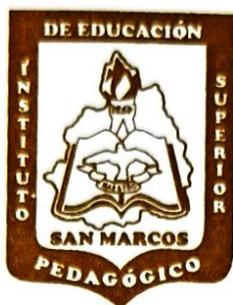


“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “SAN MARCOS” – SAN MARCOS**



**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL
A TRAVÉS DE JUEGOS DE ROMPECABEZAS EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°
065 “CHANCAY” DE CHANCAY, CHANCAY, 2022**

TESIS PRESENTADA POR

**ALBARRÁN ROBLES, Erlita Tatiana
MACHUCA TAPIA, Keila Noemí**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN INICIAL**

ASESOR: Mg. Elia Marleny Díaz Guevara

SAN MARCOS - CAJAMARCA – PERÚ

2023

**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL A TRAVÉS DE JUEGOS DE
ROMPECABEZAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 065
“CHANCAY” DE CHANCAY, CHANCAY, 2022**

DEDICATORIA

El presente trabajo de grado va dedicado a Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de nuestras vidas, bendiciéndonos y dándonos fuerzas para continuar con nuestras metas trazadas sin desfallecer.

A nuestros padres que, con apoyo incondicional, amor y confianza permitieron que logremos culminar nuestra carrera profesional.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Dicen que la mejor herencia que nos pueden dejar los padres son los estudios, sin embargo, no creemos que sea el único legado del cual particularmente nos sentimos muy agradecidas, nuestros padres nos han permitido trazar nuestro camino y caminar con nuestros propios pies. Ellos son los pilares de nuestras vidas.

A la Directora, docentes, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, por habernos permitido la ejecución de la presente investigación.

Las autoras

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En atención a lo dispuesto por la superioridad y a normas legales vigentes, nos presentamos ante ustedes, para manifestarles que en nuestra condición de ex - estudiantes, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "San Marcos" de San Marcos, presentamos a vuestra digna consideración, el presente trabajo de investigación que lleva por título: DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL A TRAVÉS DE JUEGOS DE ROMPECABEZAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 065 "CHANCAY" DE CHANCAY, CHANCAY, 2022. El mismo que ha sido realizado en base al procedimiento de la investigación pre - experimental, con su diseño correspondiente.

La información se ha estructurado en cuatro capítulos teniendo en cuenta el protocolo de investigación sugerido por la institución.

En el primer capítulo se expone el planteamiento del estudio. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico. El tercer capítulo trata acerca del marco metodológico. En el cuarto capítulo se muestran los resultados. Finalmente, presentamos las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y anexos de la presente investigación.

En tal sentido, esperamos que con su justo criterio lo evalúen, se nos haga las observaciones del caso, asegurándoles mejorar la investigación en trabajos posteriores.

Las autoras

ÍNDICE

PORTADA	i
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general.	16
1.2. Problemas específicos.	17
1.3. Justificación del problema.	18
1.3.1. Justificación legal.	18
1.3.2. Justificación didáctica.	20
1.4. Limitaciones de la investigación.	20
1.4.1. Limitaciones bibliográficas.	20
1.4.2. Limitaciones de experiencia.	21
1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de las áreas de investigación.	21
1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico.	21
1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos.	21
1.5. Delimitación de objetivos.	21
1.5.1. Objetivo general.	21
1.5.2. Objetivos específicos.	22

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.	24
2.1.1. Internacionales.	24
2.1.2. Nacionales.	25

2.1.3. Regionales.	27
2.2. Bases teóricas.	29
SUBCAPÍTULO I: INTELIGENCIA ESPACIAL.	29
2.2.1. Teoría del aprendizaje cognitivo infantil de Jean Piaget.	29
2.2.2. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner.	31
2.2.3. Concepto de inteligencia espacial.	32
2.2.4. El juego como elemento para estimular las inteligencias múltiples.	33
2.2.5. ¿Qué tipos de inteligencia existen?	34
a. La inteligencia lingüística - verbal.	34
b. La inteligencia musical.	35
c. La inteligencia lógica - matemática.	36
d. La inteligencia espacial.	36
e. La inteligencia corporal cinestésica.	37
f. La inteligencia interpersonal.	38
g. La inteligencia intrapersonal.	38
h. La inteligencia naturalista.	39
i. La inteligencia existencial.	39
2.2.6. Las dimensiones de la inteligencia espacial.	40
2.2.7. El desarrollo de la inteligencia espacial.	41
2.2.8. La importancia y uso de la inteligencia espacial.	42
2.2.9. Puntos clave de la teoría de las inteligencias múltiples.	44
a. Todos poseemos las ocho inteligencias.	44
b. La mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia hasta alcanzar un nivel adecuado de competencia.	45
c. En general, las inteligencias funcionan juntas de modo complejo.	45
d. Existen muchas maneras de ser inteligente en cada categoría.	46
2.2.10. Relación de la teoría de las inteligencias múltiples con otras teorías de la inteligencia.	46
SUBCAPÍTULO II: JUEGOS DE ROMPECABEZAS.	48
2.2.11. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).	48
2.2.12. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980).	49

2.2.13. Beneficios del uso de rompecabezas en el desarrollo infantil.	50
2.2.14. ¿Cuál es el objetivo de los rompecabezas en los niños?	52
2.2.15. Cómo elegir los puzles adecuados para cada edad.	53
a. A los 12 meses, como mucho 4 piezas.	53
b. A los 24 meses, de 4 a 6 piezas.	54
c. De 3 a 4 años, entre 12 y 24 piezas.	54
d. De 4 a 5 años, entre 22 y 48 piezas.	54
e. A partir de los 6 años, más de 50 piezas.	54
2.2.16. Tipos de juegos de rompecabezas.	55
2.2.17. Dimensiones de los juegos de rompecabezas.	55
a. La motivación.	55
b. La organización.	56
c. La aplicación.	56
d. La evaluación.	56
2.2.18. Importancia del rompecabezas como material didáctico en educación inicial.	57
2.2.19. Procesos de los rompecabezas.	58
a. El inicio.	58
b. Comienza el armado.	59
2.3. Definición de términos básicos.	59
2.3.1. Actividad de aprendizaje.	59
2.3.2. Aprendizaje significativo.	59
2.3.3. Autonomía.	60
2.3.4. Capacidades.	60
2.3.5. Cognición.	60
2.3.6. Cooperación.	61
2.3.7. Creatividad.	61
2.3.8. Estrategias de aprendizaje.	61
2.3.9. Evaluación.	61
2.3.10. Inteligencia espacial.	62
2.3.11. Juegos de rompecabezas.	62
2.3.12. Material didáctico.	62

2.3.13. Memoria.	63
2.3.14. Motivación.	63
2.3.15. Participación activa.	64
2.3.16. Socialización.	64
2.3.17. Valores.	64

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.	67
3.2. Método de investigación.	67
3.3. Diseño de investigación.	67
3.4. Población y muestra.	68
3.4.1. Población.	68
3.4.2. Muestra.	68
3.5. Variables de estudio.	68
3.5.1. Variable independiente.	68
3.5.2. Variable dependiente.	69
3.5.3. Variables intervinientes.	69
3.5.4. Operacionalización de variables.	69
3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos.	72
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales.	72
3.7.1. Hipótesis general.	72
3.7.2. Hipótesis específicas.	72
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	73

CAPÍTULO IV

EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico - práctico.	75
4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos.	76
4.2.1. Resultados del nivel de desarrollo de la inteligencia espacial, antes de utilizar los juegos de rompecabezas.	76

4.2.2. Resultados del desarrollo del programa de juegos de rompecabezas.	78
4.2.3. Resultados del nivel de desarrollo de la inteligencia espacial, después de aplicar el programa de juegos de rompecabezas.	79
4.2.4. Comparación de pre - test con post - test.	81
4.3. Prueba de hipótesis.	82
CONCLUSIONES	83
RECOMENDACIONES	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
ANEXOS	89

RESUMEN

El objetivo general de la investigación viene a ser, determinar la influencia de los juegos de rompecabezas en el desarrollo de la inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022. La hipótesis con que se operativizó es como sigue: la aplicación de juegos de rompecabezas mejora el desarrollo de la inteligencia espacial en los estudiantes de la muestra tomada. La metodología empleada fue pre - experimental. La muestra estuvo constituida por 11 estudiantes (6 varones y 5 mujeres), pertenecientes a la institución educativa en mención.

Los resultados obtenidos fueron analizados según los objetivos y las hipótesis formuladas. Para analizar la información obtenida se realizó un análisis estadístico donde se obtuvo como principal resultado que, los juegos de rompecabezas influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia espacial, toda vez que las medidas estadísticas nos muestran que, en el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 6.18 puntos, siendo en el pre - test 9.27 y en el post - test 15.45 en lo que respecta al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial.

Las principales conclusiones a las que se arribaron, nos indican que, existen diferencias entre el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial antes y después de aplicar el programa de juegos de rompecabezas. En el pre - test existía un 73% de estudiantes con un nivel Inicio - C, este porcentaje se reduce a un 0% durante el post - test, logrando obtener un nivel Logrado - A, con un valor de 82%. Al inicio del programa de juegos de rompecabezas se obtuvo una nota de 10.36, en la segunda sesión los estudiantes obtuvieron una calificación promedio de 11 estando en el nivel Proceso - B, las sesiones iban aumentando su calificación promedio, en la sesión 6 se tuvo una nota de 13.91 y para la última sesión se obtuvo un valor de 16.18 estando en el nivel

Logrado - A, tal como se puede evidenciar en el tratamiento estadístico respectivo.

Así mismo se plantearon recomendaciones a los docentes, a fin de promover en los estudiantes una serie de actividades que contribuyan a su formación integral; en los anexos se presenta las evidencias y los instrumentos que se aplicaron durante la investigación.

Palabras clave: juegos de rompecabezas, memoria, cognición, forma, figura, inteligencia espacial.

ABSTRACT

The general objective of the research is to determine the influence of puzzle games on the development of spatial intelligence in 4-year-old boys and girls of the I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022. The hypothesis with which it was operationalized is as follows: the application of puzzle games improves the development of spatial intelligence in the students of the sample taken. The methodology used was pre-experimental. The sample consisted of 11 students (6 men and 5 women), belonging to the educational institution in question.

The results obtained were analyzed according to the objectives and hypotheses formulated. To analyze the information obtained, a statistical analysis was carried out, where the main result was that puzzle games positively influence the development of spatial intelligence, since the statistical measures show us that, in the pre-test with respect to the post - test, the students have had a positive evolution of 6.18 points, being in the pre - test 9.27 and in the post - test 15.45 regarding the level of development of spatial intelligence.

The main conclusions reached indicate that there are differences between the level of development of spatial intelligence before and after applying the puzzle game program. In the pre - test there was 73% of students with a Start - C level, this percentage is reduced to 0% during the post - test, obtaining an Achieved - A level, with a value of 82%. At the beginning of the puzzle game program, a grade of 10.36 was obtained, in the second session the students obtained an average grade of 11 being at the Process - B level, the sessions were increasing their average grade, in session 6 there was a note of 13.91 and for the last session a value of 16.18 was obtained, being at the level Achieved - A, as can be evidenced in the respective statistical treatment.

Likewise, recommendations were made to teachers, in order to promote in students a series of activities that contribute to their integral formation; The annexes present the evidence and the instruments that were applied during the investigation.

Keywords: puzzle games, memory, cognition, shape, figure, spatial intelligence.

CAPÍTULO I

PLANTAMIENTO DEL ESTUDIO

El presente estudio se fundamenta en la necesidad de conocer el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de la zona rural de San Miguel, en particular de las habilidades de razonamiento lógico-matemático, para poder diseñar programas de intervención que permitan mejorar el aprendizaje de los niños, ya que el nivel de desarrollo de estas habilidades influye directamente en el rendimiento académico de los niños en las asignaturas de matemáticas y ciencias.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

El presente estudio se fundamenta en la necesidad de conocer el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de la zona rural de San Miguel, en particular de las habilidades de razonamiento lógico-matemático, para poder diseñar programas de intervención que permitan mejorar el aprendizaje de los niños, ya que el nivel de desarrollo de estas habilidades influye directamente en el rendimiento académico de los niños en las asignaturas de matemáticas y ciencias.

En la región de Chiriquí, se observa consistentemente que los docentes de educación básica no cuentan con los recursos necesarios para el fortalecimiento de la inteligencia espacial y se percibe un déficit en las habilidades de razonamiento lógico-matemático de los niños, lo que repercute en su rendimiento académico en las asignaturas de matemáticas y ciencias.

En la zona rural de San Miguel, se observa un déficit en las habilidades de razonamiento lógico-matemático de los niños, lo que repercute en su rendimiento académico en las asignaturas de matemáticas y ciencias.

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

A nivel mundial y específicamente en nuestro país, la educación tiene entre sus objetivos desarrollar el área cognitiva de los estudiantes, pero con base en la enseñanza tradicional, no aplicando muchas veces estrategias didácticas que faciliten y motiven el aprendizaje de los niños, por ende muchas veces no se cumplen con sus expectativas y necesidades, incluso dificultando su desarrollo a nivel físico y mental, por ejemplo existe un pobre ejercicio de actividades digitales, actividades participativas, actividades grupales, etc., lo que da como consecuencia un bajo rendimiento académico.

Toda actividad lúdica está presente a lo largo de la vida del ser humano, empezando en edades muy tempranas; en los niños constituyen acciones continuas dedicadas a proporcionar alegría y bienestar, que le permitirán ir desarrollando sus habilidades y destrezas, aumentando su independencia, la interacción con el mundo exterior, estableciendo correspondencia entre el juego y la cultura, practicando normas instituidas dentro de una sociedad. Las actividades lúdicas en el desarrollo espacial del niño se dan de manera natural, a estas actividades no se ha dado la importancia debida ni en las familias ni en la escuela, más siendo necesario desarrollarlos en este confinamiento en cada uno de los hogares.

