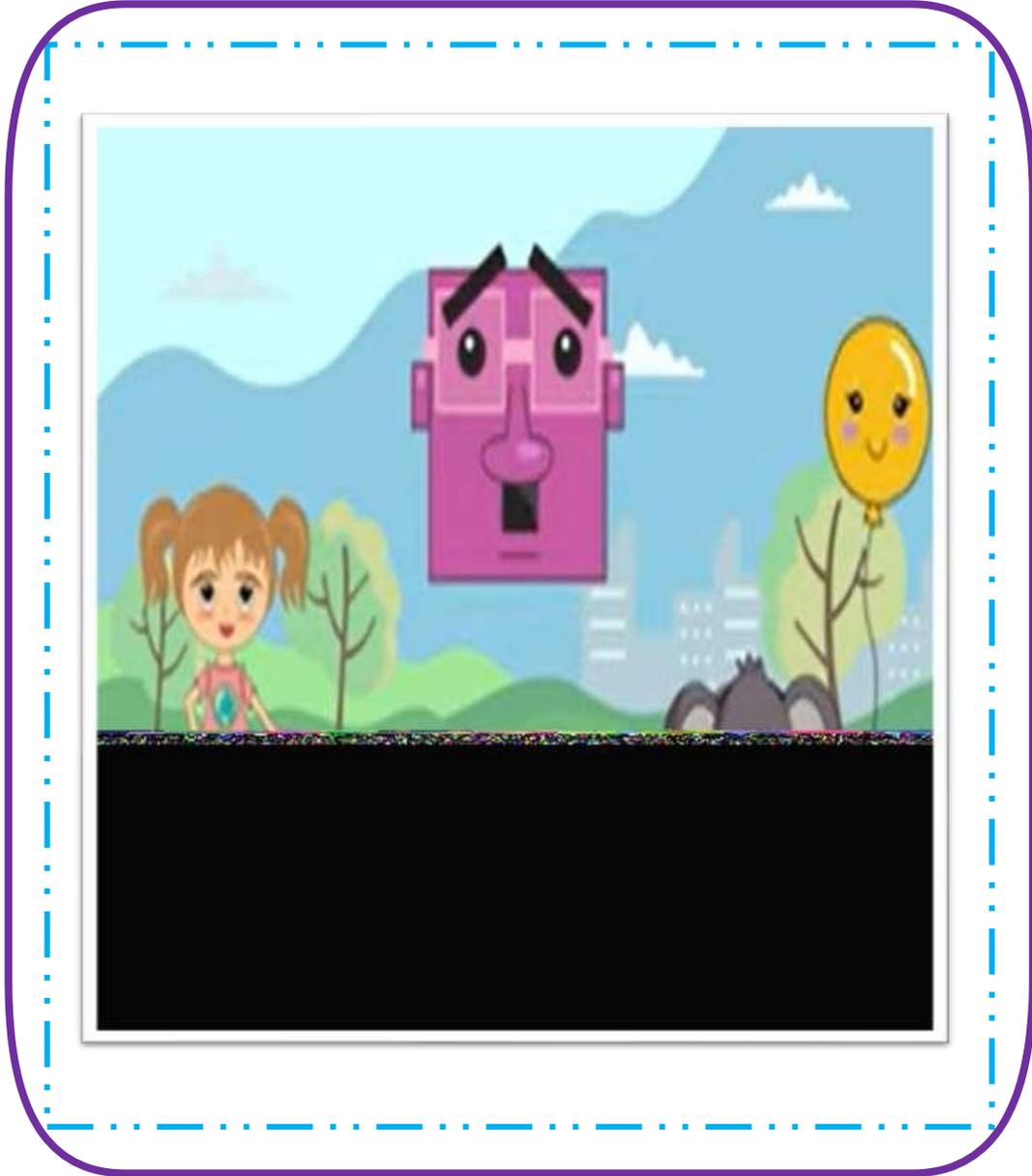
Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
Directora I.E N° 108
“Estrellitas De Jesús”



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Docente Asesor De Tesis

ANEXO N° 01

5.1. Anexo N° 01: Video titulado “Señor cuadrado”.



LINK DEL VÍDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=7lZHRpoL-6k>

ANEXO N° 02

5.2. Anexo N° 02: Marco teórico.

ACTIVIDA LÚDICA: BUSCAR FORMAS EN UNA LÁMINA

CONCEPTO:

Actividad en la cual los niños deben desarrollar su percepción visual señalando objetos de la misma forma, relacionándolo con su contorno.

CAPACIDAD A DESARROLLAR:

Desarrolla la representación de formas de los objetos.

PASOS:

- Presentación de siluetas con forma geométrica de un cuadrado.
- Exploración el material a utilizar.
- Indicamos a los niños que van a conocer la figura geométrica del cuadrado.
- Demostración de la actividad lúdica “Lamina de encaje” por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica “Lámina del encaje” por parte de los estudiantes.
- Los niños conocen la figura geométrica del cuadrado.

ANEXO N° 03

5.3. Anexo N° 04: Caso de Kaori



ANEXO N° 04

5.4. Anexo N° 04: Material a utilizar.



ANEXO N° 05

5.5. Anexo N° 05: Ejecución de la actividad lúdica “Buscar formas en la lámina”.



5.6. Anexo N° 06: Ficha de trabajo

I.E.I N° 108
"Estrellitas de Jesús" - Chililique

3 AÑOS
Miércoles 20 de septiembre del
año 2023

FICHA DE TRABAJO

Activar Windows
Ve a Configuración

ANEXO N° 07

5.7. Anexo N° 07: Exposición de los trabajos.



ANEXO N° 08

5.8. Anexo N° 08: Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“NOS DIVERTIMOS CONOCIENDO A NUESTRO AMIGO EL CUADRADO A TRAVÉS DEL JUEGO: BUSCAR FORMAS EN UNA LA LÁMINA”					
ÁREA		MATEMÁTICA					
COMPETENCIA		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. 					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTUDIANTE		Expresa la comprensión de la figura geométrica del cuadrado identificando sus lados.		Traza y pinta la forma geométrica de un cuadrado.		Establece relaciones de forma cuadrangular con los objetos de su entorno y/o aula.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARIAS LOPEZ, Antonela Angely.	x			x		x
02	BERRU CHANTA, Neymayr Acderly			x		x	
03	GARCÍA ARIAS, Anthuanet Khlessy.	x		x			x
04	HEROS NUÑES, Susan Jackeline.	x		x			x
05	LABAN MORETO, Luz Karina.		x		x	x	
06	MIJAHUANCA CORDOVA, Anisha Dorian Thais.	x		x		x	
07	PASTOR CODOVA, Asly Sofia.	x		x		x	
08	DIAZ SANCHEZ, Jhossep Natan.	x		x			x
09	TICHO JARAMILLO, Kaoei Natsumi.	x		x		x	
10	CASTILLO HUAMÁN, Kinverly.	x		x			
11	TINEO CORDOVA, Milagritos Maite		x	x		x	
12	JARAMILLO TUSI, Brianna	x		x		x	

EVIDENCIAS DE TRABAJO



Para captar la atención de los niños se les invitó a ubicarse en media luna para presentarles un video llamativo del tema a tratar titulado “Señor cuadrado”.



Se les presentó un caso de Kaori, quien es una niña del mismo salón, pero con una muñeca, con la intención de que no se distraigan y logren comprender el caso narrado.



Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños, pero al mismo tiempo van conociendo y/o identificando la figura geométrica del cuadrado.



Mediante la técnica del museo los niños exponen qué realizaron y como lo hicieron la ficha de trabajo.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje
- Evaluación.

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Comprensión del problema.
- Búsqueda de estrategias.
- Representación (De lo concreto a lo simbólico).
- Formalización.
- Reflexión.
- Transferencia.

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

- **Estrategia de aprendizaje contextualizada: “Movimientos corporales”**
 - Presentamos los diversos movimientos que se puede hacer con nuestro cuerpo.
 - Invitamos a realizar todos juntos los diversos movimientos socializados.
 - Indicamos a los niños que vamos a ubicarnos en el espacio: arriba - abajo.
 - Demostración de la actividad por parte de la docente.
 - Ejecución de la actividad por parte de los niños.
 - Los niños identifican su ubicación: arriba y abajo por sí mismos.
 - Exposición y valoración del trabajo de los niños.

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de bienvenida.
- Fecha del día.
- El clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5 MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

El juego libre en sectores se desarrolla antes de iniciar la sesión de aprendizaje, cada niño escoge el sector de su preferencia, explora, manipula el material. Para identificar luego las habilidades y destrezas y su vocación para un futuro profesional. Luego se les invita a guardar todo el material utilizado.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Motivación:<ul style="list-style-type: none">- Invitamos a los niños a ponerse en media luna para entonar una canción titulada “Arriba - abajo” https://www.youtube.com/watch?v=1cFQmnh4Pj4	RADIO Y GRABACIONES (Canción titulada: “Arriba - abajo”)

	<p>conjuntamente con la canción presentamos imágenes del sol, tierra, cielo y mar. (ANEXO 01)</p> <p>- Realizamos las siguientes interrogantes para analizar el nivel de comprensión de los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto la canción? • ¿De qué trato la canción? • El sol, ¿Esta arriba o abajo? • La tierra, ¿Está abajo o arriba? • El cielo, ¿Esta arriba o abajo? • El mar, ¿Esta abajo o arriba? <p>• Saberes previos:</p> <p>- Realizamos las siguientes preguntas para saber cuánto conocen los niños del tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué objetos se encuentran arriba de la mesa de color rojo? • ¿Qué objetos se encuentran abajo de la silla de color verde? • ¿Ustedes saben ubicarse arriba de una silla? • ¿Podrán ubicar una pelota abajo de una mesa? <p>• Conflicto Cognitivo:</p> <p>- Formulamos la siguiente pregunta para que los niños desarrollen su imaginación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Todos nosotros estamos ubicados arriba o abajo del techo de nuestra aula? <p>• Propósito y organización:</p> <p>- Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para tener en claro lo que se desea lograr con los niños.</p> <p style="border: 2px solid magenta; padding: 5px; text-align: center;">Los niños aprenden a ubicarse “arriba” – “abajo” en el espacio.</p> <p>Recordamos los acuerdos de convivencia Mencionamos las normas de convivencia para que recuerden cómo deben de comportarse durante la clase, evitando fomentar el desorden.</p> 	<p>DEMOSTRACIONES (Material: Imágenes del cielo, sol, tierra y mar)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Cartel del propósito de la clase)</p>
--	---	---

<p>DESARROLLO</p>	<p>• Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el caso de Khalessy para fomentar el involucramiento de los niños en la solución del problema. (ANEXO 02) <div style="border: 1px solid magenta; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Khalessy estudia en el aula de 3 años, es una niña bonita e inteligente, la Maestra Lizbeth le ha pedido que se ubique arriba de una silla - abajo de una mesa.</p> <p>¡Ayudemos a nuestra amiga Khalessy a ubicarse arriba de una silla - abajo de una mesa!</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para ver su nivel de comprensión: <ul style="list-style-type: none"> • ¿A quién le vamos a ayudar? • ¿En qué le vamos ayudar? • ¿Cómo podemos hacer para ayudarle a nuestra amiga Khalessy? - Utilizamos un lenguaje claro y preciso para explicarles la importancia de ubicarse y ubicar objetos en el espacio: “Arriba” y “abajo” en nuestra vida cotidiana. (ANEXO 03) <p>Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños para proponer estrategias y ayudar a Khalessy ubicarse arriba de una silla y abajo de unamesa. - Presentamos los diversos movimientos que se puede hacer con nuestro cuerpo. - Invitamos a realizar todos juntos los diversos movimientos socializados. - Indicamos a los niños que vamos a ubicarnos en el espacio: arriba - abajo. - Trabajamos de manera individual y todos juntos. - Explicamos a los niños como se realiza la actividad (La maestra va a mencionar: se ubican arriba de una silla y debajo de una mesa) - Realizamos una demostración de la ejecución de la actividad para que los niños se socialicen con la actividad propuesta y la puedan realizar sin ninguna dificultad. - Ejecución de la actividad planteada por parte de los niños e identifican su ubicación: arriba y abajo por sí mismos. (ANEXO N°04) <p>Realizamos las siguientes preguntas para contrastar si los niños han comprendido y ver el nivel de comprensión de los niños sobre la actividad realizada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? • ¿Ustedes se ubicaron abajo de la mesa? Ustedes se ubicaron arriba de silla • Si yo me subo en la silla, ¿Estoy abajo o arriba de la silla? 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Caso Khalessy)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Los niños explican con sus palabras sus estrategias para ubicarse en el espacio: arriba - abajo y ubicar imágenes de frutas y verduras arriba - debajo de una mesa)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e Interrogantes)</p> <p>DEMOSTRACIONES (Ejecución de la actividad lúdica)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e Interrogantes)</p>
--------------------------	--	--

	<p>Representación de lo concreto a lo simbólico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha de trabajo donde tienen que colorear al niño que se encuentra arriba de la silla y encerrar el niño que se encuentra abajo de una mesa. (ANEXO N° 05) <p>Formalización y Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños socializan sus trabajos y lo explican (ANEXO N° 06) - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> · ¿Cómo ayudamos a Khalessy ubicarse arriba de una silla y abajo de una mesa? · ¿De qué otra manera podríamos haber ayudado a Khalessy a ubicarse arriba de una silla y abajo de una mesa? <p>Retroalimentación. Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido.</p>	<p>IMÁGENES FIJAS (Ficha de trabajo)</p> <p>EXPOSICIONES (Socialización del trabajo)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición <ul style="list-style-type: none"> · ¿Qué aprendimos al ubicarnos arriba de una silla y abajo de una mesa? · ¿Cómo aprendimos a ubicarnos arriba - abajo? · ¿Para qué aprendimos a ubicarnos arriba - abajo? • Evaluación: Evaluamos a través de la lista de cotejo, para observar el logro de aprendizaje de los niños. (ANEXO 07) 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Canciones infantiles. (2020). *Arriba - abajo*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=1cFQmnh4Pj4>
- Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación, (2016). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

V. ANEXOS

- 5.1. Anexo N° 01: Caja sorpresa.
- 5.2. Anexo N° 02: Marco teórico.
- 5.3. Anexo N° 03: Caso de Khalessy.
- 5.4. Anexo N° 04: Ejecución de la actividad lúdica “Movimientos corporales”.
- 5.5. Anexo N° 05: Ficha de trabajo.
- 5.6. Anexo N° 06: Exposición de los trabajos.
- 5.7. Anexo N° 07: Instrumento de evaluación.



Flores Chocán Jennifer Saray
Practicante



Rodrigues Rojas, Lizbeth
Practicante

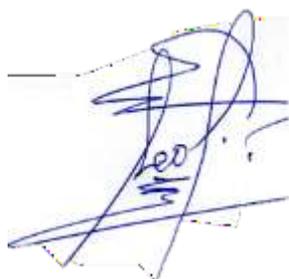


Jaramillo Ramírez Carmen Evelia
Profesora De Aula



The stamp is circular and contains the following text: "MINISTERIO DE EDUCACION" at the top, "UGEL SAN IGNACIO" in the middle, "DIRECCION" at the bottom, and "R. L. QUE SAN IGNACIO" at the very bottom. In the center of the stamp is a small emblem featuring a sun and a book.

Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
Directora I.E N° 108 "Estrellitas De Jesús"



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Docente Asesor De Tesis

ANEXO N° 01

5.2. Anexo N° 01: Caja sorpresa.



ANEXO N° 02

5.2. Anexo N° 02: Marco teórico.

ACTIVIDA LÚDICA: BUSCAR FROMAS EN UNA LÁMINA

CONCEPTO:

Es un juego divertido y la cualidad de expresarse a través de movimientos, en la que niño va realizar diversos movimientos en la que utilizará su cuerpo, en la que puede moverse “arriba de” – “debajo de” adquiriendo un aprendizaje significado de las nociones espaciales

CAPACIDAD:

Fomenta el desarrollo de la percepción visual.

PASOS:

- Presentamos y exploramos el material a utilizar para la el juego “Mundo”.
- Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán.
- Indicamos a los niños que se jugara “Mundo “un jugo que consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños.
- Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo”.

ANEXO N° 03

5.3. Anexo N° 04: Caso de Khalessy



ANEXO N° 04

5.4. Anexo N° 05: Ejecución de la actividad lúdica “Buscar formas en la lámina”.



ANEXO N° 05

5.5. Anexo N° 05: Ficha de trabajo

FICHA DE TRABAJO

Colorea al niño que se encuentra arriba de la silla y encerrar al niño que se encuentra abajo de una mesa



NOMBRE:

ANEXO N° 07

5.7. Anexo N° 07: Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“NOS DIVERTIMOS CONOCIENDO A NUESTRO AMIGO EL CUADRADO A TRAVÉS DEL JUEGO: BUSCAR FORMAS EN UNA LA LÁMINA”							
ÁREA		MATEMÁTICA							
COMPETENCIA		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. 							
ESTUDIANTE		CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Expresa su comprensión de las nociones espaciales “arriba” - “abajo” representándolas con su cuerpo.		Colorea al niño que se encuentra arriba de la silla y encerrar el niño que se encuentra abajo de una mesa.		Se ubica “arriba” - “abajo” en relación a los objetos del aula.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO		
01	ARIAS LOPEZ, Antonela Angely.	x			x		x		
02	BERRU CHANTA, Neymar Acderly			x			x		
03	GARCÍA ARIAS, Anthuanet Khlessy.	x		x				x	
04	HEROS NUNES, Susan Jackeline.	x		x				x	
05	LABAN MORETO, Luz Karina.		x		x		x		
06	MIJAHUANCA CORDOVA, Anisha Dorian Thais.	x		x			x		
07	PASTOR CODOVA, Asly Sofia.	x		x			x		
08	DIAZ SANCHEZ, Jhossep Natan.	x		x				x	
09	TICHO JARAMILLO, Kaei Natsumi.	x		x			x		
10	CASTILLO HUAMÁN, Kinverly.	x		x					
11	TINEO CORDOVA, Milagritos Maite		x	x			x		
12	JARAMILLO TUSI, Brianna	x		x			x		

EVIDENCIAS DE TRABAJO



Para captar la atención de los niños se les invitó a ubicarse en media luna para presentarles material llamativo del tema a tratar.



Se explicó a los niños la forma correcta de ejecutar la actividad lúdica: movimientos corporales; para que ellos logren desenvolverse sin dificultad y fomentar el desarrollo de la percepción.



Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños, pero al mismo tiempo van conociendo e identificando las nociones espaciales: “Arriba” - “Abajo” realizando movimientos con su cuerpo.



Mediante la técnica del museo los niños exponen qué realizaron y como lo hicieron la ficha de trabajo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“NOS DESPLAZAMOS EN DIFERENTES DIRECCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO MUNDO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1.1. Institución Educativa Inicial | : I.E. N° 108 “Estrellitas de Jesús” |
| 1.2. Ciclo/Edad | : II ciclo / 3 años |
| 1.3. Lugar | : Chililique - San Ignacio |
| 1.4. Directora | : Espinoza Adrianzén, Olinda Felícitas |
| 1.5. Profesora de aula | : Jaramillo Ramírez, Carmen Evelia |
| 1.6. Practicantes | : - Flores Chocan Jennifer Saray |
| - Rodrigues Rojas Lizbeth | |
| 1.7. Docente de Investigación | : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén |
| 1.8. Asesor de Investigación | : Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén |
| 1.9. Fecha de Ejecución | : 15 / 06/ 2023 |

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES ADESARROLLAR.

2.1.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> •Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones •Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas •Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Prueba diferentes formas de resolver una situación relacionada con el desplazamiento utilizando el juego “Mundo”.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo colorean a los niños que van a la derecha y encierran a los niños que van a la izquierda.	LISTA DE COTEJO
			VALOR		ACTITUD

<p style="text-align: center;">ENFOQUE TRANSVERSAL</p>	<p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA</p>	<p style="text-align: center;">Flexibilidad y apertura</p>	<p>Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.</p>
---	--	--	---

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje
- Evaluación.

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Comprensión del problema.
- Búsqueda de estrategias.
- Representación (De lo concreto a lo simbólico).
- Formalización.
- Reflexión.
- Transferencia.

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

• Estrategia de aprendizaje contextualizada: “El Mundo”

- Presentamos el material a utilizar.
- Exploramos el material.
- Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán.
- Indicamos a los niños que se jugará “Mundo” el cual consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños.
- Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo”.

3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de bienvenida.
- Fecha del día.
- El clima.
- Oración de la mañana.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

El juego libre en sectores se desarrolla antes de iniciar la sesión de aprendizaje, cada niño escoge el sector de su preferencia, explora, manipula el material. Para identificar luego las habilidades y destrezas y su vocación para un futuro profesional. Luego se les invita a guardar todo el material utilizado.