En la región de Cajamarca, se observa consecuentemente que los docentes no están aplicando actividades lúdicas, ni juegos para el fortalecimiento de la inteligencia espacial y si por algún motivo lo hacen en los niños y niñas es de forma ocasional o esporádicamente, por lo cual, se refleja en el niño deficiente adquisición de las habilidades de desorientación, desequilibrios en la direccionalidad, dificultades en la localización espacial, entre otras.

En la ciudad de San Marcos, se aprecia en los hogares de los estudiantes, que los padres de familia están desprovistos de los materiales didácticos para fortalecer la inteligencia espacial

de sus hijos e incluso no cuentan con ambientes físicos para desarrollar actividades lúdicas que desarrollen la habilidad de lateralidad, orientación y direccionalidad en el mundo visual espacial; en esta realidad, el docente de nivel inicial debe preverse de materiales necesarios para el fortalecimiento de este tipo de inteligencia.

De continuar con esta realidad los niños y niñas crecerán sin la oportunidad de desarrollar su inteligencia espacial, demostrándose que es el origen de numerosos trastornos psicomotores generales, es decir, se formarán estudiantes inseguros, inestables, desequilibrados con falta de creatividad generando escaso desarrollo nocional, situación que da lugar a que el niño alcance un restringido desarrollo espacial, a lo largo de su vida.

En la Institución Educativa Inicial N° 065 “Chancay” de Chancay, se aprecia bajos niveles de desarrollo de la inteligencia espacial en los niños de 4 años a consecuencia del poco contacto que tienen con sus pares y docentes, también se puede observar en sus hogares que, los niños no cuentan con el espacio adecuado que les permiten desarrollar actividades lúdicas, razones por las que nos proponemos a estudiar las variables de juegos de rompecabezas y la inteligencia espacial.

Todo lo descrito anteriormente, nos conlleva a plantearnos la siguiente interrogante: ¿De qué manera la aplicación de juegos de rompecabezas mejora el desarrollo de la inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?

1.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de inteligencia espacial antes de desarrollar los juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?
- ¿Qué nivel de progreso tiene el programa de juegos de rompecabezas en el nivel de inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022?
- ¿Cuál es el nivel de inteligencia espacial después de desarrollar los juegos de rompecabezas

en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 84-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP "San Marcos" que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

e. Resolución Directoral N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

1.3.2. Justificación didáctica

La investigación se realizó porque se observó que hay poca iniciativa de los docentes que laboran en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Pedro Gálvez en potenciar el aprendizaje de los estudiantes con el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia espacial. El presente trabajo de investigación es importante porque permitió en los estudiantes mejorar su inteligencia espacial, a través del uso de los juegos de rompecabezas.

La investigación se justifica teóricamente porque aportó a la comunidad científica un nuevo conocimiento aplicable a la práctica educativa, también porque se abordó acerca de los juegos de rompecabezas que desarrollan los niños y niñas de educación inicial en sus diferentes dimensiones y sobre todo porque permitió conocer el desarrollo de la inteligencia espacial en los integrantes de la muestra tomada.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. Limitaciones bibliográficas

Carencia de habilidades para ubicar buscadores, revistas u otras fuentes de información en la red.

1.4.2. Limitaciones de experiencia

Se debe tener en cuenta que es la primera vez que se realizó una tesis para titulación por lo que su magnitud y detalles de la misma son particulares a otras investigaciones que se ha realizado anteriormente, de allí que se tuvo que revisar reiterativamente la investigación.

1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de las áreas de investigación

El desarrollo de las áreas de investigación aplicada I, II, y III de manera virtual.

1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico

La escasa experiencia en la sistematización de la información, producto de la aplicación de los instrumentos de investigación referidos a las variables de estudio. sobre todo, en la aplicación de las Normas APA y el tratamiento estadístico.

1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos

Está referido a las dificultades que presentamos en la aplicación de la séptima edición de las normas APA.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos de rompecabezas en el desarrollo de la inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 “Chancay” de Chancay, Chancay, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

a. Determinar el nivel de inteligencia espacial antes de desarrollar los juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022.

b. Desarrollar los juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022.

c. Determinar el nivel de inteligencia espacial después de desarrollar los juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022.

2.1. Características

El aprendizaje de la escritura es un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida, desde los primeros intentos de dibujar en la arena o en el agua hasta el uso de instrumentos como el lápiz y el bolígrafo. Este proceso implica la adquisición de habilidades motoras y cognitivas que permiten la producción de signos gráficos que representan el lenguaje escrito. Este proceso comienza con el uso de dibujos sencillos y evoluciona hacia la escritura de palabras y frases.

El aprendizaje de la escritura es un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida, desde los primeros intentos de dibujar en la arena o en el agua hasta el uso de instrumentos como el lápiz y el bolígrafo. Este proceso implica la adquisición de habilidades motoras y cognitivas que permiten la producción de signos gráficos que representan el lenguaje escrito.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

El aprendizaje de la escritura es un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida, desde los primeros intentos de dibujar en la arena o en el agua hasta el uso de instrumentos como el lápiz y el bolígrafo. Este proceso implica la adquisición de habilidades motoras y cognitivas que permiten la producción de signos gráficos que representan el lenguaje escrito.

El aprendizaje de la escritura es un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida, desde los primeros intentos de dibujar en la arena o en el agua hasta el uso de instrumentos como el lápiz y el bolígrafo. Este proceso implica la adquisición de habilidades motoras y cognitivas que permiten la producción de signos gráficos que representan el lenguaje escrito.

El aprendizaje de la escritura es un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida, desde los primeros intentos de dibujar en la arena o en el agua hasta el uso de instrumentos como el lápiz y el bolígrafo. Este proceso implica la adquisición de habilidades motoras y cognitivas que permiten la producción de signos gráficos que representan el lenguaje escrito.

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Tisalema (2022), investigación titulada: *“El uso de rompecabezas y la coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material en niños de 4 a 5 años”*. Universidad Técnica de Ambato - Ecuador; se planteó como objetivo general, indagar el uso de rompecabezas y la coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material en niños de 4 a 5 años, y llegó a las siguientes conclusiones:

- En base a la fundamentación teórica y científicamente se concluye que el uso de rompecabezas y coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material, estableció una profundización de conocimientos en cuanto al uso de rompecabezas, así como del desarrollo de la coordinación visomotriz. Además, se considera que el uso del rompecabezas es necesario y se debe incluir en las planificaciones curriculares que realiza una docente para la adquisición de nuevos aprendizajes y para futuros niveles educativos.
- Se identificó que la frecuencia del uso de rompecabezas en los niños del inicial II, depende del grado de aportación en el desarrollo del niño, siendo ese el motivo por el cual las docentes utilizan con mucha frecuencia (2 o 3 veces a la semana) en sus horas clases.
- Se concluye que los niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material de un rompecabezas para mejorar la coordinación visomotriz en los niños de 4 a 5 años, constituyo un reto muy grande en los niños al inicio del año lectivo por el grado de dificultad que representaba trabajar con materiales como el cartón, el papel y la madera y a su vez con otra dificultad que es el tamaño por el número de piezas que posee, sin embargo se puede decir que el niño ya logro desarrollar su coordinación visomotriz motivo por el que ya no se le complica el usar el rompecabezas independientemente del material y tamaño (número de piezas).

Bermúdez y Guevara (2008), investigación titulada: "*Desarrollo de la inteligencia espacial, en los niños de 5 años y propuesta alternativa*". Escuela Politécnica del Ejército, Sangolquí -Ecuador, se plantearon como objetivo general, determinar la capacidad intelectual de los niños de primer año de básica del Centro Educativo Particular América del Valle, y su desarrollo en la inteligencia espacial. Propuesta de un manual de actividades, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Con el diagnóstico obtenido, se diseñó el manual de actividades para el desarrollo de la Inteligencia Espacial, según el nivel de complejidad que se requiere para cada caso, en actividades básicas, intermedias y complejas.
- Con los resultados del test, se concluye que el 39% de los niños tienen un CI superior al término medio, quiere decir que tienen una capacidad intelectual superior a la normal para el grupo de su edad, un 30% de los niños tienen un CI, en término medio, quiere decir que tienen una capacidad intelectual normal para el grupo de su edad, y 13% de los niños tienen un CI, inferior al término medio, significa que tienen una capacidad intelectual inferior a la normal para el grupo de su edad.

2.1.2. Nacionales

Salguero (2021), investigación titulada: "*El juego de rompecabezas y su relación con la motricidad fina, en niños de la Cuna Jardín María Madre del Rosario Campo Alegre - Hualmay*". Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - Huacho; se planteó como objetivo general, determinar la relación que existe entre el juego de rompecabezas y la motricidad fina, en niños de la cuna jardín María Madre del Rosario Campo Alegre – Hualmay, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Existe relación significativa entre el juego de rompecabezas y la motricidad fina, en niños de la cuna jardín María Madre del Rosario Campo Alegre – Hualmay. La correlación es de magnitud moderada.
- Existe relación significativa entre el juego de Puzzle y la motricidad fina, en niños de la cuna jardín María Madre del Rosario Campo Alegre – Hualmay. La correlación es de magnitud moderada.
- Existe relación significativa entre el juego de Rubik y la motricidad fina, en niños de la cuna jardín María Madre del Rosario Campo Alegre – Hualmay. La correlación es de magnitud moderada.
- Existe relación significativa entre el juego de Domino y la motricidad fina, en niños de la cuna jardín María Madre del Rosario Campo Alegre – Hualmay. La correlación es de magnitud buena.

Pajares (2021), investigación titulada: *“El uso de los rompecabezas en educación inicial”*.

Universidad Nacional de Tumbes - Tumbes; se planteó como objetivo general, investigar si el uso de los rompecabezas contribuye al desarrollo de la habilidad de la atención en los niños de inicial, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes al coger las piezas con las manos para armar un rompecabezas están reflexionando donde deben colocar cada pieza y también ejercitan la motricidad fina.
- El uso de los rompecabezas ejercita la memoria, pues el estudiante refuerza su memoria debido a que tienen que recordar la imagen observada para poder armar el rompecabezas.
- Al usar un rompecabezas los estudiantes están concentrados lo cual ejercita la atención.

2.1.3. Regionales

Zevallos (2019), investigación titulada: "*Aplicación de la técnica del rompecabezas para la estructuración de los contenidos del área de personal social en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IE. inicial "El Sauce" del distrito de Cortegana, provincia de Celendín*". Universidad Nacional de Cajamarca; se planteó como objetivo general, aplicar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de técnica del rompecabezas para la estructuración de los contenidos en el área de personal social, mediante las fases de construcción, reconstrucción, a través del uso de los enfoques de autorreflexión en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa Inicial El Sauce, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Tras el análisis de las técnicas de rompecabezas, y la realización de las actividades pedagógicas son varias las conclusiones que podemos destacar. Algunas de ellas pueden llamar la atención e incluso hacernos pensar sobre las afirmaciones que hasta ahora se consideran vigentes en el estudio de las técnicas de rompecabezas.
- Según muestran los resultados del análisis categorial de los diarios de campo se tiene un logro del 80 % en el fortalecimiento de las aplicaciones de la técnica de rompecabezas para la estructuración de los contenidos en el área de personal social de la I.EI. El Sauce debido a las sesiones aplicadas durante la etapa de reconstrucción para lograr el cambio en el rendimiento de las actividades desarrolladas en el área personal social.
- Los estudiantes mejoraron sustantivamente la convivencia respetándose entre ellos mismos y hacia los demás, a través de la aplicación de las técnicas de observación que a la vez participaron activamente de manera voluntaria en el aula
- En la elaboración y ejecución del plan de acción se planificaron dichas Técnicas para la mejora de la práctica pedagógica, en las cuales se aplicaron el formato de campo, el formato de análisis

documental, fichas de observación, prueba objetiva como propósito de la nueva propuesta pedagógica, que permitió desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y hacia los demás en los estudiantes de la IEI. El Sauce.

- Mediante las sesiones aplicadas se tuvo la oportunidad de acercarnos a la realidad y conocer las condiciones personales de los estudiantes en cuanto a la competencia de convive respetándose a sí mismo y hacia los demás, notándose los cambios positivos en sus comportamientos durante el proceso de reconstrucción de la mejora de la práctica pedagógica, al desarrollar cada una de las sesiones de aprendizaje.

Villavicencio (2018), investigación titulada: *“Los juegos de rompecabezas y su influencia en el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes del nivel primario, de la Institución Educativa N° 16104 de San Francisco, Colasay, Jaén”*. Universidad “César Vallejo” - Jaén”; se planteó como objetivo general, demostrar que los juegos de rompecabezas desarrollan significativamente el razonamiento lógico de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 16104 de San Francisco, Colasay, Jaén, Cajamarca, y llegó a las siguientes conclusiones:

- El estudio recogió la información del nivel de razonamiento lógico de los alumnos mediante el pre test, en la que se evidenció que su razonamiento lógico estuvo dentro del nivel de inicio y proceso tanto en el dominio de razonar y operar.

- La aplicación del programa los juegos de rompecabezas, aporta sustantivamente al proceso educativo en la mejora del desarrollo de razonamiento lógico, mediante un aprendizaje activo, dinámico y recreativo; haciendo que el estudiante organice sus ideas y estrategias para generar otras ideas, seriar, comparar , analizar, probar una y otra vez posibles soluciones o crear nuevas y estar preparado tanto emocionalmente como mentalmente para actuar en la vida diaria sin miedos;

tal como lo evidencia por un lado los resultados del post test y por otro el registro de progreso elaborado con las evaluaciones realizadas en cada una de las sesiones.

- Al evaluar los avances de la aplicación del programa de los juegos de rompecabezas, a los estudiantes, observamos un gran avance en el desarrollo del razonamiento lógico; los resultados en el post test confirman que, en la dimensión de razonar el 18.18% de los alumnos se ubican en el nivel de valoración Destacado, el 54.55% en el nivel Óptimo y el 27.27% en Proceso; así mismo en la dimensión de operar el 45.45% de estudiantes están en nivel Destacado, el 18.18% en nivel Óptimo y el 27.27% en nivel de e Proceso y el 9.1% están en el nivel de Inicio.
- El resultado ha sido enteramente satisfactorio, lo que prueba la utilidad de los juegos de rompecabezas en el desarrollo del razonamiento lógico; si comparamos los promedios totales del pre y post test (5.36 y 5.72) se evidencia un incremento del 3.36 y 3.72 en el promedio, probando la validez y confiabilidad del programa.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: INTELIGENCIA ESPACIAL

2.2.1. Teoría del aprendizaje cognitivo infantil de Jean Piaget

Jean Piaget, fue un psicólogo suizo, responsable de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, en la que manifestaba que los niños nacen con un mapa mental muy básico y sencillo sobre lo que es el mundo. Pero que, gracias al aprendizaje, conforme van atravesando etapas van conformando su mapa mental sobre el mundo que les rodea y el suyo propio.

Piaget estaba muy interesado en la evolución del ser humano y en cómo adquiere los conocimientos desde niño. Es por ello que investigó de manera ardua hasta conseguir poner de manifiesto esta teoría que fue reveladora en aquel momento, y a lo largo de los años.

La también conocida como teoría del aprendizaje de Piaget ha servido para conocer cómo se adquiere el aprendizaje en los niños. De hecho, para llevarla a cabo estudió e investigó a grupos de niños en colegios, y en la vida cotidiana. Es una teoría de gran utilidad para cualquier campo profesional, especialmente el educativo.

En resumen, la teoría de Piaget se basa en ciertos aspectos como la maduración biológica y el desarrollo que se produce atendiendo a las diferentes etapas y edades por las que atraviesa el niño. De ahí que indique que hay ciertas cuestiones que debe aprender un niño, o no, teniendo en cuenta estas circunstancias.

- Las cuatro etapas del desarrollo cognitivo de la teoría de Piaget.

Estas son las etapas que caracterizan la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget:

- Sensorio-motora: Es la etapa del desarrollo cognitivo que comprende desde el nacimiento hasta los dos años de edad del niño. Una etapa de exploración del niño, y en la que va adquiriendo información basada especialmente en la gente que le rodea.
- Pre - operacional: Es la etapa que va desde los dos años hasta los siete. En esta etapa de aprendizaje, donde ya entra el aspecto educativo, las relaciones con amigos, el niño va ampliando su mapa mental dado que comienza a tener un círculo social más amplio.
- Operaciones concretas: Aquí se incluyen edades desde los siete hasta los once años. Se siguen ampliando esas experiencias y aprendizajes con la suma de nuevas situaciones para los niños.
- Operaciones formales: Comprende desde la adolescencia hasta la edad adulta. Es la etapa en la que se va conformando el mapa mental basado en experiencias propias, externas, y aprendizaje personal.

Piaget tuvo clara su concepción desde el principio cuando mencionó que los niños eran exploradores que necesitaban investigar y experimentar lo que había a su alrededor para conocer y dar sentido a lo que les rodea.

La teoría de Piaget ofrece pautas al ámbito educativo ya que, según ella, los docentes deben facilitar el aprendizaje teniendo en cuenta las etapas en las que se encuentra cada niño. Es importante evaluar el momento en el que se encuentran para aplicar las tareas y ejercicios más adecuados a su edad.

La importancia de desarrollar actividades en grupo para que fomenten su aprendizaje en conjunto, es igualmente recomendable. El que todos se nutran y colaboren para ahondar en los temas que exponga el profesor.

Para Piaget, en resumen, lo más importante es centrarse en el aprendizaje Y, en este sentido, no tanto en los resultados posteriores. Ya que irán apareciendo si se tienen en cuenta las distintas etapas que confeccionó en su teoría (Rafael, 2008).

2.2.2. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de concepción de la mente propuesto en 1983 por el psicólogo estadounidense Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard, para el que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino que la inteligencia es como una red de conjuntos autónomos relacionados entre sí. Gardner propuso que para el desarrollo de la vida uno necesita o hace uso de más de un tipo de inteligencia. Así pues, Gardner no entra en contradicción con la definición científica de la inteligencia, como la «capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos». Para Gardner, la inteligencia es un potencial biopsicológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos

marcos. Por tanto, la teoría de las inteligencias múltiples no duda de la existencia del factor general de la inteligencia g; lo que duda es la explicación de ella. Gardner, su creador, es neutral en la cuestión de la naturaleza contra la crianza con respecto a la herencia de ciertas inteligencias. Howard Gardner defiende que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencias, que se pueden adaptar reticularmente a su solución. Las inteligencias múltiples y las funciones diferentes de un individuo están vinculadas a ciertas partes del cerebro. Hasta el momento, existen ocho inteligencias que el Dr. Howard Gardner ha reconocido en todos los seres humanos: la lingüística-verbal, la musical, la lógica-matemática, la espacial, la corporal cenestésicas, la intrapersonal, la interpersonal, y la naturalista. Además, es posible que haya una novena inteligencia, la existencial, que aún está pendiente de demostrar (Blanes Villatoro, s.f.).

2.2.3. Concepto de la inteligencia espacial

Campbell et al. (como se citó en Lizano y Umaña, 2008), manifiestan que la inteligencia espacial proporciona la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas y modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Estos autores relacionan esta inteligencia con la parte visual y plantean que se constituyó en la primera forma de expresión del ser humano, pues antes del surgimiento de la escritura y la matemática, las imágenes fueron utilizadas como códigos para representar las ideas. La inteligencia visual-espacial, empieza a surgir con la infancia y continúa desarrollándose durante toda la vida.

Esta inteligencia no se enmarca estrictamente en el sentido de la vista, puesto que las personas, con alguna deficiencia visual, tienen amplias probabilidades de desarrollarla y

manejarse en el espacio, de lo contrario, no se explicaría cómo hacen para movilizarse. Los autores retoman algunas características que desarrollan las personas con esta inteligencia, como que les gusta dibujar, construir, diseñar, crear cosas, soñar, mirar pinturas, diapositivas, ver películas y jugar con máquinas. son buenos para imaginar cosas, resolver rompecabezas, laberintos, leer mapas, gráficos, y, además, percibir los cambios que suceden a su alrededor. aprenden mejor visualizando, soñando, usando pensamiento abstracto y trabajando con colores y fotos. Poseen sensibilidad al color, línea, forma, figura, espacio y hacia la relación existente entre estos elementos. Este autor considera que las personas con afinidades hacia esta inteligencia “parecen saber dónde está ubicado todo muchos desarrollan una gran fascinación por máquinas o aparatos extraños y en ocasiones inventan objetos”. (pp. 138-139)

2.2.4. *El juego como elemento para estimular las inteligencias múltiples*

Según Lizano y Umaña (2008):

El juego representa la máxima expresión de sentimientos, pues las y los niños comunican las sensaciones que éste les produce. en la infancia, las acciones como ser, tener, hacer, coger, dar, amar, vivir o morir, no cobran sentido más que a través de los juegos. Por este motivo, se debe permitir el juego en todos los sentidos: con compañía, con agua, arena colorante, texturas, con niños de edades dispares, con adultos y sin compañía. De esta forma, el niño y la niña experimentan y conocen los mundos que los rodea, mediante la construcción de sus propias teorías, las cuales se irán descartando o validando conforme se desenvuelve en el entorno. La investigación de la que surge este artículo, tuvo como objetivo básico realizar una propuesta curricular basada en las inteligencias múltiples con niños y niñas de 5 y 6 años, la cual requirió de 31 sesiones de trabajo.

La investigación recurrió al uso de instrumentos y técnicas validadas mediante criterio de jueces. se usó la observación, la entrevista a padres y madres de familia, un cuestionario para docentes y una autoevaluación. Todos los instrumentos y técnicas buscaban ubicar el desarrollo de las diferentes inteligencias en los participantes y valorar su nivel antes y después de la experiencia. la propuesta curricular que se puso en práctica se trabajó con diferentes actividades que permitían, en distintas sesiones, trabajar y estimular las capacidades o habilidades de las inteligencias. esto se realizó mediante actividades lúdicas, el uso del portafolio y escucha de música, entre otros. (pp. 143-144)

2.2.5. *¿Qué tipos de inteligencia existen?*

Howard Gardner defiende que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencias, que se pueden adaptar reticularmente a su solución. Las inteligencias múltiples y las funciones diferentes de un individuo están vinculadas a ciertas partes del cerebro.

Hasta el momento, existen ocho inteligencias que el Dr. Howard Gardner ha reconocido en todos los seres humanos: la lingüística-verbal, la musical, la lógica-matemática, la espacial, la corporal-cinestésica, la intrapersonal, la interpersonal, y la naturalista. Además, es posible que haya una novena inteligencia, la existencial, que aún está pendiente de demostrar.

a. La inteligencia lingüística-verbal. La capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarnos con los demás es universal y transversal en todas las culturas. Desde pequeños aprendemos a usar el idioma materno para podernos comunicar de manera eficaz. Las personas que dominan más la comunicación son aquellas que cuentan con una inteligencia lingüística superior.

La inteligencia lingüística no solo hace referencia a la habilidad para la comunicación oral, sino a otras formas de comunicarse como la escritura, la gestualidad... Utiliza ambos hemisferios del cerebro pero está ubicada principalmente en el córtex temporal del hemisferio izquierdo que se llama el Área de Broca.

Implica la capacidad de comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura, al hablar y al escuchar. Por ello, es la inteligencia más reconocida en la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera. Esta inteligencia supone una sensibilidad al lenguaje oral o escrito y la capacidad de usar el lenguaje para lograr el éxito en cualquier cosa.

b. La inteligencia musical. La música es un arte universal. Todas las culturas tienen algún tipo de música, más o menos elaborada, lo cual lleva a Gardner y a sus colaboradores a entender que existe una inteligencia musical latente en todas las personas.

La inteligencia musical es una inteligencia "object-free", o libre de los objetos, así como es la lingüística. Algunas zonas del cerebro ejecutan funciones vinculadas con la interpretación y composición de música. Su ubicación neurológica es principalmente en el hemisferio derecho; en el lóbulo frontal derecho y el lóbulo temporal. En ciertos casos de lesiones cerebrales, existe una evidencia de amusia (pérdida de capacidad musical). Como cualquier otro tipo de inteligencia, puede entrenarse y perfeccionarse.

Esta inteligencia incluye la capacidad de percibir las formas musicales. Es una facilidad en la composición, la interpretación, la transformación y la valoración de todo tipo de música y sonidos. Se presenta con una sensibilidad al ritmo, cadencias, tono y timbre, los sonidos de la naturaleza y medio ambiente.

c. La inteligencia lógica - matemática. Durante décadas, la inteligencia lógico-matemática fue considerada la inteligencia en bruto. Suponía el axis principal del concepto de inteligencia, y se empleaba como baremo para detectar cuán inteligente era una persona. Por tanto, la inteligencia lógica-matemática es una de las inteligencias más reconocidas en las pruebas de la inteligencia ya que se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

Se sitúa en el hemisferio izquierdo porque incluye la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer, y comprender símbolos matemáticos, pero en realidad utiliza el hemisferio derecho también, porque supone la habilidad de comprender conceptos numéricos en una manera más general. Esta inteligencia implica la capacidad de usar los números eficazmente, analizar problemas lógicamente e investigar problemas científicamente usando razonamientos inductivos y deductivos. La rapidez para solucionar este tipo de problemas es el indicador que determina cuánta inteligencia lógico-matemática se tiene. Los test de cociente intelectual (IQ) se fundamentan en este tipo de inteligencia y, en menor medida, en la inteligencia lingüística.

d. La inteligencia espacial. La inteligencia espacial abarca la capacidad de formar e imaginar dibujos de dos y tres dimensiones y el potencial de comprender, manipular y modificar las configuraciones del espacio amplio y limitado. Por tanto, es la habilidad de observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas.

El hemisferio derecho (en las personas diestras) demuestra ser la sede más importante del cálculo espacial. Las lesiones en la región posterior derecha provocan daños en la habilidad para orientarse en un lugar, para reconocer caras o escenas o para apreciar pequeños detalles.

Para las personas cuya inteligencia más desarrollada es la espacial, es fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras. Además, destacan por tener capacidades que les permiten idear imágenes mentales, dibujar y detectar detalles.

La resolución de problemas espaciales se aplica a la navegación y al uso de mapas como sistema notacional. Otro tipo de solución a los problemas espaciales, aparece en la visualización de un objeto visto desde un ángulo diferente y en el juego del ajedrez. También se emplea este tipo de inteligencia en las artes visuales.

e. La inteligencia corporal - cinestésica. Las habilidades corporales y motrices que se requieren para manejar herramientas o para expresar ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia. La evolución de los movimientos corporales especializados es de importancia obvia para la especie; en los humanos esta adaptación se extiende al uso de herramientas. El movimiento del cuerpo sigue un desarrollo claramente definido en los niños y no hay duda de su universalidad cultural.

El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo. La existencia de apraxia específica constituye una línea de evidencia a favor de esta inteligencia.

La habilidad para usar herramientas es considerada inteligencia corporal cinestésica. Por otra parte, hay un seguido de capacidades más intuitivas como el uso de la inteligencia corporal para expresar sentimientos mediante el cuerpo. Por tanto, la inteligencia corporal-cinestésica constituye la capacidad de usar el cuerpo (en total o en partes) para expresar ideas, aprender, resolver problemas, realizar actividades, o construir productos. Esta capacidad se requiere para

realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.