3.6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: <ul style="list-style-type: none"> -Invitamos a los niños a ponerse en media luna para observar el vídeo titulado “El baile de los animales” https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c ANEXO 01) - Realizamos las siguientes interrogantes para analizar el nivel de comprensión de los niños. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gusto la canción? ✓ ¿De qué trato la canción? ✓ ¿Hacia dónde camino el cocodrilo Dante? ✓ ¿Hacia dónde camino el pingüino Lalo? • Saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para saber y observar cuánto conocen los niños del tema. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Todos nos desplazamos hacia adelante? ✓ ¿Todos nos desplazamos hacia un costado? ✓ ¿Alguna vez han realizado estos movimientos? • Conflicto Cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> - Formulamos la siguiente pregunta para que los niños desarrollen su imaginación. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Podremos desplazarse en diferentes direcciones siguiendo un orden? • Propósito y organización: <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para tener en claro lo que se desea lograr con los niños. <div style="border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Los niños conocen su derecha e izquierda con el juego “El Mundo”</p> </div> <p>Recordamos los acuerdos de convivencia Mencionamos las normas de convivencia para que recuerden cómo deben de comportarse durante la clase, evitando fomentar el desorden.</p>	<p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Canción: “El baile de los animales”)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Cartel del propósito de la clase)</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>• Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema</p> <p>- Presentamos el caso de Lulú para fomentar el involucramiento de los niños en la solución del problema. (ANEXO 02)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Lulú estudia en el aula de 3 años, es una niña bonita e inteligente, la Maestra Saray le ha pedido que le ayude a llegar a la meta del juego “Mundo porque se confunde mucho a ir moviéndose y se siente muy triste al no poder.</p> <p>¡Ayudemos a nuestra amiga Lulú a desplazarse por el juego para llegar al “Mundo” saltando!</p> </div> <p>- Realizamos las siguientes preguntas para ver su nivel de comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿A quién le vamos a ayudar? ✓ ¿En qué le vamos ayudar? ✓ ¿Cómo podemos hacer para ayudarle a Lulu a desplazarse rápido para ganar el juego “Mundo”? <p>- Utilizamos un lenguaje claro y preciso para explicarles que sobre la direccionalidad y su importancia a todos los niños. (ANEXO 03)</p> <p>• Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños para buscar estrategias y logren involucrarse para solucionar el problema. - Presentamos y exploramos el material a utilizar para la el juego “Mundo”. - Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán. - Indicamos a los niños que se jugara “Mundo “un jugo que consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta. - Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente. - Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños. - Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo” - Realizamos las siguientes preguntas para contrastar si los niños han comprendido y ver el nivel de comprensión de los niños sobre la actividad realizada. ✓ ¿Qué hemos realizado? ✓ ¿Cómo nos desplazamos para llegar a la meta? ✓ ¿Hacia dónde tienen que caminar para llegar a la pizarra desde sus asientos? ✓ ¿Hacia dónde tienen que caminar para llegar a la pizarra desde sus asientos? <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Caso Lulú)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e Interrogantes)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Los niños explican con sus palabras sus estrategias descubrir las texturas suave - rugoso. de los objetos que se encuentran a su alrededor)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e Interrogantes)</p> <p>DEMOSTRACIONES (Ejecución de la actividad lúdica juego “Mundo”)</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Ficha de trabajo)</p> <p>EXPOSICIONES (Socialización del trabajo)</p>
--------------------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de lo concreto a lo simbólico <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha de trabajo donde colorean a los niños que van a la derecha y encierran a los niños que van a la izquierda. (ANEXO N° 04) • Formalización y Reflexión <ul style="list-style-type: none"> - Los niños socializan sus trabajos y lo explican (ANEXO N° 06) - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo ayudamos a Lulú para que se desplace más rápido y gane el juego “Mundo”? ✓ ¿De qué otra manera podríamos haber ayudado Lulú a ganar el “Mundo”? <p>Retroalimentación. Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido.</p>	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> 
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos al desplazarse para ganar el juego “Mundo”? ✓ ¿Cómo aprendimos a identificar los diferentes movimientos? ✓ ¿De qué otra manera podríamos haber jugado con movimientos? ✓ ¿Para qué aprendimos a moverse a jugar “Mundo”? • Evaluación: Evaluamos a través de la lista de cotejo, para evidenciar el logro de aprendizaje de los niños. (ANEXO 07) 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>

3.6.1. BIBLIOGRAFÍA

Canciones infantiles. (2020). *El baile de los animales*.
Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c>

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú.
Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2016). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

3.6.2. ANEXOS

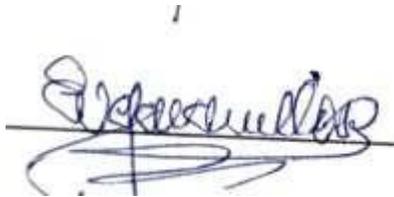
- 5.1 Anexo N° 01: Canción “El baile de los animales”
- 5.2 Anexo N° 02: Marco teórico.
- 5.3 Anexo N° 03: Caso de Lulú
- 5.4. Anexo N° 04: Ejecución de la actividad propuesta.
- 5.5. Anexo N° 05: Ficha de trabajo.
- 5.6. Anexo N° 06: Exposición de los trabajos.
- 5.7. Anexo N° 07: Instrumento de evaluación.



Flores Chocán Jennifer Saray
Practicante



Rodrigues Rojas, Lizbeth
Practicante



Jaramillo Ramírez Carmen Evelia
Profesora De Aula



The stamp is circular and contains the following text: "MINISTERIO DE EDUCACION" at the top, "UGEL SAN IGNACIO" in the middle, "I.E. N° 108" in the center, and "DIRECCION" at the bottom. The signature is written over the stamp.

Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
Directora I.E N° 108
"Estrellitas De Jesús"



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Docente Asesor De Tesis

ANEXO N° 01

5.1. Anexo N° 01: Canción “El baile de los animales”



Link del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c>

ANEXO N° 02

5.2. Anexo N° 02: Marco teórico.

ACTIVIDAD LÚDICA: MUNDO

CONCEPTO:

Es una actividad lúdica, que se puede dibujar en el suelo para luego, ir desplazando en diferentes direcciones como: derecha, izquierda y adelante según se arroje la pelota, para desplazarse en diferentes direcciones solo se saltará apoyando el cuerpo en una sola pierna y en puntapiés no sin pisar las líneas de las casillas vacías.

CAPACIDAD:

Fomenta el desarrollo de la percepción de direccionalidad.

PASO

- Presentamos y exploramos el material a utilizar para la el juego “Mundo”.
- Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán.
- Indicamos a los niños que se jugara “Mundo “un jugo que consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños.
- Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo”.

ANEXO N° 03

5.3. Anexo N° 02: Caso de Lulú

Lulú estudia en el aula de 3 años, es una niña bonita e inteligente, la Maestra Saray le ha pedido que le ayude a llegar a la meta del juego “Mundo porque se confunde mucho a ir moviéndose y se siente muy triste al no poder.

¡Ayudemos a nuestra amiga Lulú a desplazarse por el juego para llegar al “Mundo” saltando!



ANEXO N° 04

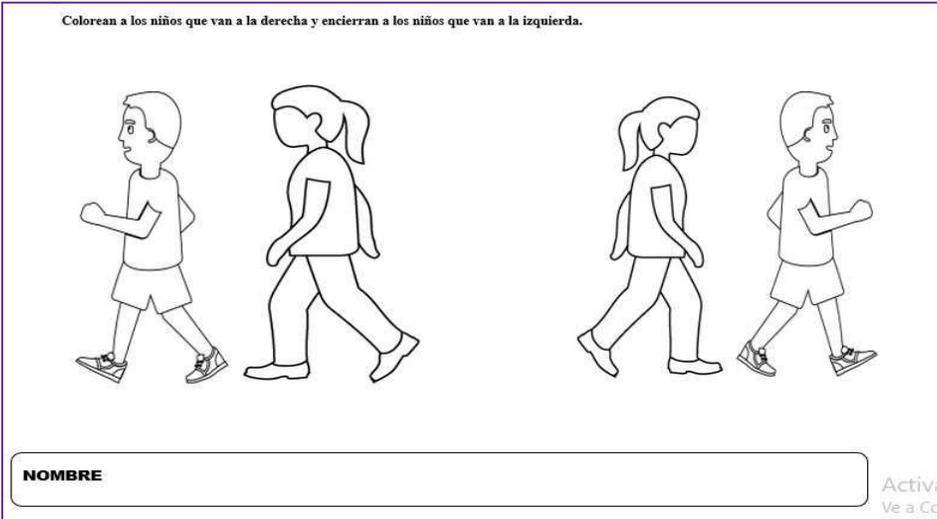
5.4. Anexo N° 04: Ejecución de la actividad propuesta.



ANEXO N° 05

2.1 Anexo N° 05 Ficha de trabajo.

Colorean a los niños que van a la derecha y encierran a los niños que van a la izquierda.



NOMBRE

Actividad
Ve a Colorear

ANEXO N° 06

2.1. Anexo N° 06: Exposición de los trabajos.



ANEXO N° 07

2.1. Anexo N° 07: Instrumento de evaluación.

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“RECORRIMOS LOS CAMINOS SUAVE – RUGOSO A TRAVÉS DEL JUEGO: EL EXPLORADOR”					
ÁREA		MATEMÁTICA					
COMPETENCIA		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. 					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Menciona los desplazamientos derecha-izquierda.		Se desenvuelve a sí mismo para desplazarse por el juego: El mundo.		Se mueve de acuerdo a las consignas que la docente.	
		ESTUDIANTE	SI	NO	SI	NO	SI
01	ARIAS LOPEZ, Antonela Angely.	X			X	x	
02	BERRU CHANTA, Neymar Acderly	X			X	X	
03	GARCÍA ARIAS, Anthuanet Khlessy.		X		X		X
04	HEROS NUÑES, Susan Jackeline.		X		x		X
05	LABAN MORETO, Luz Karina.		X	X		X	
06	MIJAHUANCA CORDOVA, Anisha Doriano Thais.	X		X		X	
07	PASTOR CODOVA, Asly Sofia.	X			X	X	
08	DIAZ SANCHEZ, Jhossep Natan.	X			X		X
09	TICHO JARAMILLO, Kaeoi Natsumi.	X		X			X
10	CASTILLO HUAMÁN, Kinverly.	X		X			X
11	TINEO CORDOVA, Milagritos Maite	X			X	X	
12	JARAMILLO TUSI, Brianna		X		X	X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE
RECORDAMOS LAS NOCIONES ESPACIALES “ARRIBA”- “ABAJO” A TRAVÉS DEL JUEGO EL ARBOL DE MANZANAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 108 “Estrellitas de Jesús”.
- 1.2. Ciclo/Edad : II Ciclo/ 3 años.
- 1.3. Lugar : Chililique
- 1.4. Directora : Olinda Felicitas Espinoza Adrianzén
- 1.5. Profesora de aula : Jaramillo Ramírez, Carmen Evelia
- 1.6. Practicantes : - Flores Chocán Jennifer Saray
- Rodrigues Rojas Lizbeth
- 1.7. Docente de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.8. Asesor de Investigación : Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
- 1.9. Fecha de Ejecución : 24/05/2023

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR.

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; utilizando expresiones “arriba”, “abajo” a través de la identificación de posiciones.	Los niños desarrollan una ficha de trabajo donde tiene que colorear de rojo las manzanas que están “arriba” y de amarillo las manzanas que están “abajo” del árbol.	LISTA DE COTEJO
ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA		VALOR	Flexibilidad y apertura	ACTITUD
					Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones cotidianas.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

3.1. PROCESOS PEDAGÓGICOS

- Motivación/interés/incentivo
- Saberes previos
- Conflicto Cognitivo
- Propósito y organización
- Gestión y acompañamiento del aprendizaje.
- Evaluación.

3.2. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Comprensión del problema.
- Búsqueda de estrategias.
- Representación (De lo concreto a lo simbólico).
- Formalización.
- Reflexión.
- Transferencia.

3.3. ESTRATEGIA A UTILIZAR EN LA INVESTIGACIÓN

• Estrategia de aprendizaje contextualizada: “El Mundo”

- Actividad lúdica contextualizada: “Identificar posiciones”
- Presentamos un árbol con siluetas de manzanas a utilizar en la actividad lúdica.
- Exploramos el material para que los niños reconozcan sus características y se familiaricen con ellos.
- Indicamos a los niños la actividad para lograr identificar las posiciones “arriba”, “abajo” al ubicar las manzanas.
- Demostración sobre cómo realizar la actividad utilizando las siluetas de manzanas para que los niños sigan las indicaciones de la docente e identifiquen las posiciones “arriba” y “abajo”.
- Ordenamos a los niños en una fila para poder tener un mejor orden y sepan como identificar las posiciones “arriba” y “abajo” al realizar la actividad lúdica.
- Ejecución de la actividad lúdica para identificar posiciones “arriba” abajo”.
- Exposición y valoración del trabajo de los niños.

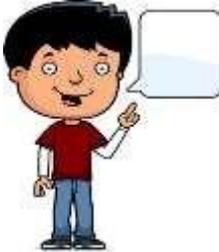
3.4. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Canción de Bienvenida.
- Oración de la mañana.
- Fecha del día.
- El Clima.
- Asistencia.