Corresponde a aquellas personas que aprenden las destrezas físicas rápidamente y fácilmente; les encanta moverse y jugar deportes. Estas personas piensan cuando se mueven, y pueden aprender mejor cuando están moviéndose.

f. La inteligencia interpersonal. La inteligencia interpersonal abarca la capacidad de fijarse en las cosas importantes para otras personas - acordándose de sus intereses, sus motivaciones, su perspectiva, su historia personal, sus intenciones, y muchas veces prediciendo las decisiones, los sentimientos, y las acciones de otros. Esta inteligencia permite poder advertir cosas de las otras personas más allá de lo que nuestros sentidos logran captar. Se trata de una inteligencia que permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso, obteniendo la capacidad de empatizar con las demás personas.

Todos los indicios proporcionados por la investigación cerebral sugieren que los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en el conocimiento interpersonal. Los daños en esta área pueden causar cambios profundos en la personalidad.

Los individuos primordialmente con la inteligencia interpersonal son aquellas personas que les gusta conversar, aprender en grupos o en parejas, y trabajar o hacer actividades con otras personas. Es una inteligencia muy valiosa para las personas que trabajan con grupos numerosos.

g. La inteligencia intrapersonal. Según Gardner, la inteligencia intrapersonal define la capacidad de conocerse a uno mismo; entender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr varias metas en la vida. Se ubica en los lóbulos frontales.

Las personas que destacan en la inteligencia intrapersonal son capaces de acceder a sus sentimientos y emociones y reflexionar sobre éstos. Esta inteligencia también les permite ahondar en su introspección y entender las razones por las cuales uno es de la manera que es.

Por lo general, estas personas prefieren trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, establecer unas metas y lograrlas. Además, tienen un buen sentido de sus fortalezas y sus dificultades, y piensan profundamente de cosas importantes para sí mismo.

Usualmente esta inteligencia se manifiesta con la inteligencia lingüística, debido a su carácter tan personal e interno, pero utiliza todas las inteligencias de cierta medida en el proceso de reflexión. Este tipo de inteligencia es la más interna de todas y necesita ser auxiliada por otras para poder ser estudiada y descripta.

h. La inteligencia naturalista. La inteligencia naturalista permite detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados a la naturaleza, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía o los fenómenos de la naturaleza.

Esta clase de inteligencia fue añadida posteriormente al estudio original sobre las Inteligencias Múltiples de Gardner, concretamente en el año 1995. Gardner consideró necesario incluir esta categoría por tratarse de una de las inteligencias esenciales para la supervivencia del ser humano (o cualquier otra especie) y que ha redundado en la evolución.

Estas personas disfrutan acampar, ir de caminata, cuidar a las mascotas, y averiguar y categorizar los nombres y los detalles de las personas, los animales, las plantas, y los objetos en su ambiente.

i. La inteligencia existencial. Es posible que exista una novena inteligencia, la existencial o de las grandes cuestiones, pero Gardner no ha afirmado que es una inteligencia verdadera, porque

satisface casi todos los criterios menos el de la evidencia que hay unas ciertas partes del cerebro que tienen que ver con las cuestiones filosóficas de la existencia.

Gardner postula que la clave de esta inteligencia es la tendencia humana de pensar más allá de las grandes cuestiones de la existencia. Estas personas deliberan sobre preguntas como: ¿Por qué existe la vida? ¿Por qué existe la muerte? ¿Por qué hay guerra? ¿Qué pasará en el futuro? ¿Qué es el amor? Dentro de la inteligencia existencial está lo espiritual (Blanes Villatoro, s.f.).

2.2.6. *Las dimensiones de la inteligencia espacial*

Según Dziekonski (2003):

Como un ámbito propio, que contiene un conjunto de habilidades amalgamadas, supone tener la capacidad para (i) percibir con exactitud el mundo visual, (ii) realizar transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales propias y (iii) recrear aspectos de la experiencia visual propia, incluso en ausencia de estímulos físicos apropiados. por otro lado, es muy distinto producir formas nuevas que solo manipular las que ya se han proporcionado por el mundo cultural, o, dicho de otra manera, tener una gran percepción visual y expresarla gráficamente puede coexistir con tener poca habilidad para dibujar, imaginar o transformar un mundo ausente.

Tratando de delinear la inteligencia espacial, Gardner hace notar que, si bien entre espacio y mundo visual parece haber una correlación directa en la inmensa mayoría de seres, no es menos cierto que el espacio tiene una connotación equivalentemente significativa en el mundo no visual: un ciego puede tener inteligencia espacial desarrollada del mismo modo que existe desarrollo lingüístico en personas con capacidades auditivo orales inhibidas. considera que la operación más elemental es la habilidad para percibir una forma u objeto. una forma de medir el desarrollo de esta habilidad es copiando un objeto y las dificultades

para lograrlo dan cuenta de las carencias existentes. un paso superior – que implica entrar del todo en el dominio espacial - supone solicitar una vista de cómo se vería el objeto desde un punto que esté fuera de la posibilidad de la experiencia vivencial, lo que supone rotar y manipular el objeto “mentalmente”.

Gardner afirma que existe una faceta final de la inteligencia espacial que la relaciona con experiencias aparentemente lejanas. la primera de estas manifestaciones es la capacidad metafórica para establecer analogías entre ámbitos remotos a través de imágenes de alcance amplio. lo que está fuera de discusión es que la inteligencia visual o espacial contribuye al pensamiento científico y artístico. si su rol es prioritario es fuente de duda. (pp. 8-9)

2.2.7. *El desarrollo de la inteligencia espacial*

Según Dziekonski (2003):

Ha sido poco estudiado en los niños, pues a pesar de reconocérsele su centralidad, las habilidades que porta son más difíciles de probar que las lingüísticas o las lógicas. Jean Piaget proporcionó el primer cuadro general del desarrollo espacial y lo consideró como parte integral del retrato general del crecimiento lógico. habló del entendimiento sensomotor del espacio que surge durante la infancia existiendo dos habilidades centrales, las trayectorias observadas de los objetos y la capacidad para encontrar el rumbo entre sitios.

Distinguió luego entre conocimiento figurativo, donde se retiene la configuración de un objeto, y conocimiento operativo, donde se hace hincapié en transformar la configuración, marcando una línea entre configuración estática y operación activa. La progresión regular pasa así de la habilidad para moverse en el espacio hasta la habilidad del que comienza a caminar para formar imágenes mentales estáticas, para pasar luego a la manipulación de

éstas, hasta la capacidad del adolescente para asociar relaciones espaciales con declaraciones preposicionales donde termina uniendo las formas lógico matemática y espacial en un solo sistema geométrico o científico. nuevas investigaciones más recientes indican que lo más difícil para los niños (y quizá no sólo a ellos), es integrar un conocimiento adquirido fragmentariamente en un plan espacial, en una sola estructura organizada globalmente. Dicho de otra manera, el desarrollo, percepción y entendimiento del espacio que logra con la experiencia, resulta difícil de expresar por medio de un código simbólico sea este un mapa, plano, dibujo o narración verbal. Gardner revisa también los casos de anomalías relacionadas.

Concluye que los sistemas de representación espacial son igualmente accesibles a la experiencia visual o táctil y que no existe por fuerza una relación privilegiada entre la entrada visual y la inteligencia espacial. (p. 9)

2.2.8. *La importancia y uso de la inteligencia espacial*

Según Dziekonski (2003):

En nuestra sociedad cuando es aguda, le resulta a Gardner una posesión invaluable. los progresos en algunos dominios simplemente no existirían sin ella y a otros dominios les proporciona una buena parte de su necesario ímpetu intelectual. su contribución en las ciencias, a la física, química y biología está plagada de ejemplos siendo el más reciente el de la doble hélice que muestra la manera en que pudieran estar enlazadas las moléculas entre sí en la estructura molecular del ADN el progreso científico del renacimiento, según algunos, puede estar íntimamente relacionado con el registro y transmisión de conocimientos gracias al desarrollo de dibujo, el cual, gracias a la invención de la imprenta amplió de sobremanera su divulgación como la de textos. El conocimiento espacial puede

servir como un instrumento útil, un auxiliar para el pensamiento, un modo de capturar información, un modo de formular problemas o el propio medio de resolverlos. Hay quienes consideran que habiendo alcanzado un individuo una facilidad verbal mínima, su destreza en la habilidad espacial determinará hasta donde progresará en las ciencias. El lenguaje del espacio o pensar en el medio espacial es pensar en tres dimensiones y es como aprender un idioma extranjero. El número 4 ya no es más un dígito mayor que el 3 y menor que el 5, sino el número de vértices y de caras de un tetraedro; seis es el número de aristas de un tetraedro, el número de caras de un cubo, o el número de vértices de un octaedro. Estas reflexiones hacen pensar en medios universitarios chilenos donde hace cuatro años se desarrolló una polémica entre profesores universitarios que consideraban innecesaria, por obsoleta, la enseñanza de la geometría.

Gardner considera que el área donde las habilidades de la inteligencia espacial se manifiestan más puras es en la práctica del ajedrez. Su afirmación sorprende, pero termina por convencer con su argumentación. Abre incluso posibilidades específicas de investigación en esta materia toda vez que la práctica del ajedrez establece un campo de desarrollo de habilidades posibles de transferir a otros dominios.

La práctica del ajedrez permite anticipar jugadas y sus consecuencias, está relacionada con una poderosa imaginación y una destacada y especial memoria visual espacial. Requiere un alto poder de concentración, conocimiento, memoria e imaginación. Cada juego ofrece una multitud de sugerencias e ideas, adquiere así una forma y un carácter específico que lo identifican, lo que lo hace interesante y gracias a ello lo fijan en la memoria. Esto permite codificar planes e ideas, recordar series de razonamientos y estrategias. La jugada es la conclusión de un "acto" de pensamiento donde lo que importa es el poder de la pieza, obliga

a tener en la mente el tablero, sus jugadas pasadas y futuras lo que facilita la capacidad de abstracción de la representación que debe ser abstracta para no perder de vista la tendencia global del juego. en síntesis, desarrolla la capacidad espacial. considera que la inteligencia espacial y lógico matemática son las dobles contribuyentes, en las que su importancia relativa difiere según cada situación individual. José Raúl capablanca, ex campeón mundial de ajedrez, consideraba que no se requiere ninguna inteligencia para jugarlo. (pp. 9-10)

2.2.9. Puntos clave de la teoría de las inteligencias múltiples

Además de las descripciones de las ocho inteligencias y de sus bases teóricas, conviene recordar determinados puntos del modelo:

a. Todos poseemos las ocho inteligencias. La teoría de las IM no es una «teoría tipo» para determinar la única inteligencia adecuada. es una teoría sobre funcionamiento cognitivo, y propone que toda persona posee capacidades en las ocho inteligencias. por supuesto, las inteligencias funcionan juntas de un modo único para cada persona. hay quien parece poseer niveles extremadamente altos de rendimiento de todas o la mayoría de las ocho inteligencias (por ejemplo, el poeta, estadista, científico, naturalista y filósofo Alemán Johann Wolfgang Von Goethe).

Otras personas, como las que acuden a instituciones dedicadas a individuos con discapacidades del desarrollo, parecen manifestar únicamente los aspectos más rudimentarios de las inteligencias. la mayoría de nosotros nos situaríamos entre estos dos extremos: muy desarrollados en algunas inteligencias, modestamente en otras y relativamente subdesarrollados en el resto.

b. La mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia hasta alcanzar un nivel adecuado de competencia. Aunque un individuo puede lamentar sus deficiencias en un determinado campo y considerar que sus problemas son innatos e irresolubles, Gardner sugiere que virtualmente todos tenemos la capacidad de desarrollar las ocho inteligencias hasta un nivel razonable de rendimiento si recibimos el apoyo, el enriquecimiento y la formación adecuados.

Gardner señala el movimiento de educación de talentos de Suzuki como ejemplo de que individuos con poco talento musical natural pueden conseguir un nivel sofisticado de competencia en el violín o el piano a través de una combinación de las influencias ambientales adecuadas (implicación de los padres, exposición a música clásica desde la infancia e instrucción temprana). existen modelos educativos de este tipo para otras inteligencias (Véase, por ejemplo, Edwards, 1979).

c. En general, las inteligencias funcionan juntas de modo complejo. Gardner señala que cada una de las inteligencias descritas es en realidad una «ficción», es decir, que ninguna inteligencia existe por sí sola en la vida real (excepto, quizá, en casos muy aislados de genios e individuos con daños cerebrales). Las inteligencias siempre interactúan entre sí. para preparar una comida es preciso leer la receta (lingüística), quizá dividir las cantidades entre dos (lógico-matemática), desarrollar un menú que satisfaga a todos los miembros de la familia (interpersonal) y calmar el propio apetito (intrapersonal).

Cuando un niño juega a chutar una pelota, necesita inteligencia cinético-corporal (correr, dar la patada a la pelota, atrapar la pelota), espacial (orientarse en el terreno de juego y anticiparse a la trayectoria de la pelota), lingüística e interpersonal (plantear correctamente el propio punto de vista si se produce una discusión durante el juego).en la teoría de las IM las inteligencias se sacan de contexto con el único propósito de examinar sus principales características y aprender a

utilizarlas de forma eficaz. debemos acordarnos siempre de devolverlas a sus contextos específicos valorados por la cultura cuando terminemos su estudio formal.

d. Existen muchas maneras de ser inteligente en cada categoría. No existe un conjunto estándar de atributos que hay que poseer para ser considerado inteligente en un campo determinado. en consecuencia, una persona puede no saber leer, pero ser muy competente lingüísticamente porque es capaz de narrar una historia extraordinaria o posee un extenso vocabulario oral. del mismo modo, un individuo puede ser muy torpe en deportes, pero mostrar una inteligencia cinético-corporal superior tejiendo una alfombra o creando un tablero de ajedrez con incrustaciones. la teoría de las IM hace hincapié en la rica diversidad con que los individuos manifiestan sus dones dentro de las inteligencias y entre inteligencias (Armstrong, 2017).