3.5. MOMENTO DE JUEGO LIBRE EN SECTORES.

El juego libre en sectores se desarrolla antes de iniciar la sesión de aprendizaje, cada niño escoge el sector de su preferencia, explora, manipula el material. Para identificar luego las habilidades y destrezas y su vocación para un futuro profesional. Luego se les invita a guardar todo el material utilizado.

3.6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a ponerse en media luna para presentar un video - “arriba”, “abajo”. ANEXO N°01 - Realizamos las siguientes interrogantes para analizar el nivel de comprensión de los niños: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gustó el video? ✓ ¿Qué observaron en el video? ✓ ¿Recuerdan lo que decía el payaso? ✓ ¿Qué hacían los niños y el payaso?  <ul style="list-style-type: none"> • Saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para saber cuánto conocen los niños del tema. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Han escuchado las palabras “arriba”, “abajo”? ✓ ¿Han utilizado las palabras “arriba”, “abajo”? ✓ ¿Creen que serán necesarias estas palabras en nuestra vida?  <ul style="list-style-type: none"> • Conflicto Cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> - Formulamos la siguiente pregunta para que los niños desarrollen su imaginación. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Podremos identificar las posiciones “arriba”, “abajo”? <ul style="list-style-type: none"> • Propósito y organización: <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos y socializamos el propósito de la clase, para tener en claro lo que se desea lograr con los niños. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Los niños identifican las posiciones “arriba”, “abajo” a través del árbol de manzanas.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos los acuerdos de convivencia <p>Mencionamos las normas de convivencia para que recuerden cómo deben de comportarse durante la clase, evitando fomentar el desorden.</p>	<p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (video: “arriba”, “abajo”)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (Cartel del propósito)</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>• Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el caso de Lulú con una silueta para fomentar el involucramiento de los niños en la solución del problema. (ANEXO N°02) <div data-bbox="987 233 1208 422" style="text-align: right;"> </div> <div data-bbox="483 447 1117 686" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Lulú estudia en el aula de 3 años, es una niña muy inteligente, la Maestra Saray le ha pedido que ubique en un árbol “arriba” y “abajo” las manzanas, siguiendo las indicaciones de la docente. ¡Ayudemos a nuestra amiga Lulú ubicar “arriba” y “abajo” las manzanas en el árbol según las indicaciones!</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos un lenguaje claro y preciso para que los niños entiendan e identifiquen las posiciones “arriba”, “abajo” para que entiendan y puedan realizar la actividad sin dificultad. ANEXO N°03 <p>. Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños para buscar estrategias y ayudar a Lulú a ubicar las manzanas “arriba” o “abajo” de acuerdo a las indicaciones de la docente. - Presentamos y exploramos un árbol de manzanas que se utilizara en la actividades identificando las posiciones “arriba” y “abajo” al colocar las manzanas. . - Indicamos a los niños la actividad para lograr identificar las posiciones “arriba”, “abajo” al ubicar las manzanas. - Demostración sobre cómo realizar la actividad utilizando las siluetas de manzanas para que los niños sigan las indicaciones de la docente e identifiquen la posiciones “arriba” y “abajo”. <ul style="list-style-type: none"> - Ordenamos a los niños en una fila para poder tener un mejor orden y sepan como identificar las posiciones “arriba” y “abajo” al realizar la actividad lúdica. - Ejecución de la actividad lúdica para identificar posiciones “arriba” abajo”. - Exposición y valoración del trabajo de los niños. <p>. Representación de lo concreto a lo simbólico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos una ficha de trabajo donde los niños se van a colorear el objeto que esta “arriba” de la silla y marcar con un aspa el objeto que está debajo de la silla. (ANEXO N° 04) <p>. Formalización y Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños socializan sus trabajos y lo explican (ANEXO N° 05) - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo ayudamos a Lulú a identificar y ubicar “arriba”, “abajo” las manzanas? ✓ ¿Logramos identificar las posiciones “arriba” y “abajo”?” ✓ ¿Ustedes estarán “arriba” o “abajo” del techo de nuestra aula? 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Caso de Lulú)</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (silueta de Lulú)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p> <p>IMÁGENES FIJAS, RADIO Y GRABACIONES (silueta de árbol y manzanas)</p> <p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>
--------------------------	--	--

	<p>✓ ¿De qué otra forma podemos ayudar a Lulú?</p> <p>. Retroalimentación. Aclaremos las dudas que tienen los niños en relación al tema trabajado y profundizamos sobre todo lo aprendido.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos sobre identificar y ubicar las manzanas en el árbol? ✓ ¿Cómo aprendemos a identificar las posiciones “arriba” y “abajo” en nuestra vida diaria? ✓ ¿Cómo nos sentimos hoy? • Evaluación: Evaluamos a través de la lista de cotejo, para evidenciar el logro de aprendizaje de los niños. (ANEXO 06) 	<p>SÍMBOLOS VERBALES (Diálogo e interrogantes)</p>

3.6.3. BIBLIOGRAFÍA

Marango de (2015). Arriba y abajo – Trepsi el payaso. Obtenido de [:https://www.youtube.com/watch?v=vCoqbqz8s9E](https://www.youtube.com/watch?v=vCoqbqz8s9E)

Ministerio de educación, (2017). Diseño Curricular. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2016). Programa de Educación Inicial. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

V. ANEXOS

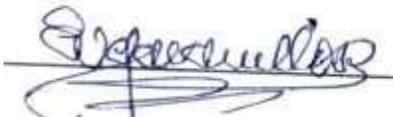
- 5.1. Anexo N° 01: Presentación del video
- 5.2. Anexo N° 02: Caso de Lulú.
- 5.3. Anexo N° 03: Marco teórico.
- 5.4 Anexo N° 04: Desarrollamos la ficha de trabajo.
- 5.5. Anexo N° 05: Socialización de los trabajos.
- 5.7. Anexo N° 06: Lista de cotejo



Flores Chocán Jennifer Saray
Practicante



Rodrigues Rojas, Lizbeth
Practicante



Jaramillo Ramírez Carmen Evelia
Profesora De Aula



The stamp is circular and contains the following text: "MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL", "LICEO SAN IGNACIO", "N° 108", "DIRECCION EDUCACION", and "RILQUE SAN IGNACIO".

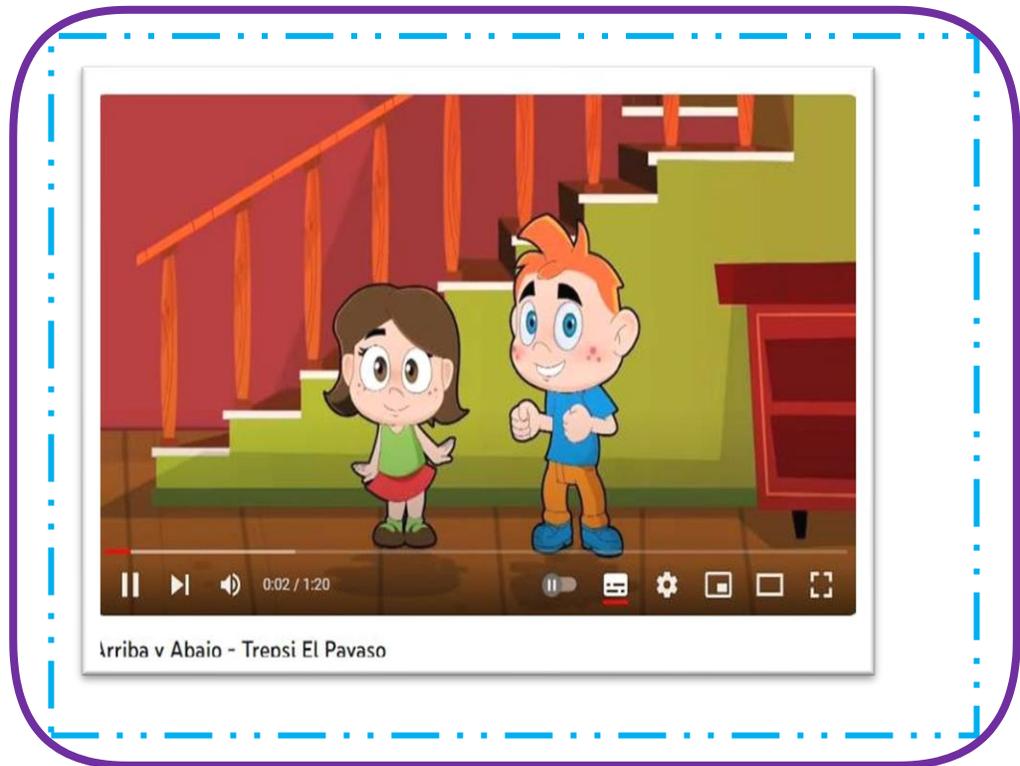
Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas
Directora I.E N° 108
"Estrellitas De Jesús"



Mg. Tocto Flores Pedro Efrén
Docente Asesor De Tesis

ANEXO N° 01

5..1. Anexo N° 01: Presentación del video



Link del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=vCoqbqz8s9E>

ANEXO N° 02

5.2. Anexo N° 02: Caso de Lulú.

Lulú estudia en el aula de 3 años, es una niña muy inteligente, la Maestra Saray le ha pedido que ubique en un árbol “arriba” y “abajo” las manzanas, siguiendo las indicaciones de la docente.
¡Ayudemos a nuestra amiga Lulú ubicar “arriba” y “abajo” las manzanas en el árbol según las indicaciones!



ANEXO N° 03

5.3. Anexo N° 03: Marco teórico.

ACTIVIDAD LÚDICA: ÁRBOL DE MANZANAS

CONCEPTO:

Es una actividad en la que el niño va a jugar especialmente con un árbol como su mismo nombre lo dice, pero este árbol va a contener imágenes de diferentes formas a blanco y negro; y el niño va a tener la capacidad y de realizar un previo análisis para poder colocar la imagen a color a la imagen que corresponde según su forma en el árbol de manzanas.

CAPACIDAD:

Fomenta el desarrollo de la percepción visual.

PASOS:

- Presentamos el material a utilizar.
- Exploramos el material.
- Explicamos como está conformado el material para que los niños conozcan sus partes y la manera en que servirán.
- Indicamos a los niños que se jugará “Mundo” el cual consiste en desplazarse con diferentes movimientos hasta llegar a la meta.
- Demostración de la actividad lúdica por parte de la docente.
- Ejecución de la actividad lúdica por parte de los niños.
- Los niños identifican los desplazamientos que se realizaron mediante el juego “Mundo”.