2.2.10. *Relación de la teoría de las inteligencias múltiples con otras teorías de la inteligencia*

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner no es el primer modelo que intenta resolver la noción de inteligencia. existen teorías de la inteligencia desde tiempos remotos, cuando se consideraba que la mente residía en algún lugar del corazón, el hígado o los riñones. En épocas más recientes han surgido teorías de la inteligencia que ofrecen desde una sola inteligencia (el factor «g» de Spearman) hasta 150 tipos de inteligencia (la estructura del intelecto de Guilford). cada vez son más las teorías sobre el estilo de aprendizaje que merecen atención. Gardner ha intentado diferenciar la teoría de las inteligencias múltiples del concepto de “estilo de aprendizaje”:

El concepto de estilo designa un enfoque general que un individuo puede aplicar igualmente a todos los contenidos posibles. por el contrario, una inteligencia es una capacidad, con sus procesos internos, que se dirige a un contenido específico del mundo (como los sonidos musicales o los patrones espaciales).

Según Gardner, aún no existen pruebas de que una persona con una inteligencia espacial muy desarrollada, por ejemplo, vaya a mostrar esa capacidad en todos los aspectos de su vida (lavar el coche con capacidad espacial, reflexionar sobre sus ideas con capacidad espacial, socializarse con capacidad espacial...). Gardner sugiere que esta tarea aún está por investigar empíricamente. Al mismo tiempo, el deseo de relacionar la teoría de las IM con otras teorías sobre el estilo de aprendizaje que han ganado notoriedad en las dos últimas décadas resulta un proyecto tentador, ya que los principiantes amplían su base de conocimientos relacionando la nueva información (en este caso la teoría de las IM) con esquemas o modelos existentes (el modelo de estilo de aprendizaje con el que están más familiarizados). Esta tarea, sin embargo, no resulta sencilla, en parte por lo que ya hemos sugerido, y en parte porque la teoría de la sim posee una estructura subyacente distinta a la de la mayoría de las teorías actuales sobre el estilo de aprendizaje.

La teoría de las IM es un modelo cognitivo que pretende describir cómo utilizan los individuos sus inteligencias para solucionar problemas y crear productos. a diferencia de otros modelos orientados principalmente hacia el proceso, el enfoque de Gardner se dirige especialmente al funcionamiento de la mente humana respecto a los contenidos del mundo (por ejemplo, objetos, personas, ciertos tipos de sonidos). una teoría aparentemente relacionada, el modelo visual - auditivo cinético, resulta en realidad muy distinta a la teoría de las IM porque es sensorial (la teoría de las IM no se relaciona específicamente con los sentidos; se puede ser invidente y tener inteligencia espacial sordo y ser muy musical). otra teoría popular, el modelo Myers-Briggs, es en realidad una teoría de la personalidad basada en la formulación teórica de Carl Jung sobre los diferentes tipos de personalidades. intentar relacionar la teoría de las IM con modelos como éstos es semejante a comparar manzanas con naranjas. aunque podemos identificar las relaciones y las

conexiones, nuestros esfuerzos pueden recordar a los del protagonista de la metáfora del ciego y el elefante: cada modelo trata un aspecto distinto del aprendiz en su conjunto (Armstrong, 2017).

SUBCAPÍTULO II: JUEGOS DE ROMPECABEZAS

2.2.11. *Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)*

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia (Linaza, 1991). Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Claparède (1983, p. 157) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”. Este autor, postula que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa. En su teoría sobre el juego, defiende que el juego persigue fines ficticios, los cuales

vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad, y sostiene que éste es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el "como sí", y que lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica (Navarro, 2002). Siguiendo a este autor, podemos decir que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, mediante el juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que posee el niño (Ortí, 2004). La "derivación por ficción" se asemeja en cierto modo a la "conducta mágica" de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no solo los niños, sino también las personas adultas se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real (De la Mora, 2004). La crítica principal que se hace a la teoría de la derivación por ficción de Claparède es que no todos los juegos son de ficción o de fantasía. (pp. 43-44)

2.2.12. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el

significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. (pp. 45-46)

2.2.13. Beneficios del uso de rompecabezas en el desarrollo infantil

Según Jiménez (2017):

La estimulación es importante desde la primera infancia, ya que ayudará al niño/a a desarrollar diversas habilidades y lograr un mejor desempeño futuro. por ello, una de las actividades que puedes llevar a cabo con tu hijo/a, y que requiere de concentración y paciencia es el rompecabezas.

También es conocido como puzzle, y es un juego de piezas que al acomodarse de manera ordenada forman una figura. Para jugar, es importante contemplar el número de piezas según la edad del niño/a:

- Para bebés hasta los dos años. antes de esta edad los niños/as no están preparados para montar las piezas, pero los rompecabezas de agarre con clavija son idóneos para esta edad, ya que sus piezas pueden cogerse con facilidad por ser pocas y grandes. el objetivo no es que construya el rompecabezas, sino que comience a ejercitar la motricidad fina al manipular las piezas.
- Para niños/as de los dos a los tres años. se pueden utilizar rompecabezas de hasta ocho piezas. aquí debes enseñarle primero el rompecabezas armado, posteriormente lo desmontas y le ayudas a montarlo de nuevo.
- Para niños de tres a cuatro años. empiezan a aumentar hasta en 20 el número de piezas. a esta edad los niños/as desarrollan cada vez más sus habilidades manuales y visuales, además de que resuelven el rompecabezas a través del “ensayo y error”.
- Para niños/as de cuatro a cinco años. a esta edad, han aumentado su habilidad para unir varias piezas, se recomiendan rompecabezas de entre 30 y 40 piezas, incluyendo diversidad de temas más allá de dibujos o imágenes de cuentos, como por ejemplo números y letras.

Algunos beneficios de jugar con los rompecabezas, son:

- Desarrolla la capacidad motriz fina al manipular las piezas ya que exige el movimiento de pinza de los dedos.
- Desarrolla la capacidad motriz del ojo al estar constantemente visualizando en qué lugar va cada pieza.

- Ejercita su memoria visual para recordar cómo era la imagen y así volver a montarla.
- Logra que reconozcan mejor las formas y los colores, y la capacidad de concentración y la memoria aumentan.
- Se ejercita igualmente la tenacidad y la tolerancia a la frustración.
- Aumenta la concentración y la capacidad para resolver problemas.
- Ayuda a combatir el estrés. (pp. 1-2)

2.2.14. ¿Cuál es el objetivo de los rompecabezas en los niños?

El primer objetivo de los rompecabezas en los niños es el desarrollo cognitivo. al armar piezas juntas para crear una imagen completa, los niños deben pensar y resolver problemas. Esto les ayuda a mejorar su capacidad de pensamiento lógico y su habilidad para resolver problemas, lo que es esencial para el éxito en la escuela y en la vida.

Otro objetivo importante de los rompecabezas es mejorar las habilidades motoras finas. al armar las piezas juntas, los niños deben tener un control preciso de sus manos y dedos. Esto les ayuda a desarrollar su habilidad para controlar objetos pequeños y a mejorar su coordinación mano-ojo.

Además, los rompecabezas también pueden ayudar a mejorar la memoria de los niños. al trabajar en un rompecabezas, los niños deben recordar dónde van las piezas y cómo encajan juntas. esto les ayuda a mejorar su capacidad para recordar información y a desarrollar su memoria a largo plazo.

Por último, los rompecabezas también pueden ser una forma divertida y educativa de aprender sobre el mundo. desde rompecabezas de animales y paisajes hasta rompecabezas temáticos como ciudades y monumentos, los niños pueden aprender sobre el mundo que les rodea mientras juegan.

En resumen, los rompecabezas son un juguete clásico que puede ayudar a mejorar el desarrollo de los niños de muchas maneras. desde el desarrollo cognitivo hasta la memoria, los rompecabezas son una excelente manera de estimular el crecimiento y el aprendizaje de los niños (Jiménez, 2017).

2.2.15. *Cómo elegir los puzzles adecuados para cada edad*

En esto, como en todo lo demás, cada niño/a es un mundo. aunque por lo general las marcas establecen unos rangos de edad en función del tamaño y número de piezas de los puzzles, si los peques se habitúan a jugar con encajables desde los primeros meses de vida y a montar puzzles después, pueden requerir más complejidad antes de tiempo.

Por el contrario, los niños y niñas que apenas hayan jugado con puzzles, necesitarán más tiempo para componer los más complicados. además, también entran en juego los gustos personales y las habilidades concretas de cada niño/a. los habrá que prefieran dibujar, jugar con plastilina o construir... ¡y los que adoren los puzzles y su montaje! así que la siguiente clasificación es orientativa, ya que atiende tanto a la edad como al nivel madurativo o los intereses y habilidades de cada niño/a. una vez aclarado este punto, vamos a ver como se clasifican los puzzles según su nivel de dificultad:

a. A los 12 meses, como mucho 4 piezas. A esta edad lo mejor es mostrarles un puzzle de pocas piezas que ya esté hecho, después separar las piezas y enseñarles que para que vuelva a aparecer la imagen inicial, tienen que unir las piezas. los animalitos o las figuras geométricas son ilustraciones adecuadas para ellos a esta edad.

Los mejores puzzles para este momento son los encajables, los que muestran formas sencillas y colores sólidos, grandes figuras fácilmente reconocibles y piezas de gran tamaño o

incluso con botones de agarre, para que puedan agarrarlas bien. los fabricados en madera, además de ser los más resistentes, también son agradables al tacto para los más pequeños. también hay puzzles sensoriales con piezas sonoras o diferentes texturas ¡súper divertidos e indicados para ellos!

b. A los 24 meses, de 4 a 6 piezas. Siempre que el tamaño de las piezas siga siendo grande, es el momento de mostrarles escenas o figuras más ricas en detalles, aunque deben seguir siendo imágenes sencillas. también podemos empezar a ofrecerles puzzles sencillos de niveles, aunque aún necesitarán ayuda para completar todas sus escenas.

c. De 3 a 4 años, entre 12 y 24 piezas. En esta etapa podemos empezar a jugar con ellos con puzzles de asociación de números, formas, colores, familias, oficios, contrarios, parejas... también escenas más complejas y puzzles evolutivos.

Asimismo, pueden utilizarse puzzles de letras y números si los peques ya empiezan a reconocer el alfabeto y la numeración. El tamaño de las piezas empieza a reducirse, aunque aún serán de un tamaño algo mayor al normal.

d. De 4 a 5 años, entre 22 y 48 piezas. A esta edad los niños y niñas ya están preparados para formar los mismos puzzles que los adultos, aunque el número de piezas todavía no debe superar las 48 o 50 unidades y las ilustraciones o fotografías no deben ser demasiado monocromáticas.

e. A partir de los 6 años, más de 50 piezas. A partir de este momento los peques ya estarán preparados para ir formando puzzles cada vez más complejos que ocupen mayor superficie de juego y formados por piezas de menor tamaño. actualmente hay muchísimas

variantes increíbles para entretener a los niños haciendo puzzles en casa, desde los puzzles clásicos de toda la vida ¡Hasta las modalidades más fascinantes y creativas! incluso hay puzzles de observación temáticos para trabajar con los peques las materias que más les gusten a ellos.

Ahora que ya están habituados a jugar con puzzles, los peques pueden enfrentarse a juegos de más de 50 piezas y de tamaño más pequeño. Lo ideal es comenzar por puzzles de 100-150 piezas e ir ampliando a 300, 500 en función de la habilidad del peque. por supuesto, no hay límite para seguir aficionándose a los puzzles. si seguimos fomentando esta afición, ¡Tal vez sean capaces de hacer puzzles de 1.000 piezas en muy pocos años! (Losada, s.f.).

2.2.16. Tipos de juegos de rompecabezas

Según Villavicencio Becerra (2018):

Y otros autores, así como fabricantes de rompecabezas manifiestan que existen una variedad de juegos de rompecabezas hechos con habilidad e ingenio y que tienen su propia historia. así tenemos: juegos de tablero, juegos con el lenguaje como: crucigrama, anagramas, sopa de letras, laberintos y otros malabarismos verbales; el cubo mágico, algunos tan creativos fabricados con clavos amarrados o torcidos, alambres con representaciones de animalitos, coches, laberintos formas humanas y un sinnúmero de figuras hechos con ingenio y creatividad. (p. 18)

2.2.17. Dimensiones de los juegos de rompecabezas

Según Villavicencio Becerra (2018):

a. La motivación. Es el ingrediente que activa a la persona a tener más avidez por aprender, lograr sus objetivos o hacer mejor las cosas. Ibáñez (2016) opina que “la

motivación es lo que mueve a la persona en una dirección y con una finalidad determinada; es la disposición al esfuerzo mantenido.

Por conseguir una meta. constituye, por tanto, un factor que condiciona la capacidad para aprender". Los principios de la motivación "se enfocan en las creencias, opiniones y valores de los estudiantes y cómo estas creencias motivadoras afectan el aprendizaje ". considera que la motivación estará sujeta a la manera de sentir, pensar y actuar de cada persona en relación con el mismo, con los demás y el mundo que lo rodea.

b. La organización. Prevé todos los recursos a utilizar. se dan las instrucciones a cumplir para llegar al objetivo deseado. comprende los pasos o acciones a seguir en el inicio de la actividad por lo que deben ser claros y precisos.

c. La aplicación. Es la actividad de culminación, se manifiesta cuando los estudiantes han logrado poner en juego todo su poder de pensamiento reflexivo- creativo y alcanzaron resolver la clave del rompecabezas. finalmente, los estudiantes están en condiciones de aplicar lo aprendido a situaciones nuevas, es decir, a utilizar su capacidad de pensar y operar en la solución de problemas matemáticos y/o cotidianos, elevando su nivel de aprendizaje es la ejecución de lo planificado anteriormente, esta etapa es de plena actividad física y mental, donde los estudiantes podrán observar, manipular, comparar, intercambiar ideas, probar, medir, etc.

d. La evaluación. Es una actividad de valoración del avance de aprendizaje de cada estudiante por lo que según (Moreno, 2016) (p.32.) puede contribuir al aprendizaje si proporciona información que sirva de retroalimentación, para evaluarse a sí mismos y a

otros, ayude a encontrar nuevas estrategias y actividades de enseñanza -aprendizaje en las que se participa.