ANEXO N° 04

5.4. Anexo N° 04: Desarrollamos la ficha de trabajo.



ANEXO N° 05

5.5. Anexo N° 05: Socialización de los trabajos.



ANEXO N° 06

6.1. Anexo N° 06: Lista de cotejo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“RECORDAMOS LAS NOCIONES ESPACIALES “ARRIBA”- “ABAJO” A TRAVÉS DE UN ARBOL DE MANZANAS”					
ÁREA		MATEMÁTICA					
COMPETENCIA		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. 					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Expresa su comprensión de las nociones espaciales “arriba” - “abajo” representándolas con su cuerpo.		Representa con su cuerpo en relación a los objetos las nociones espaciales “arriba” - “abajo”		Se ubica “arriba” - “abajo” las manzanas de acuerdo a las indicaciones.	
		ESTUDIANTE		SI	NO	SI	NO
01	ARIAS LOPEZ, Antonela Angely.	X		X		X	
02	BERRU CHANTA, Neymayr Acderly	X		X		X	
03	GARCÍA ARIAS, Anthuanet Khlessy.	X		X		X	
04	HEROS NUÑES, Susan Jackeline.	X		X		X	
05	LABAN MORETO, Luz Karina.	X			X	X	
06	MIJAHUANCA CORDOVA, Anisha Doriano Thais.	x			X	X	
07	PASTOR CODOVA, Asly Sofia.	X			X	X	
08	DIAZ SANCHEZ, Jhossep Natan.	X		X		X	
09	TICHO JARAMILLO, Kaoei Natsumi.	X		X		X	
10	CASTILLO HUAMÁN, Kinverly.	X		X		x	
11	TINEO CORDOVA, Milagritos Maite	X		x			X
12	JARAMILLO TUSI, Brianna	X			X	X	

ANEXO N° 10
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres:
- 1.2. Institución Educativa Inicial:
- 1.3. Lugar:
- 1.4. Fecha de Observación:
- 1.5. Investigadoras:

II. OBJETIVO

Analizar el nivel de desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108- Estrellitas de Jesús, Chililique, San Ignacio.

Las respuestas de instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán

totalmente confidenciales. El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración:

SI () NO ()

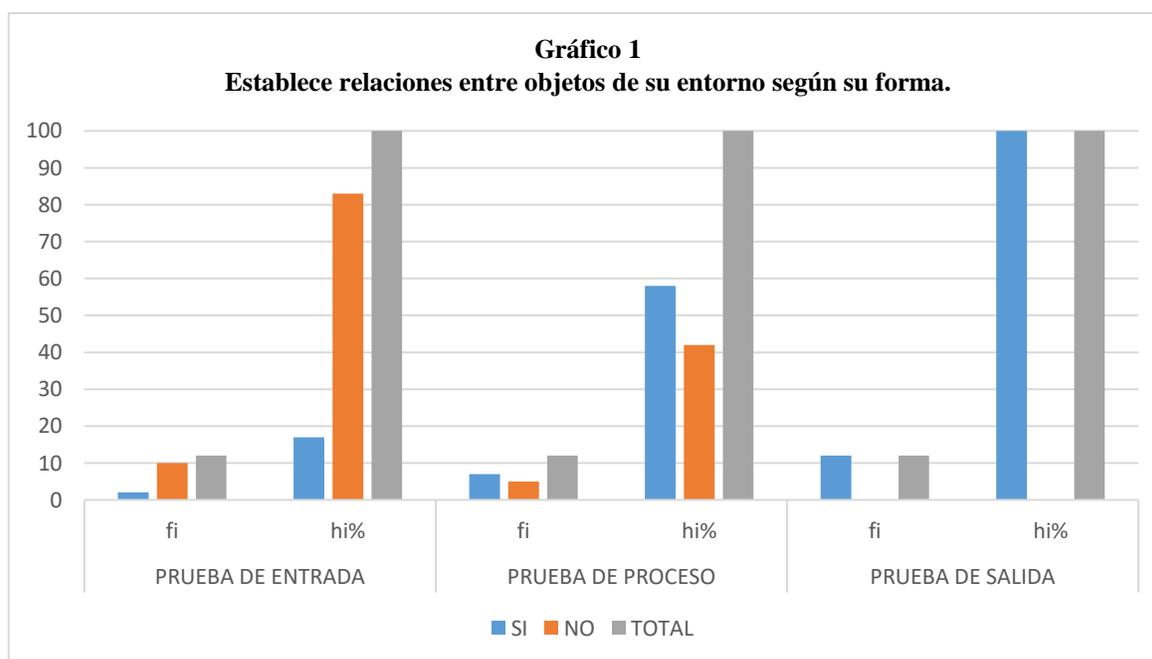
N°	INDICADORES	SI	NO
1	Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma.		
2	Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno.		
3	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.		
4	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.		
5	Reconoce las texturas de los objetos.		
6	Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula.		
7	Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente.		
8	Realiza trazos o dibujos espontáneos.		

ANEXO N° 11
SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
SISTEMATIZACIÓN PRUEBA DE ENTRADA, PROCESO Y SALIDA

Tabla 1
Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	2	17	7	58	12	100
NO	10	83	5	42	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 1.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

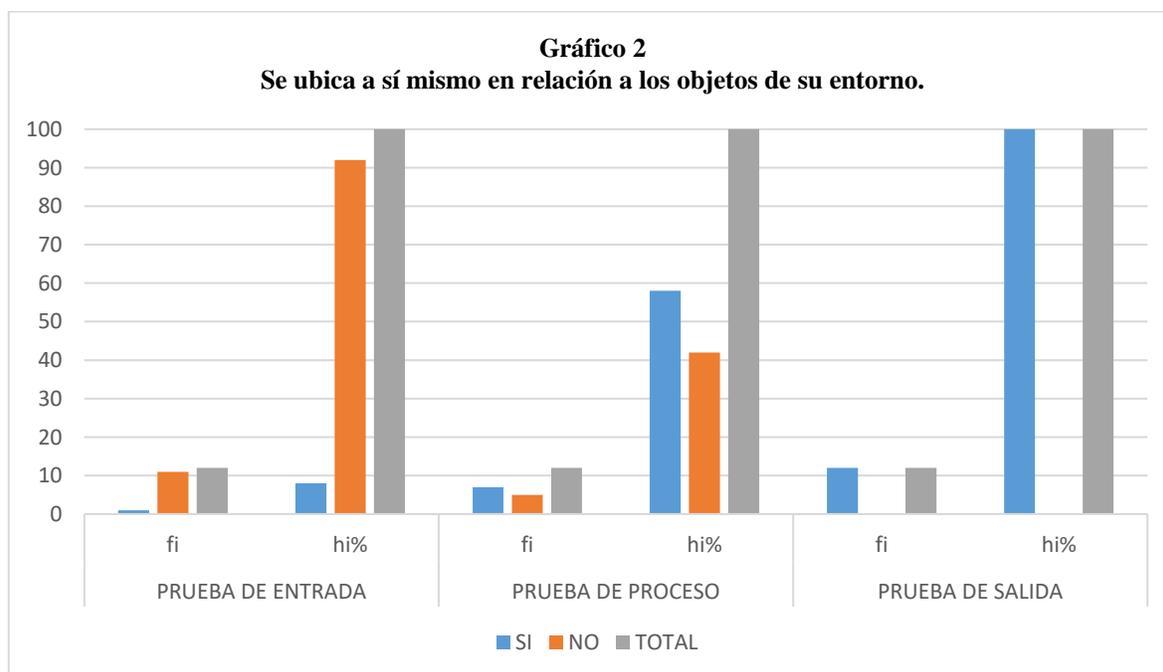
Observando la tabla 1 y el gráfico 1, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivale al 17%, manifiesta que, si establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 83%, anotan que no establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. **En la prueba de proceso:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que, si establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma. Y **en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si establecen relaciones entre objetos de su entorno según su forma, porque se utilizó la estrategia denominada “ Buscar formas en una lámina“ que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 2
Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	1	8	7	58	12	100
NO	11	92	5	42	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 2.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 2 y el gráfico 2, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 1 estudiante que equivale al 8%, manifiesta que, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 92%, anotan que no se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. **En la prueba de proceso:** 7 estudiante que equivale al 58%, manifiesta que, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno. **Y en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno.

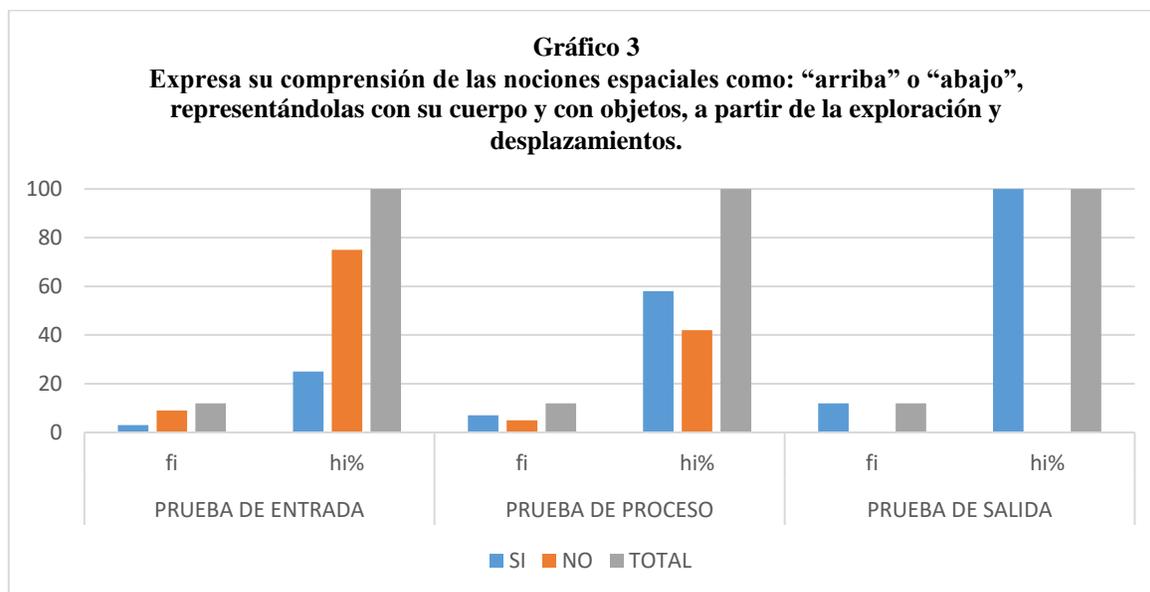
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si se ubican a sí mismos en relación a los objetos de su entorno, porque se utilizó la estrategia denominada “ Movimientos corporales“ que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 3

Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	3	25	7	58	12	100
NO	9	75	5	42	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 3.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 3 y el gráfico 3, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivale al 25%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos., mientras que 9 estudiantes, que equivalen al 75%, anotan que no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. **En la prueba de proceso:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. Y **en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.

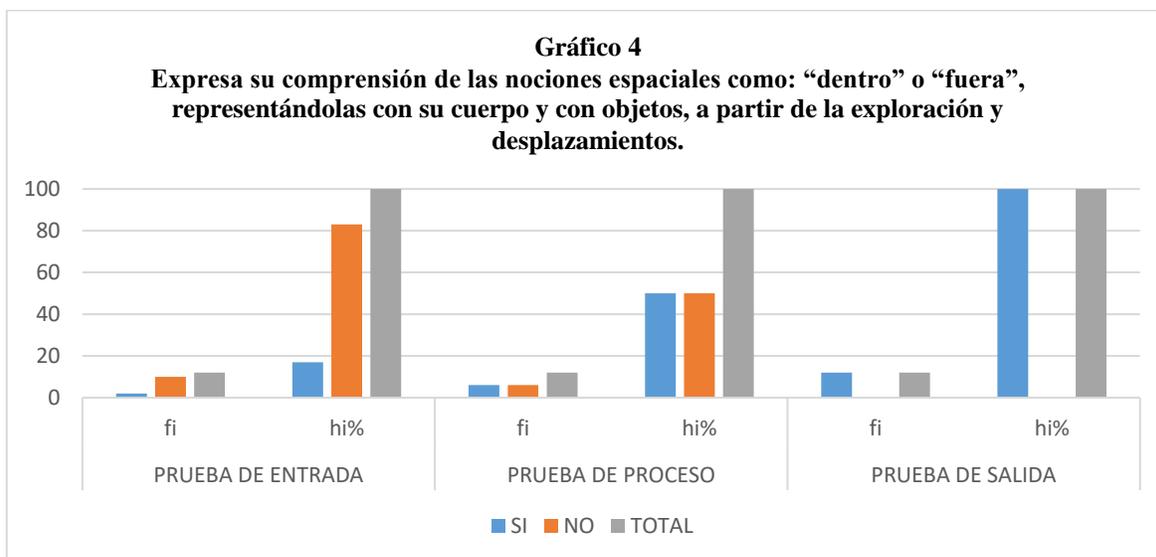
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si expresan su comprensión de las nociones espaciales como: “arriba” o “abajo”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, porque se utilizó la estrategia denominada “ Dictado de posiciones“ que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 4

Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	2	17	6	50	12	100
NO	10	83	6	50	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 4.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

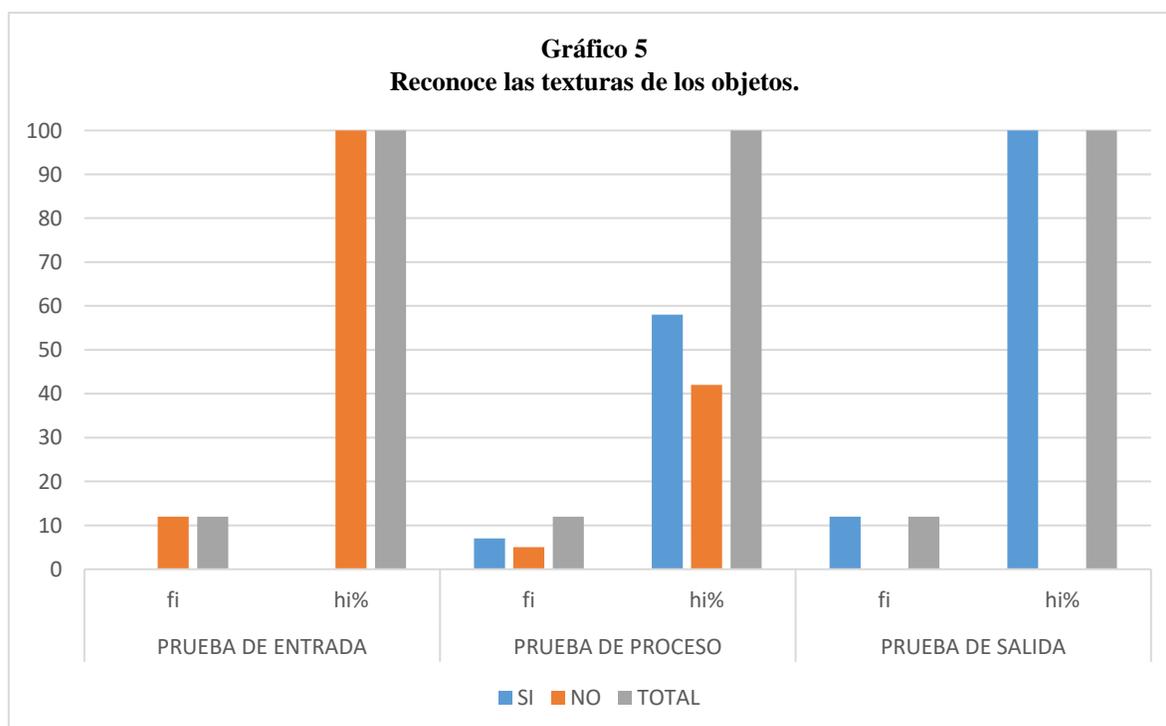
Observando la tabla 4 y el gráfico 4, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivale al 17%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos., mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 83%, anotan que no expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50 %, anotan que no Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos. **Y en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que si expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si expresan su comprensión de las nociones espaciales como: “dentro” o “fuera”, representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos, porque se utilizó la estrategia denominada “ El pez saltarán“ que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 5
Reconoce las texturas de los objetos.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	0	0	7	58	12	100
NO	12	100	5	42	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 5.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 5 y el gráfico 5, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 0 estudiantes que equivale al 0%, manifiesta que, si reconoce las texturas de los objetos, mientras que 12 estudiantes, que equivalen al 100%, anotan que no reconoce las texturas de los objetos. **En la prueba de proceso:** 7 estudiantes que equivale al 58%, manifiesta que, si reconoce las texturas de los objetos, mientras que 5 estudiantes, que equivalen al 42%, anotan que no reconoce las texturas de los objetos. **Y en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si reconoce las texturas de los objetos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no reconoce las texturas de los objetos.

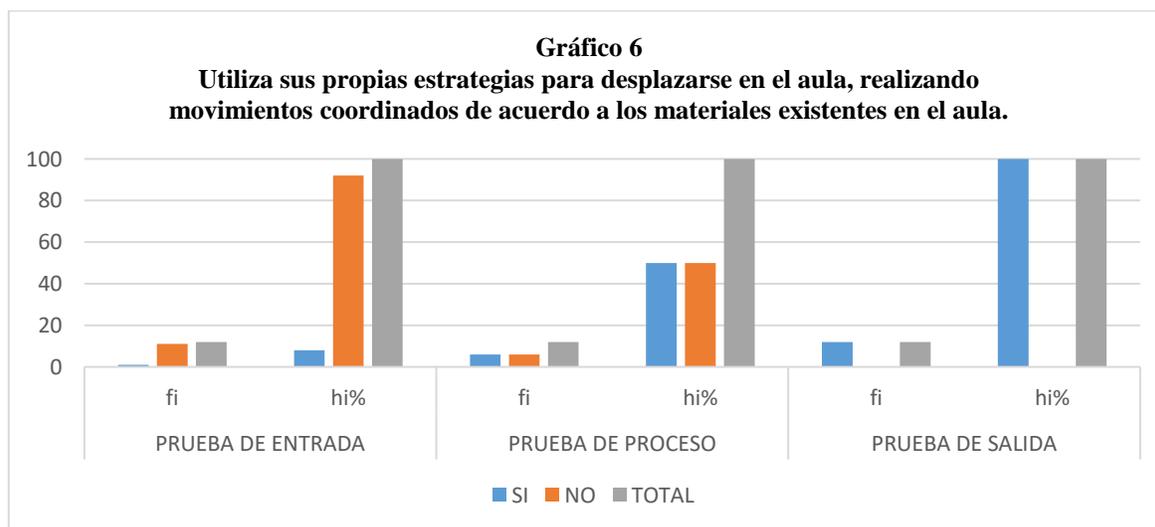
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si reconocen las texturas de los objetos, porque se utilizó la estrategia denominada “Camino de colores” que permitió fortalecer por lo tanto fortalecen su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 6

Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	1	8	6	50	12	100
NO	11	92	6	50	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 6.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

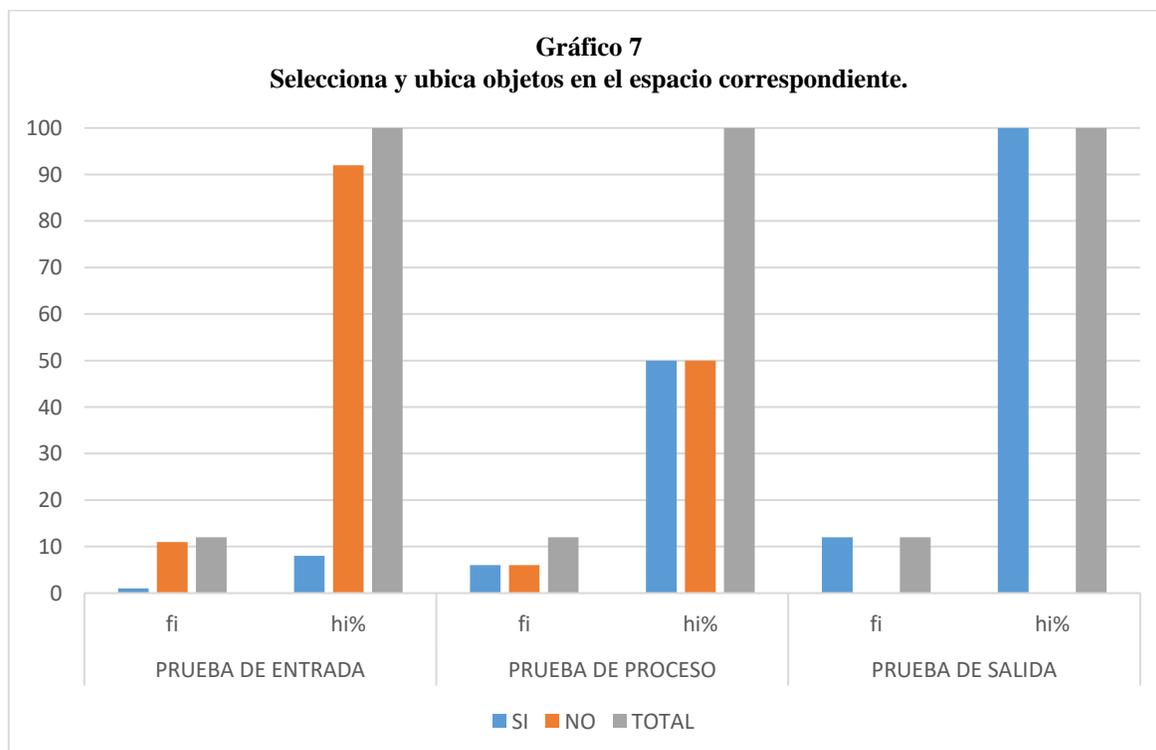
Observando la tabla 6 y el gráfico 6, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 1 estudiante que equivale al 8%, manifiesta que, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula., mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 92%, anotan que no utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50%, anotan que no Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula. **Y en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula, porque se utilizó la estrategia denominada “ Posiciones espaciales“ que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 7
Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	1	8	6	50	12	100
NO	11	92	6	50	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 7.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