La evaluación es importante si se utiliza para observar las fortalezas y debilidades y a partir de ello los estudiantes "se mantengan aprendiendo y permanezcan confiados en que ellos pueden continuar aprendiendo de forma productiva" y no puedan caer en la frustración ni en el desaliento. (pp. 19-21)

2.2.18. *Importancia del rompecabezas como material didáctico en educación inicial*

La importancia de armar los rompecabezas en el nivel de educación inicial, es que ayudará al niño en el estudio de las matemáticas más adelante, este ejercicio aparentemente manual, pues no es solo un simple juego o entretenimiento, sino que va acompañado de un proceso de pensamiento, si nos damos cuenta no solo se trata de ir colocando y encajando cada pieza, sino que todo esto vaya teniendo una forma y un sentido al final. Para lograr armar un rompecabezas el niño utilizara su sentido de la vista, su sentido del tacto y además sus primeros razonamientos lógicos, como el sentido de correspondencia y no correspondencia, estos prepararán la agilidad mental al iniciarse en la matemática, así los ejercicios podrán resolverlo más rápido.

El armar rompecabezas también desarrolla la capacidad para aprender, entender, y lograr organizar las formas espaciales. También se practica la observación, la descripción y comparación, al buscar las piezas en donde encajaran, por forma, tamaño, color, etc. Según la figura, hasta llegar a un todo.

Ayuda a desarrollar la capacidad de resolver cualquier problema y ejercita la memoria visual, además analiza y elabora estrategias para el armado, como por ejemplo puede comenzar por los bordes, también puede armar las piezas guiando se de los colores, quizá agrupándolos primero y luego ir encajándolos.

Al terminar el armado del rompecabezas eleva la autoestima en el niño, pues fue un desafío que logro superar y siente gran satisfacción. El niño logra desarrollar también su motricidad fina, pues utiliza los dedos para recoger y armar piezas pequeñas. A la vez se desarrolla la tolerancia y paciencia al esperar con tranquilidad ante esa dificultad.

Armar rompecabezas con los niños ayuda a fortalecer los lazos, es una forma de acercarse más y tener una convivencia con él. Además, es una manera para que el adulto se quite el estrés. Si los rompecabezas son educativos con imágenes como las vocales, los colores, las figuras geométricas, los números, el cuerpo humano, etc., entonces aumentarás también a todo lo mencionado el aprendizaje de lo que muestre la imagen (Rojas Velásquez, 2018).

2.2.19. Procesos de los rompecabezas

El rompecabezas es especialmente útil para las áreas de conocimiento en las que los contenidos son susceptibles de ser fragmentados en diferentes partes por ejemplo: la literatura, historia, ciencias experimentales, etc.

Cuando nos disponemos a armar un rompecabezas, y al abrir la caja que contiene las piezas surge ante nosotros esa sensación fascinante de reto ante el obstáculo, de pronto sentimos que no sabemos por dónde empezar ni qué hacer.

a. El inicio. Uno de los aspectos más importantes al momento de comenzar a armar un rompecabezas es la imagen. Ésta deberá elegirse de acuerdo a nuestra edad. Por ejemplo, si tienes de 2 a 3 años, es recomendable escoger uno que tenga poca variedad de colores y pocas piezas.

Los rompecabezas ideales para un niño o niña de 2 a 3 años son los paisajes animales que tengan patrones de colores bien definidos y homogéneo.

Y si eres mayor de 3 años, ya podrás elegir uno que tenga más piezas y con una gran variedad de colores.

b. Comienza el armado. Cuando comiences a armar tu rompecabezas, debemos separar las piezas por colores, ya que esto ayudará a poder encontrar patrones de armado y poder hacerlo de una manera sencilla y sin romperte la cabeza.

Una vez seccionados los colores, podemos comenzar por alguna sección cercana al borde que destaque más que el resto. Siempre es mejor dejar lo complicado y homogéneo para después, cuando la cantidad de fichas sea menor y podamos buscar mejor por forma.

Al haber seleccionado los colores, podemos empezar a armar una sección cercana al borde. Cuando haces esto, tu rompecabezas comenzará a tomar una forma más concreta (Rojas Velásquez, 2018).

2.2. Definición de términos básicos

2.3.1. Actividad de aprendizaje

Según Luzuriaga Medina (1960):

La actividad educativa no es pues la actividad arbitraria y caprichosa, nacida de la improvisación, sino que tiene que estar regulada, aunque esta regulación debe ser interna más que impuesta, es decir, ser una autoactividad. La actividad tiene que ir unida también a los contenidos intelectuales y morales que constituyen nuestra cultura. Y, por último, no debe ser puramente individual sino también cooperativa y social. (p. 13)

2.3.2. Aprendizaje significativo

Según Rivera Muñoz (2004):

El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. Uno de los conceptos fundamentales en el moderno constructivismo, la teoría en referencia, responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas

interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje. (p. 47)

2.3.3. Autonomía

Según Luzuriaga Medina (1960):

Significa literalmente el gobierno de sí mismo, y en la pedagogía comprende diversos aspectos o manifestaciones: 1º como fin de la educación moral, en el sentido de la autodeterminación personal, de la conducta por las propias normas, frente a la heteronomía o conducta impuesta por los demás; 2º en la escuela se aplica a la autonomía de los alumnos, en el sentido de su autogobierno que se realiza sobre todo en la educación nueva y que comprende diversas formas. (p. 46)

2.3.4. Capacidades

Según Correa Campos (2005), "Son potencialidades inherentes a la persona humana y que se desarrollan a lo largo de toda la vida, están asociadas a procesos socio - afectivos y cognitivos" (p. 18).

2.3.5. Cognición

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), "Sinónimo de acto y capacidad de conocimiento. Actividad mediante la cual la información se recibe, selecciona, transforma y organiza por parte del sujeto cognoscente, de manera que genera en él un tipo de conocimiento" (p. 138).

2.3.6. Cooperación

Según Del Mar Rey Cerrato (2009):

“La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. También implica perder el miedo a ser excluido, a fracasar, a ser objeto de burla” (p. 2).

2.3.7. Creatividad

Aptitud o tendencia a crear, es decir, a formar proyectos originales a imaginar y a realizar obras personales. La creatividad, depende en gran medida, del medio socio - cultural; se manifiesta en particular en el trabajo en equipo dentro del aula de clase (“creatividad de grupo”). (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, pp. 181-182)

2.3.8. Estrategias de aprendizaje

Según Correa Campos (2005):

Las estrategias metodológicas constituyen un espacio de toma de decisiones respecto al cómo, con qué, y cuándo del aprendizaje. Son importantes para orientar el trabajo pedagógico cotidiano del maestro con los alumnos, pues en su estructuración, el docente pone de manifiesto su estilo metodológico. (p. 20)

2.3.9. Evaluación

Según Picardo Joao (2004):

No cabe duda que la evaluación educativa es una actividad compleja, pero de igual manera constituye una actividad indispensable y fundamental en la labor docente. Es compleja porque dentro de un contexto educativo puede evaluarse prácticamente todo: los recursos,

la administración, el currículum, la infraestructura, el desempeño docente, y desde luego también, el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Cuando se habla de evaluación inmediatamente se asocia a la idea de realizar mediciones. Sin duda, la evaluación implica realizar mediciones, pero también comprende actividades de estimación cualitativa. (p. 167)

2.3.10. Inteligencia espacial

Campbell et al. (como se citó en Lizano y Umaña, 2008), manifiesta que la inteligencia espacial proporciona la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas y modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica (p. 12). Estos autores relacionan esta inteligencia con la parte visual y plantean que se constituyó en la primera forma de expresión del ser humano, pues antes del surgimiento de la escritura y la matemática, las imágenes fueron utilizadas como códigos para representar las ideas. (p. 138)

2.3.11. Juegos de rompecabezas

Según Navarro Taño (2022):

También conocido como puzzle por su nombre en inglés, es un juego didáctico que consiste en hallar una imagen la cual se encuentra dividida en múltiples piezas que encajan entre sí. Se trata de uno de los juegos más conocidos y antiguos que existen, sin embargo, posee múltiples beneficios para las personas de todas las edades. (párr. 1)

2.3.12. Material didáctico

Según Guerrero Armas (2008):

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software, ...). También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos. Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de lo que es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. (pp. 1-2)

2.3.13. Memoria

Es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.) (De la Vega y Zambrano, 2018).

2.3.14. Motivación

Según Picardo Joao (2004):

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera implícita o explícita. El papel del docente en el ámbito e la motivación debe estar centrado en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de

manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social. (p. 262)

2.3.15. Participación activa

Según el Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021):

La participación supone colaborar, aportar y cooperar para el progreso común, así como generar en los niños, niñas y jóvenes confianza en sí mismos y un principio de iniciativa. Por otra parte, la participación hace referencia a la capacidad de expresar opiniones y decisiones en los asuntos que les competen. (p. 7)

2.3.16. Socialización

“Integración del niño en los distintos grupos de los que sucesivamente debe formar parte, de modo que más tarde responda a lo que la sociedad pedirá de él” (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, p. 586).

2.3.17. Valores

En el campo de la ética y la moral los valores son cualidades que podemos encontrar en el mundo que nos rodea. En un paisaje, por ejemplo (un paisaje hermoso), en una persona (una persona solidaria), en una sociedad (una sociedad tolerante), en un sistema político (un sistema político justo), en una acción realizada por alguien (una acción buena), y así sucesivamente.

De los valores depende que llevemos una vida grata, alegre, en armonía, con nosotros mismos y con los demás, una vida que valga la pena ser vivida y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas. (Ardila, s.f., p. 5)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Corresponde a una investigación de tipo aplicada, llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Podemos afirmar que es la investigación que realiza de ordinario el investigador educacional, el investigador social y el investigador en psicología aplicada. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 12)

3.2. Método de investigación

En la presente investigación, se utilizó el método experimental. Consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa - efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 30)

3.3. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño pre - test, post - test con un solo grupo. La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1º - Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre - test), 2º - Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3º - Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post - test). Puede ser diagramado de la siguiente manera:

O₁ X O₂ (Sánchez y Reyes, 1984, p. 71)

Donde:

O₁- Representa al pre - test que se aplicó a la muestra de estudio (niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022).

X.- Representa la aplicación de la variable independiente (juegos de rompecabezas).

O₂- Representa al post - test que se aplicó a la muestra de estudio (niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022).

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Tabla 1

Población de estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022

SEXO	fi	%
Mujeres	05	45.45
Hombres	06	54.55
Total	11	100.00

Nota. Nómina de Matrícula 2022

3.4.2. Muestra

Es igual a la misma población, por ser una muestra intencionada.

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable independiente

Juegos de rompecabezas.

3.5.2. Variable dependiente

Desarrollo de la inteligencia espacial.

3.5.3. Variables intervinientes

- Tiempo.
- Saberes previos.
- Fatiga.
- Motivación.

3.5.4. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos de rompecabezas	Según Navarro Taño (2022): También conocido como puzzle por su nombre en inglés, es un juego didáctico que consiste en hallar una imagen la cual se encuentra dividida en múltiples piezas que encajan entre sí. Se trata de uno de los juegos más conocidos y antiguos que existen, sin embargo, posee múltiples beneficios para las personas de	La variable será examinada a través de un test (entrada y salida) a los estudiantes, con el objetivo de observar si nuestra propuesta es acorde para los niños, esto va a permitir evaluar el desarrollo espacial con el material propuesto.	Desarrollo de capacidades Desarrollo intelectual	- El estudiante evidencia el manejo de juegos de rompecabezas. - Maneja con facilidad los juegos de rompecabezas. - Identifica los juegos de rompecabezas como recurso didáctico pertinente a su aprendizaje ayudados por el/la docente. - Utiliza en el aula los juegos de rompecabezas que le permiten

	todas las edades. (párr. 1)		Desarrollo afectivo - social	integrar mejor sus aprendizajes. - El estudiante hace uso de los juegos de rompecabezas para aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. - Hace uso de sus habilidades sociales para estimular su progresivo desarrollo del “yo” social.
			Juego cooperativo	- Hace uso de los juegos de rompecabezas para dar y recibir ayuda. - Demuestra el manejo de los juegos de rompecabezas como estímulo para incrementar la conducta cooperativa espontanea entre estudiantes.
Variable dependiente: Desarrollo de la inteligencia espacial	Campbell et al. (como se citó en Lizano y Umaña, 2008), manifiesta que la inteligencia espacial proporciona la	La variable será analizada mediante la aplicación de un test (entrada y salida) a los niños de la Institución Educativa “Chancay 2021”,	Memoria	- Retiene información visual. - Retiene información escrita.