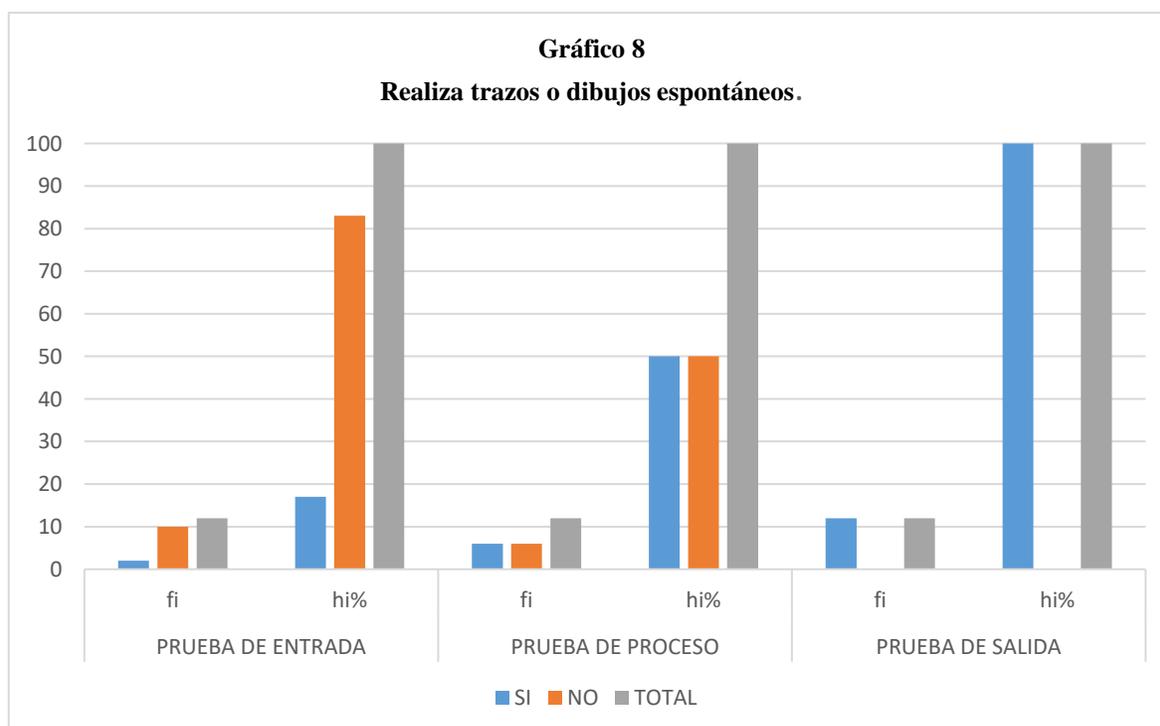
Observando la tabla 7 y el gráfico 7, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 1 estudiante que equivale al 8%, manifiesta que, si selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente, mientras que 11 estudiantes, que equivalen al 92%, anotan que no selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente. **En la prueba de proceso:** 6 estudiantes que equivale al 50%, manifiesta que, si selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50%, anotan que no selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente. **Y en la prueba de salida:** 12 estudiante que equivale al 100%, manifiesta que, si selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si seleccionan y ubican objetos en el espacio correspondiente, porque se utilizó la estrategia denominada “Laberinto” que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

Tabla 8**Realiza trazos o dibujos espontáneos.**

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	Fi	hi%
SI	2	17	6	50	12	100
NO	10	83	6	50	0	0
TOTAL	12	100	12	100	12	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 8.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 8 y el gráfico 8, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiante que equivale al 17%, manifiesta que, si realiza trazos o dibujos espontáneos, mientras que 10 estudiantes, que equivalen al 83%, anotan que no realiza trazos o dibujos espontáneos. **En la prueba de proceso:** 6 estudiante que equivale al 50%, manifiesta que, si realiza trazos o dibujos espontáneos, mientras que 6 estudiantes, que equivalen al 50%, anotan que no realiza trazos o dibujos espontáneos. **Y en la prueba de salida:** 12 estudiantes que equivale al 100%, manifiesta que, si realiza trazos o dibujos espontáneos, mientras que 0 estudiantes, que equivalen al 0%, no realiza trazos o dibujos espontáneos.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-“Estrellitas de Jesús”, Chililique, San Ignacio, si realizan trazos o dibujos espontáneos, porque se utilizó la estrategia denominada “Lulú Manda” que permitió fortalecer su desarrollo perceptivo en el área de Matemática, lo que nos permite aseverar que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuyó a que el desarrollo perceptivo en el área de Matemática se fortalezca en niveles óptimos.

ANEXO N° 12
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 “ESTRELLITAS DE JESÚS” - CHILILIQUE, SAN IGNACIO, 2023”.					
INVESTIGADORES: - FLORES CHOCÁN, JENNIFER SARAY. - RODRIGUES ROJAS, LIZBETH.					
ASESOR: MG. TOCTO FLORES, PEDRO EFRÉN.					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉRMINOS CLAVE	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
¿Cómo fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique, San Ignacio, 2023?	<p>OBJETIVO GENERAL Fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” - Chililique, San Ignacio, 2023.</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con la fomentación del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 – Estrellitas de Jesús, Chililique. • Aplicar las actividades lúdicas que permitan fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 – Estrellitas de Jesús, Chililique. • Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 – Estrellitas de Jesús, Chililique. • Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 – Estrellitas de Jesús, Chililique. 	Aplicando eficientemente las actividades lúdicas se fomentará el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús” – Chililique, San Ignacio, 2023.	Los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 “Estrellitas de Jesús”- Chililique, San Ignacio, 2023.	<p>Término Clave N° 1 Actividades lúdicas.</p> <p>Término Clave N° 2 Desarrollo perceptivo en el área de Matemática.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de Cotejo.</p>

ANEXO N° 13
EVIDENCIAS DE LA DIFUSIÓN DE RESULTADOS



Link del vídeo: <https://drive.google.com/file/d/1h4FK00FDBzZvazG-NAntn9DjK1o28edX/view>

En este video se puede visualizar los logros de la investigación realizada en la IEI N°108- “Estrellitas de Jesús”; en la cual, las investigadoras están socializando los resultados fructíferos ante la directora Mg. Espinoza Adrianzén Olinda Felícitas, profesora de aula Jaramillo Ramírez Carmen Evelia, Padres de Familia y niños del salón “Los conejitos”.



En esta imagen se puede evidenciar la reunión previa con la profesora de aula Evelia Jaramillo Ramírez, y en compañía de la directora Olinda Felícitas Espinoza Adrianzén; para programar una reunión con los padres de familia el día 04 del mes de octubre de este año a horas 3:30 pm. para difundir los resultados de la investigación.

EVIDENCIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS – INICIO

Se desarrollo la percepción de nociones espaciales en el cual los niños colorean de acuerdo a la consigna las frutas que están “arriba” o “abajo” de árbol, en cual se evidencio que tenía bajo nivel de percepción al establecer relación en las nociones.

FICHA DE TRABAJO

- Colorea de rojo las manzanas que están “arriba” y de amarillo las que están abajo.



NOMBRE: **KAROL**

 shot on moto g22

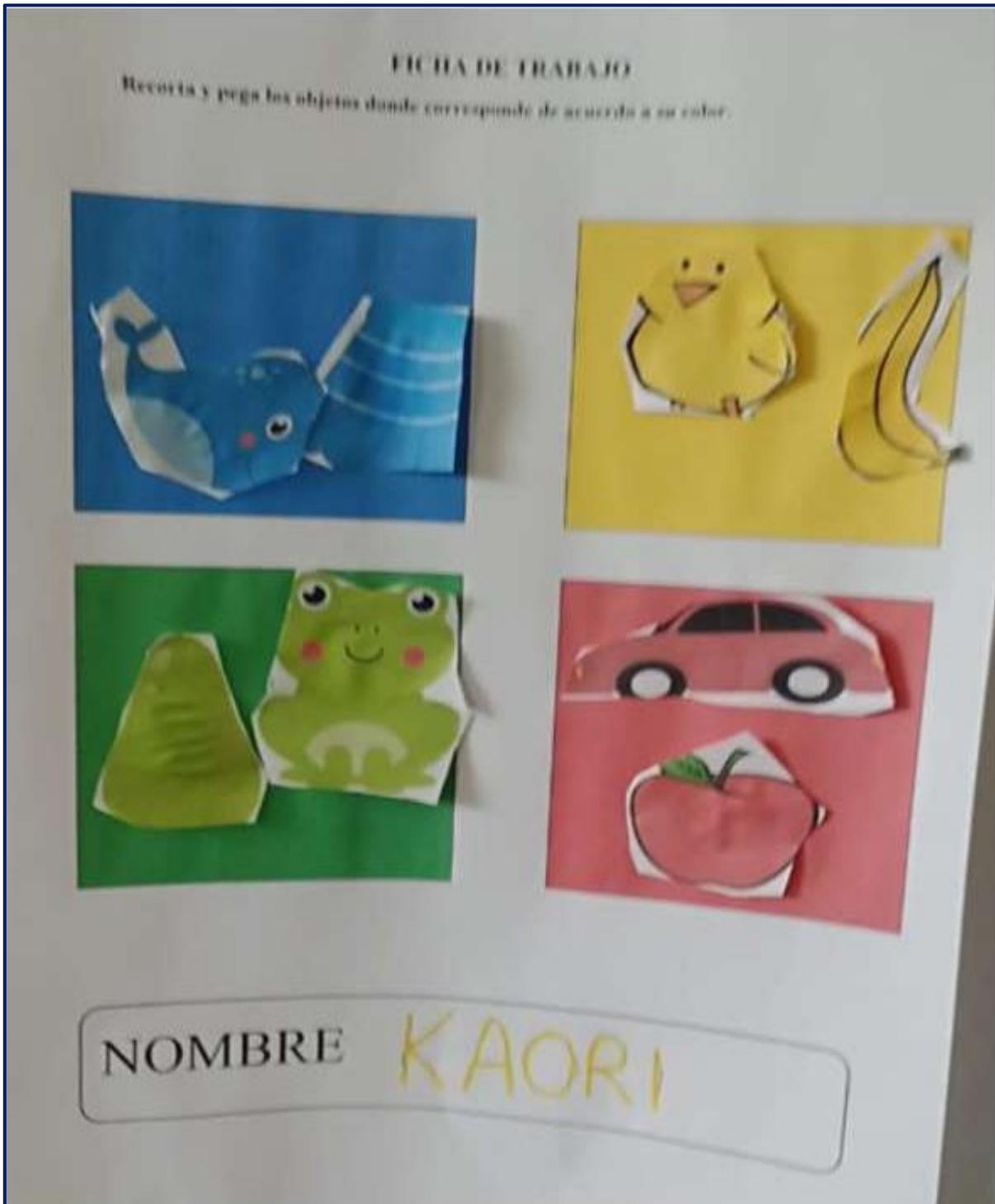
EVIDENCIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS - PROCESO

Se trabajó la constancia de la forma utilizando un rompecabezas en el cual, se evidenció una mejora por reconocer y encajar las partes teniendo en cuenta su percepción.