	<p>capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas y modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica (p. 12). Estos autores relacionan esta inteligencia con la parte visual y plantean que se constituyó en la primera forma de expresión del ser humano, pues antes del surgimiento de la escritura y la matemática, las imágenes fueron utilizadas como códigos para representar las ideas. (p. 138)</p>	<p>para realizar el diagnóstico de la situación de los estudiantes.</p>	<p>Capacidad de abstracción</p> <p>Orientación espacial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Retiene información auditiva. - Tiene la capacidad de ordenar elementos. - Capacidad de asimilación. - Demuestra imaginación. - Pensamiento reflexivo. - Demuestra flexibilidad en su actuar. - Reconoce su entorno espacial. - Se desplaza según las indicaciones. - Identifica el trayecto en movimiento de un objeto. - Reconoce las dimensiones de largo, ancho, grande, etc.
--	--	---	---	--

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de investigación utilizada fue la evaluación para la variable dependiente: desarrollo de la inteligencia espacial, los ítems se redactaron en función de los indicadores especificados en la operacionalización de variables, recurrimos a la ficha de observación (instrumento); de igual manera empleamos otras técnicas complementarias como el análisis documental.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

La aplicación de juegos de rompecabezas mejora el desarrollo de la inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

a. Es probable que el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial se encuentre en un nivel bajo antes de aplicar los juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022.

b. Es probable que, al aplicar los juegos de rompecabezas, progrese el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022.

c. Es probable que el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial se encuentre en un nivel alto después de aplicar los juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, 2022.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- Recopilación de datos.
- Organización y codificación de datos.
- Graficación de datos.
- Tabulación de datos y determinación de medidas estadísticas.
- Análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y
RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico - práctico

Se programaron diez actividades las mismas que estuvieron en función de los juegos de mesa, además del pre - test y post - test; a continuación, se presenta el respectivo cronograma:

N°	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	FECHAS
01.	Aplicación del pre - test.	22.07.2022
02.	Actividad N° 01.- Construimos nuestro rompecabezas.	05.08.2022
03.	Actividad N° 02.- Reconocemos las formas, colores y texturas de los rompecabezas.	12.08.2022
04.	Actividad N° 03.- Identificamos diferentes dibujos en los rompecabezas.	19.08.2022
05.	Actividad N° 04.- Aprendemos a ubicar las piezas en las esquinas del tablero.	26.08.2022
06.	Actividad N° 05.- Aprendemos a ubicar todas las piezas en el contorno de todo el tablero.	02.09.2022
07.	Actividad N° 06.- Ubicamos todas las piezas dentro del tablero.	09.09.2022
08.	Actividad N° 07.- Nos divertimos armando nuestros rompecabezas.	30.09.2022
09.	Actividad N° 08.- Nos divertimos armando nuestros rompecabezas.	14.10.2022
10.	Actividad N° 09.- Armamos y desarmamos con facilidad nuestros rompecabezas.	28.10.2022
11.	Actividad N° 10.- Construimos un nuevo rompecabezas.	08.11.2022
12.	Aplicación del post - test.	14.11.2022

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

4.2.1. Resultados del nivel de desarrollo de la inteligencia espacial, antes de utilizar los juegos de rompecabezas

Tabla 2

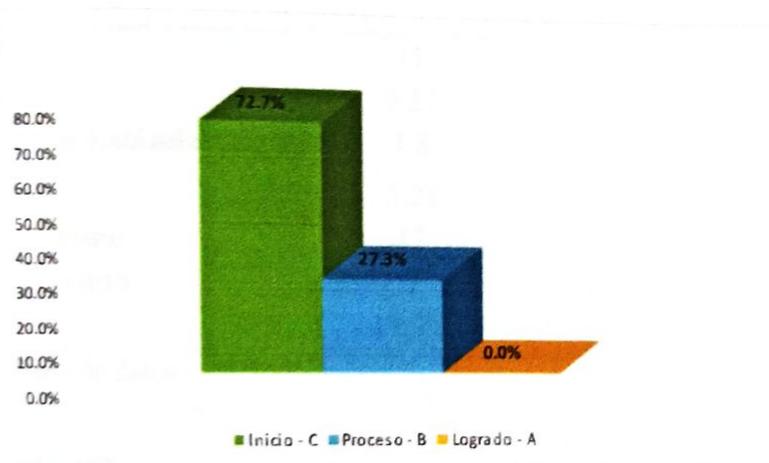
Nivel de desarrollo de la inteligencia espacial en el pre - test

Nivel	f_i	h_i	H_i
Inicio - C	8	72.7%	73.0%
Proceso - B	3	27.3%	100.0%
Logrado - A	0	0.0%	
Total	11	100.0%	

Fuente. Base de datos

Figura 1

Nivel de desarrollo de la inteligencia espacial en el pre - test



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa que, al aplicar el pre - test sobre el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial a 11 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022. Un 72.7%, que está representado por 8 niños y niñas, demuestran un nivel Inicio - C, mientras el 27.3% del total de alumnos (3) están en un nivel Proceso - B. Se demuestra que ninguno de los estudiantes se

encuentra en el nivel Logrado - A, es por ello que se debe dar solución a esta problemática en los integrantes de la muestra tomada.

Tabla 3

Proceso para calcular las medidas de tendencia central y de dispersión respecto al pre - test

X_i	f_i	$X_i \cdot f_i$	d	d^2	$d^2 \cdot f_i$
7	2	14.0	-2.3	5.2	10.3
8	2	16.0	-1.3	1.6	3.2
9	3	27.0	-0.3	0.1	0.2
10	1	10.0	0.7	0.5	0.5
11	1	11.0	1.7	3.0	3.0
12	2	24.0	2.7	7.4	14.9
Total	11	102	1.36	17.809	32.18

Fuente. Base de datos

Tabla 4

Medidas de tendencia central y de dispersión del pre - test

Muestra	11
Promedio	9.27
Desviación Estándar	1.8
Varianza	3.22
Valor mínimo	12
Valor máximo	7
CV	19.3%

Fuente. Base de datos

Interpretación

Con respecto al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial, a 11 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022; se observó que la calificación promedio de los estudiantes es de 9.3, encontrándose en el nivel Inicio - C. La máxima nota en el pre - test es de 12, mientras la mínima es de 7. Se encontró una dispersión baja de 1.8, siendo menor a la tercera parte del promedio, la variación de las calificaciones es de 19.3% indicando que los datos son relativamente homogéneos, por lo tanto, la media aritmética es representativa en el pre - test.

4.2.2. Resultados del desarrollo del programa de juegos de rompecabezas

Tabla 5

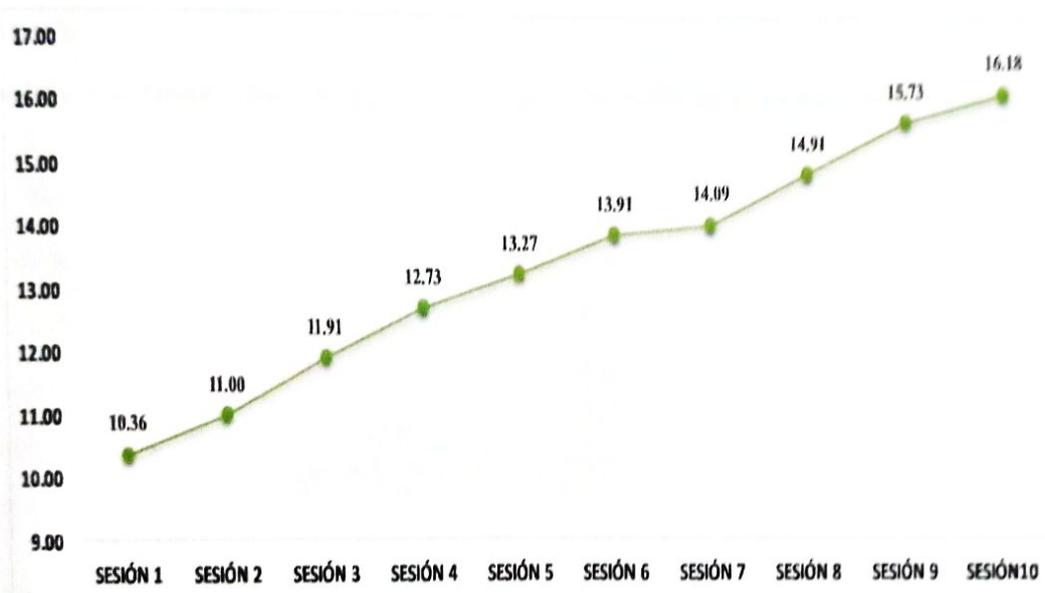
Resultados de la evolución del programa de juegos de rompecabezas

	SESIONES										GLOBAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
Puntaje	114	121	131	140	146	153	155	164	173	178	147.5	
Promedio	10.36	11.00	11.91	12.73	13.27	13.91	14.09	14.91	15.73	16.18	13.41	

Fuente. Base de datos

Figura 2

Resultados de la evolución del programa de juegos de rompecabezas



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa en la figura 2, el promedio de las calificaciones por sesiones realizadas a los 11 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022. Al inicio del programa de juegos de rompecabezas se obtuvo una nota de 10.36, en la segunda sesión los estudiantes obtuvieron una calificación promedio de 11 estando en el nivel Proceso - B, las sesiones iban aumentando su calificación promedio, en la sesión 6 se tuvo una nota de 13.91 y para la última sesión se obtuvo un valor de 16.18 estando en el nivel Logrado - A.

4.2.3. Resultados del nivel de desarrollo de la inteligencia espacial, después de aplicar el programa de juegos de rompecabezas

Tabla 6

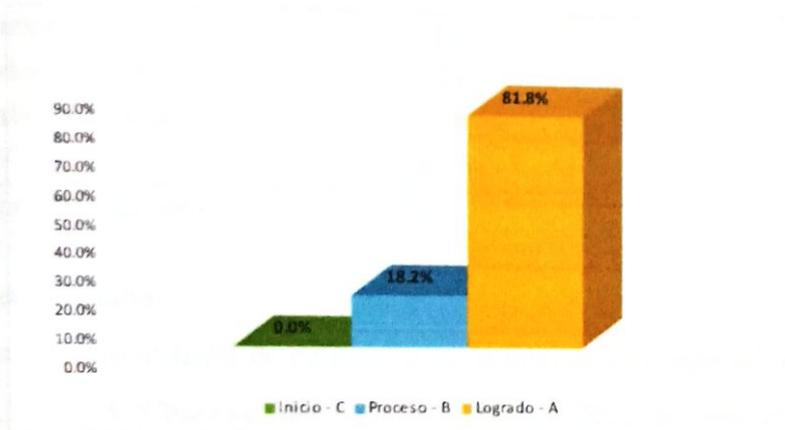
Resultados del post - test, respecto al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial

Nivel	f _i	h _i	H _i
Inicio - C	0	0.0%	0%
Proceso - B	2	18.2%	18.2%
Logrado - A	9	81.8%	100.0%
Total	11	100.0%	

Fuente. Base de datos

Figura 3

Resultados del post - test, respecto al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa que después de aplicar los juegos de rompecabezas para mejorar en nivel de desarrollo de la inteligencia espacial en los 11 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022, se obtuvo un 81.8% para el nivel Logrado - A, que está representado por 9 niños y niñas, y un 18.2%, es decir, 2 estudiantes, que se encuentran en el nivel Proceso - B. Se demuestra que la aplicación de los juegos de rompecabezas ha influenciado positivamente en el desarrollo del nivel de inteligencia espacial en los integrantes de la muestra tomada.

Proceso para calcular las medidas de tendencia central y de dispersión, respecto al post - test

X_i	F_i	$X_i \cdot f_i$	d	d^2	$d^2 \cdot f_i$
14	2	28.0	4.7	22.3	44.7
15	4	60.0	5.7	32.8	131.2
16	3	48.0	6.7	45.3	135.8
17	2	34.0	7.7	59.7	119.4
Total	11	170.0	33.6	236.3	431.1

Fuente. Base de datos

Tabla 8

Medidas de tendencia central y de dispersión del post - test

Muestra	11
Promedio	15.5
Desviación Estándar	1.0
Varianza	1.1
Valor mínimo	17
Valor máximo	14
CV	6.7%

Fuente. Base de datos

Interpretación

Con respecto al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial, a 11 estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022; se observó que la calificación promedio de los estudiantes es de 15.45, encontrándose en el nivel Logrado - A. La máxima nota en el post - test es de 17, mientras la mínima es de 14. La variación de las calificaciones es de 6.7% indicando que los datos son relativamente homogéneos, por lo tanto, la media aritmética es representativa en el post - test.

4.2.4. Comparación de pre - test con post - test

Tabla 9

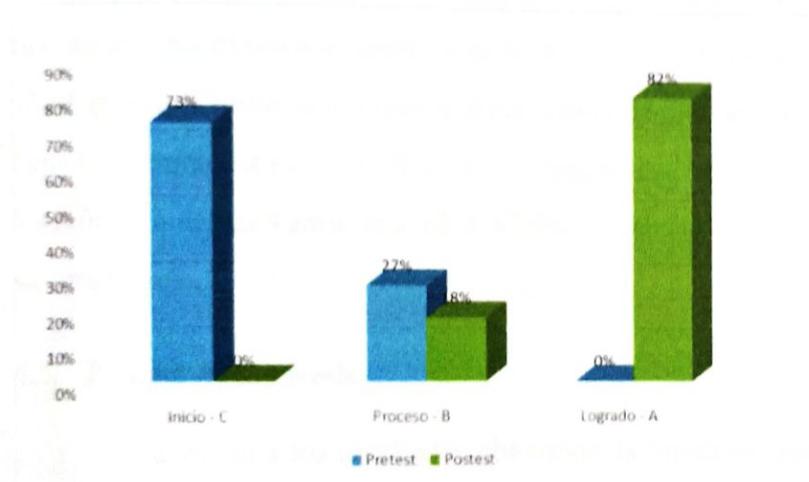
Comparación de los niveles del pre - test y post - test

Logro	Pre - test		Post - test		Diferencia	
	N	%	N	%	N	%
Inicio - C	8	73%	0	0%	-8	-73%
Proceso - B	3	27%	2	18%	-1	-9%
Logrado - A	0	0%	9	82%	9	82%
Total	11	100%	11	100%		

Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022

Figura 4

Comparación de los niveles del pre - test y post - test



Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022

Interpretación

En la tabla 8 se observa las diferencias entre las puntuaciones del pre - test y post - test, se determinó que existen diferencias entre el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial antes y después de aplicar el programa de juegos de rompecabezas. En el pre - test existía un 73% de

estudiantes con un nivel Inicio - C, este porcentaje se reduce a un 0% durante el post - test, logrando obtener un nivel Logrado - A, con un valor de 82%.