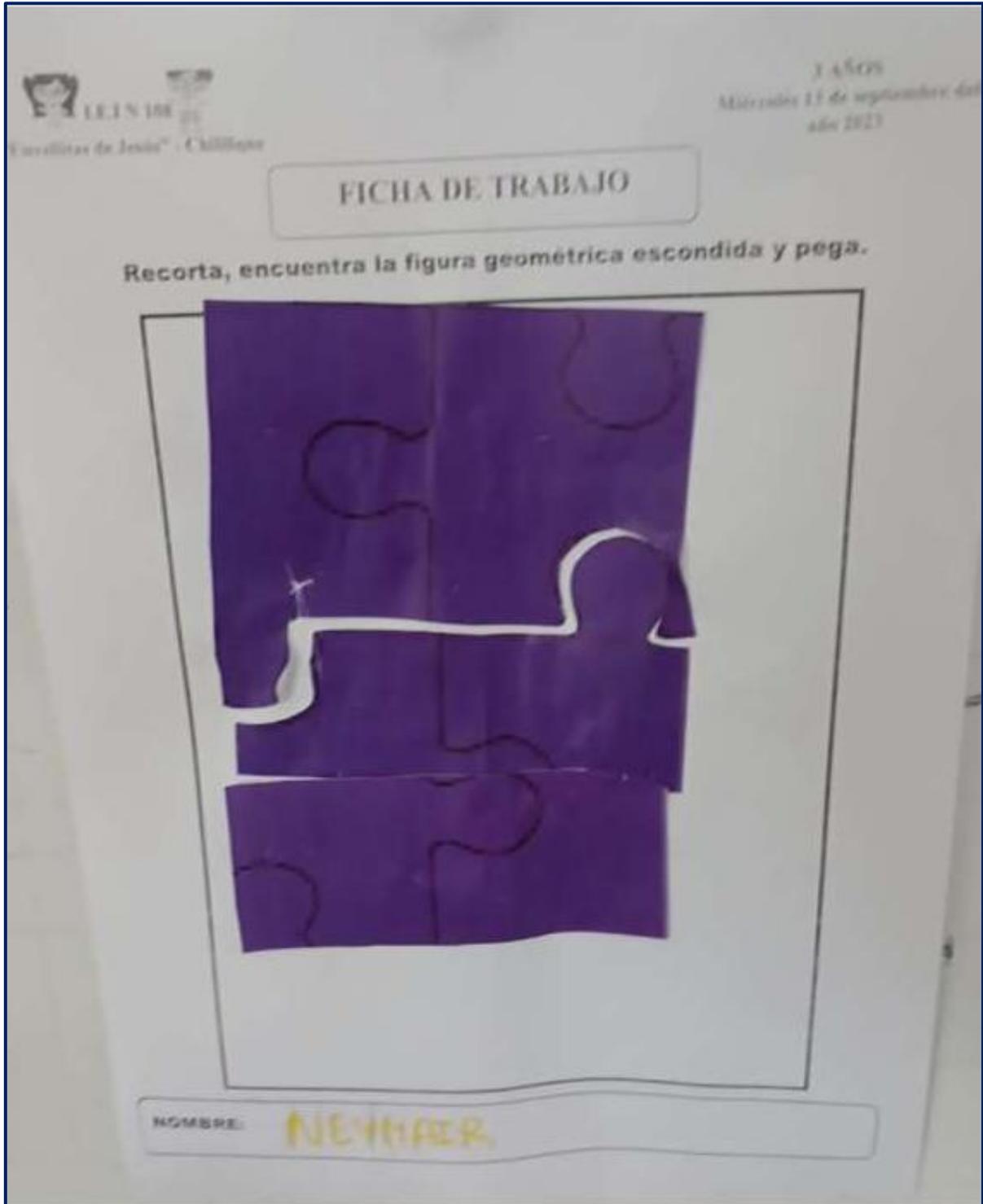
EVIDENCIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS - SALIDA

Se desarrolló constancia perceptiva; en el cual, la niña Kaori desarrolló la ficha de trabajo de manera correcta ya que recortó y pegó los animales que son del mismo color de acuerdo a cada color de los recuadros; por lo que, se evidenció que presenta un alto nivel de desarrollo perceptivo de constancia perceptiva al establecer relaciones de acuerdo al color.



EVIDENCIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS – INICIO

Se trabajo la constancia de la forma utilizando un rompecabezas en el cual, se evidencio dificultades al conocer y las partes de rompecabezas, uniéndolos sin ningún orden determinado a la forma correcta de la figura. percepción visual.



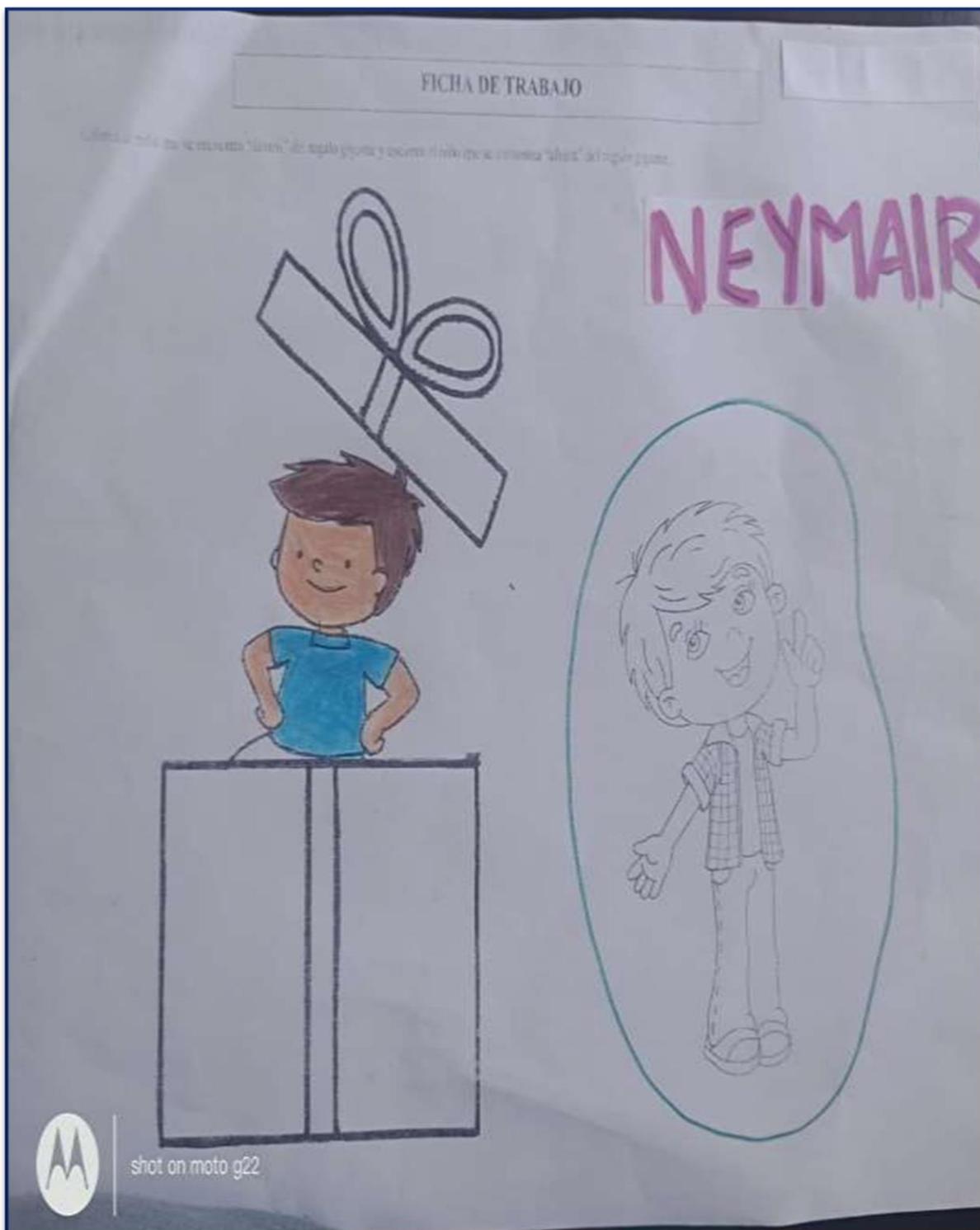
EVIDENCIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS – PROCESO

Se trabajó la actividad lúdica Completar figuras en el cual se evidenció leve avance en cuanto a la percepción de la forma en cual tenía recortar, formar la imagen y pegarla en la ficha de trabajo.



EVIDENCIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS – SALIDA

Se trabajó con la consigna colorear al niño que se encuentra “dentro” del regalo y encierra al que está “afuera” lo cual se desarrolló la ficha sin tener ninguna dificultad y reconociendo la percepción de las nociones.



EVIDENCIAS DE LA EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS REALIZADAS EN LA INVESTIGACIÓN



Actividad lúdica “Armar figuras” para fomentar el desarrollo la percepción en los niños de 3 años de edad en la IEI N°108-“Estrellitas de Jesús”.



Actividad lúdica “Laberinto” para fomentar el desarrollo la percepción en los niños de 3 años de edad en la IEI N°108-“Estrellitas de Jesús”.



Actividad lúdica “Lupa didáctica” para fomentar el desarrollo la percepción en los niños de 3 años de edad en la IEI N°108-“Estrellitas de Jesús”.



Actividad lúdica “Movimientos corporales” para fomentar el desarrollo la percepción en los niños de 3 años de edad en la IEI N°108-“Estrellitas de Jesús”.

TRÍPTICO

RESULTADOS

Los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108- "Estrellitas de Jesús", Chililique, han logrado desarrollar su percepción en el área de matemática.

INDICADORES DE RESULTADO

- Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma.
- Se ubica a sí mismo en relación a los objetos de su entorno.
- Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: "arriba" o "abajo", representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamiento.
- Expresa su comprensión de las nociones espaciales como: "dentro" o "fuera", representándolas con su cuerpo y con objetos, a partir de la exploración y desplazamientos.
- Reconoce las texturas de los objetos.
- Utiliza sus propias estrategias para desplazarse en el aula, realizando movimientos coordinados de acuerdo a los materiales existentes en el aula.
- Selecciona y ubica objetos en el espacio correspondiente
- Realiza trazos o dibujos espontáneos.

FUENTE DE VERIFICACIÓN

Sistematización de la prueba de inicio, proceso y salida.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a las siguientes personas:
Directora: Espinoza Adrianzén, Olinda Felicitas; Profesora de aula: Jaramillo Ramírez, Carmen Evelia, niños y niñas del salón "Los conejitos" y a los PP.FF. por el apoyo brindado para la ejecución de nuestra Tesis de Investigación "Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108- "Estrellitas de Jesús", Chililique, San Ignacio, 2023"



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO "RAFAEL HOYOS
RUBIO"



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
108- "ESTRELLITAS DE JESÚS",
CHILILIQUE, SAN IGNACIO

PRESENTADO POR:

- Flores Chocán, Jennifer Saray
- Rodrigues Rojas, Lizbeth

ASESOR:

Mg. Tocto Flores, Pedro Efrén

SAN IGNACIO - PERÚ
2023

Activar Win

INTRODUCCIÓN

Para Chi-Cauich (2018) Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. (p. 70), así mismo, la estrategia lúdica es una técnica de enseñanza de participación activa y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógico consiste, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

En esta investigamos se han utilizado las estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo perceptivo, ya que esta capacidad se refiere a cómo los niños usan sus sentidos para recopilar y entender la información con las nociones básicas del área de matemática y responder al mundo que los rodea.

Esta realidad del desarrollo perceptivo, permitió determinar que el equipo de investigación se proponga desarrollar: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL DESARROLLO PERCEPTIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108- "ESTRELLITAS DE JESÚS", CHILILIQUE, SAN IGNACIO, 2023", y así revertir el problema detectado

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, utilizando actividades lúdicas en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique, San Ignacio, 2023.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Planificar la programación curricular anual y los proyectos de aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique.
- Aplicar las actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, que permitan el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique.
- Desarrollar los contenidos teniendo en cuenta las fases de la matemática para el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique.
- Diseñar y elaborar los materiales didácticos que permitan el fortalecimiento del desarrollo perceptivo en el área de Matemática en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique.

CONCLUSIONES

Al término de nuestra investigación, presentamos las siguientes conclusiones:

La utilización de las actividades lúdicas como estrategia, permitió fomentar el desarrollo perceptivo en el área de Matemática, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique, San Ignacio, 2023.

Se observó la realidad institucional y se diagnosticó que los niveles de desarrollo perceptivo en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108 - "Estrellitas de Jesús", Chililique, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues en un alto porcentaje como lo fue el 83% de los estudiantes no lograban realizar actividades de desarrollo perceptivo.

La planificación y ejecución de la Programación Curricular Anual, los Proyectos de Aprendizaje y las Sesiones de Aprendizaje considerando capacidades y desempeños relacionados con el desarrollo perceptivo en el área de Matemática y aplicando las actividades lúdicas, permitió elevar los niveles correspondiente, en los niños y niñas de 3 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108-"Estrellitas de Jesús", Chililique.

Activar W

ve a Continúa