Tabla 10

Comparación de las medidas estadísticas y de dispersión antes y después del desarrollo del programa de juegos de rompecabezas

Medidas estadísticas	Pre - test	Post - test	Incremento	Decremento
M.A.	9.27	15.45	6.18	
D.S.	1.8	1.0		0.76
C.V.	19.3%	6.7%		12.6%

Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022

Interpretación

Las medidas estadísticas nos muestran que, el pre - test con respecto al post test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 6.18 puntos, siendo en el pre - test 9.27 y en el post - test 15.45 en lo que respecta al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial. En cuanto a la dispersión, bajó 12.6, mientras en el coeficiente de variabilidad bajó de un 19.3% a un 6.7% indicando que, los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 065 "Chancay" de Chancay, Chancay, 2022 han mejorado su aprendizaje.

4.3. Prueba de hipótesis

De acuerdo a los resultados obtenidos, la hipótesis queda probada positivamente, pues lo que se proyectó como una verdad probable ha quedado demostrado de acuerdo al cálculo y análisis de las medidas respectivas.

CONCLUSIONES

1. Los juegos de rompecabezas influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia espacial, toda vez que las medidas estadísticas nos muestran que, en el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 6.18 puntos, siendo en el pre - test 9.27 y en el post - test 15.45 en lo que respecta al nivel de desarrollo de la inteligencia espacial.
2. Existen diferencias entre el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial antes y después de aplicar el programa de juegos de rompecabezas. En el pre - test existía un 73% de estudiantes con un nivel Inicio - C, este porcentaje se reduce a un 0% durante el post - test, logrando obtener un nivel Logrado - A, con un valor de 82%.
3. Al inicio del programa de juegos de rompecabezas se obtuvo una nota de 10.36, en la segunda sesión los estudiantes obtuvieron una calificación promedio de 11 estando en el nivel Proceso - B, las sesiones iban aumentando su calificación promedio, en la sesión 6 se tuvo una nota de 13.91 y para la última sesión se obtuvo un valor de 16.18 estando en el nivel Logrado - A.
4. Con el desarrollo del nivel de inteligencia espacial, se desarrolló en los estudiantes de la muestra tomada, la capacidad para visualizar, imaginar y representar ideas e imágenes mentales, desde diversos ángulos haciéndolo rotar en su mente.
5. La inteligencia espacial no depende solamente de la capacidad de la vista y de otros sentidos, sino que proviene de un conjunto de habilidades mentales abstractas y analíticas que van más allá de los sentidos sensoriales.

RECOMENDACIONES

1. Los rompecabezas son juegos para pensar y ejercitar la mente favoreciendo a la memoria acrecentando el coeficiente intelectual por eso se recomienda el uso permanente dentro del aula, tanto de manera individual como grupal.
2. Las docentes deben aplicar estrategias en el momento del juego con los rompecabezas propiciando el trabajo colaborativo y fomentando el cultivo de valores en los niños.
3. Se debe elaborar rompecabezas con materiales de re uso como cajas de diversos tamaños, conos grandes, botellas, etc. Aplicando la creatividad se llegarán a elaborar materiales novedosos.
4. Hacer partícipes a los padres y apoderados en la construcción de rompecabezas para implementar el aula de clases.
5. Las docentes de educación inicial harán uso de los diferentes tipos de rompecabezas como material didáctico ya que esto ayuda a desarrollar en el niño la capacidad de atención, observación, así como también desenvolver habilidades de coordinación viso - motriz y de la memoria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A.F.A. Editores Importadores (2007) *Diccionario pedagógico*.

Ardila, S. (s.f.). *El libro de los valores*. El Tiempo.

<https://viajemosanmundollamadoprecscolar.files.wordpress.com/2012/10/el-libro-de-los-valores.pdf>

Armstrong, T. (2017). *Inteligencias múltiples en el aula*. PAIDÓS Educación.

[file:///C:/Users/HP/Downloads/7%C2%BA%20descarga%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/7%C2%BA%20descarga%20(3).pdf)

Bermúdez, G. y Guevara E. (2008) *Desarrollo de la inteligencia espacial, en los niños de 5 años y propuesta alternativa* [Tesis de pregrado, Escuela Politécnica del Ejército, Sangolquí - Ecuador]. Archivo digital.

<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/792/1/T-ESPE-018399.pdf>

Blanes, A. (s.f.). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Genética UAB.

http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf

Correa Campos, E. (2005) *El abecé del currículo*.

Dziekonski, M. (2003). *La inteligencia espacial. Una mirada a Howard Gardner*. Universidad de Santiago de Chile.

[file:///C:/Users/HP/Downloads/4%C2%BA%20Descarga%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/4%C2%BA%20Descarga%20(3).pdf)

Del Mar Rey Cerrato (2009). *La cooperación en el aula*. Innovación y Experiencias Educativas.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_REY_2.pdf

Gallardo, J. y Gallardo P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Aportaciones arbitradas.

[Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602 \(5\).pdf](Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602 (5).pdf)

- Guerrero, A. (2008). *Los materiales didácticos en el aula*. Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Jiménez, L. (2017). *Los beneficios de los puzzles para niños. Guía del niño*. Cuidados y Educación. <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/8%C2%BA%20descarga.pdf>
- Losada, T. (s.f.). *Tipos de puzzles y sus beneficios según la edad de nuestros peques*. <https://www.criarconsentidocomun.com/tipos-beneficios-puzzles-hijos/>
- Lizano K. y Umaña, M. (2008). *La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar*. Revista Electrónica Educare. <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582017.pdf>
- Luzuriaga Medina, L. (1960) *Diccionario de pedagogía*. Losada, S.A.
- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. DOWN España. <https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>
- Navarro, A. (2022). *El rompecabezas: un juego didáctico para cualquier edad*. Ocio y maternidad. <https://eresmama.com/rompecabezas-juego-didactico-cualquier-edad/>
- Pajares, K. (2021). *El uso de los rompecabezas en educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes - Tumbes]. Archivo digital. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20PAJARES%20CACHO_230309_171425%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20PAJARES%20CACHO_230309_171425%20(1).pdf)
- Picardo, O. (2004). *Diccionario pedagógico*. UPAEP. <https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/02/diccionario.pdf>
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

- Rivera, J. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Facultad de Educación - UNMSM.
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Rojas, C. (2018). *El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial de 4 y 5 años*. Universidad Nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/608/ROJAS%20VELASQUEZ%20CARMEN%20OLINDA.pdf?sequence=1>
- Salguero, E. (2021). *El juego de rompecabezas y su relación con la motricidad fina, en niños de la Cuna Jardín María Madre del Rosario Campo Alegre - Hualmay*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho]. Archivo digital.
<https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5278/Eugenia%20Elizabeth%20Salguero%20Rojas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1984) *Metodología y diseños en la investigación científica*. INIDE.
- Tisalema, D. (2022) *El uso de rompecabezas y la coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. Archivo digital.
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35842/1/TISALEMA_DIANA-signed-signed.pdf
- Villavicencio, G. (2018) *Los juegos de rompecabezas y su influencia en el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes del nivel primario, de la Institución Educativa N° 16104 de San Francisco, Colasay, Jaén*. Universidad "César Vallejo" - Jaén.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33363/villavicencio_bg.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zevallos, C. (2019). *Aplicación de la técnica del rompecabezas para la estructuración de los contenidos del área de personal social en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IE. Inicial "El Sauce" del distrito de Cortegana, provincia de Celendín.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca]. Archivo digital. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/T016_42453217_I.pdf

ANEXOS

ANEXO I

PRE - TEST Y POST - TEST

FICHA DE OBSERVACIÓN ACERCA DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL APLICADA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 065 "CHANCAY" DE CHANCAY, CHANCAY, 2022

Queridos niños y niñas vamos a realizar la ejecución de nuestro proyecto de investigación con fines de titulación con tal sentido, deseamos que todos trabajen y se comporten bien para llevar adecuadamente este instrumento.

OBJETIVO

Examinar el desarrollo de la Inteligencia Espacial a través de juegos de rompecabezas en los niños y niñas de 4 años de la IEI N°065 "Chancay" de Chancay-Chancay, 2022.

ESCALA DE MEDICIÓN

Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALAS			
			1	2	3	4
Memoria visual	Demuestra capacidad para retener información nueva en su sistema de memoria de trabajo visual, haciéndole	1. El niño (a) retiene información visual.				
		2. El niño (a) retiene información escrita.				
		3. El niño (a) retiene información auditiva.				
		4. El niño (a) tiene la capacidad de ordenar algunos elementos.				

	estudiar imágenes y realizando pruebas para evaluar la memoria, de recuerdo inmediato o de recuerdo diferido.					
Capacidad de abstracción	Demuestra capacidad de crear ideas a partir de otras, imaginar sucesos, modelar procesos, planificar soluciones	5. El niño (a) tiene la capacidad de similar la información.				
		6. El niño (a) demuestra imaginación cuando participa en alguna actividad.				
		7. El niño (a) reflexiona con algunas recomendaciones que se le brinda.				
Orientación espacial	Demuestra capacidad para conocer y determinar la posición del propio cuerpo en relación al espacio, además donde se encuentra un objeto en relación a un punto determinado.	8. El niño (a) reconoce su entorno espacial donde se ubica.				
		9. El niño (a) cumple las indicaciones de desplazamiento en su entorno.				
		10. El niño (a) reconoce las dimensiones de los objetos: largo, ancho, grande, etc.				
SUB - TOTAL						
TOTAL						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

"Creo mi propio rompecabezas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 05/08/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Desarrolla sus coordinaciones motoras finas y óculo manual al armar su rompecabezas.	Elabora su propio rompecabezas.	Lista de cotejo

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientando al bien común
VALOR	Diálogo y concertación
ACTITUD	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Cartulina - Plumones - Colores - Cinta - Goma - Cartón 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y bioseguridad. 	cartel
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizansus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Papel bond
<p>Propósito : niños y niñas el día de hoy elaboraremos nuestros propios rompe cabezas.</p>		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Observamos el video con mucha atención "https://www.youtube.com/watch?v=tZ89jCOFZoA"</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes</p> <p>¿Que qué trato el video?</p> <p>¿En qué ayuda el armado de rompecabezas?</p> <p>¿han armado rompecabezas alguna vez?</p> <p>¿han tenido dificultades al armar?</p> <p>PROPOSITO: Niños y niñas el día de hoy elaboraremos nuestro propio rompecabezas.</p>	Propósito Laptop
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego. • Las practicantes indican que crearan su propio rompecabezas. • Con ayuda de las practicantes realizaran sus nuevos rompecabezas. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Cartón Goma Impresiones Tijeras
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Será importante conocer los rompecabezas? • ¿Qué cosas te gustan más los rompecabezas? • ¿Qué rompecabezas te gustaría más armar? ¿porque? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarran Robles (Responsable)
Keila Noemi Machuca Tapia(Responsable)

.....
Esther Yovany Pinedo Tirado.
PROFESORA

.....
Rosa Octavia Velezmoro Palacios
DIRECTORA

.....
Elia Marleny Diaz Guevara
ASESORA





FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usacuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD DESEMPEÑOS	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto. Desarrolla sus coordinaciones motoras finas y óculo manual al armar su rompecabezas.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Ángel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

"Reconozco las formas, colores y texturas de los rompecabezas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : 065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 19/08/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTE : Erlita Tatiana Albarran Robles.
Keila Noemí Machuca Tapia.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIA SESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENT ODE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con La ubicación, desplazamientos en el espacio y la construcción de objetos con material concreto	Muestra interés por reconocer las formas, colores y texturas de los rompecabezas	Elabora su rompecabezas e identifica diferentes formas y texturas.	Ficha de evaluación.

ENFOQUE

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

II. UES TRANSVERSALES

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Niños - Cartulina - Plumones - Colores - Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

III. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y bioseguridad. 	cartel
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizansus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Papel bond

Propósito: **Elabora e identifica textura y formas de rompecabezas.**

Inicio	<p>Motivación. Observamos el video con mucha atención. https://youtu.be/xyJnB03HALQ</p> <p>Saberes previos: Realizamos las siguientes interrogantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante invita a los niños a formar parte de una asamblea. • La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. • Luego les pide que cojan sus rompecabezas y manipulen • La practicante junto a los observa las imágenes para poder conocer más sobre el tema a trabajar. • La practicante pondrá algunos ejemplos de rompecabezas <p>Realizamos las siguientes interrogantes</p> <p><i>¿De qué trato el video?</i> <i>¿En qué ayuda reconocer las imágenes de los rompecabezas?</i> <i>¿para que servirá reconocer las formas de los rompecabezas?</i> <i>¿Qué dificultades tuviste alguna vez al reconocer las piezas de los rompecabezas?</i></p> <p><i>¿Qué pasaría si todos los rompe cabezas tuvieran la misma forma, color y textura?</i></p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante reconocer las formas, colores y texturas de los rompecabezas, sobre que funciones cumple y que aspectos contribuye en el desarrollo de las personas. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • La practicante les explica sobre la ficha de trabajo que van a realizar. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	
Cierre	<p>- ¿Que aprendimos hoy? ¿Será importante conocer las formas, colores y texturas de los rompecabezas? ¿Qué textura te gustó más? ¿Qué forma de rompecabezas te gustaría más armar?¿porque?</p>	

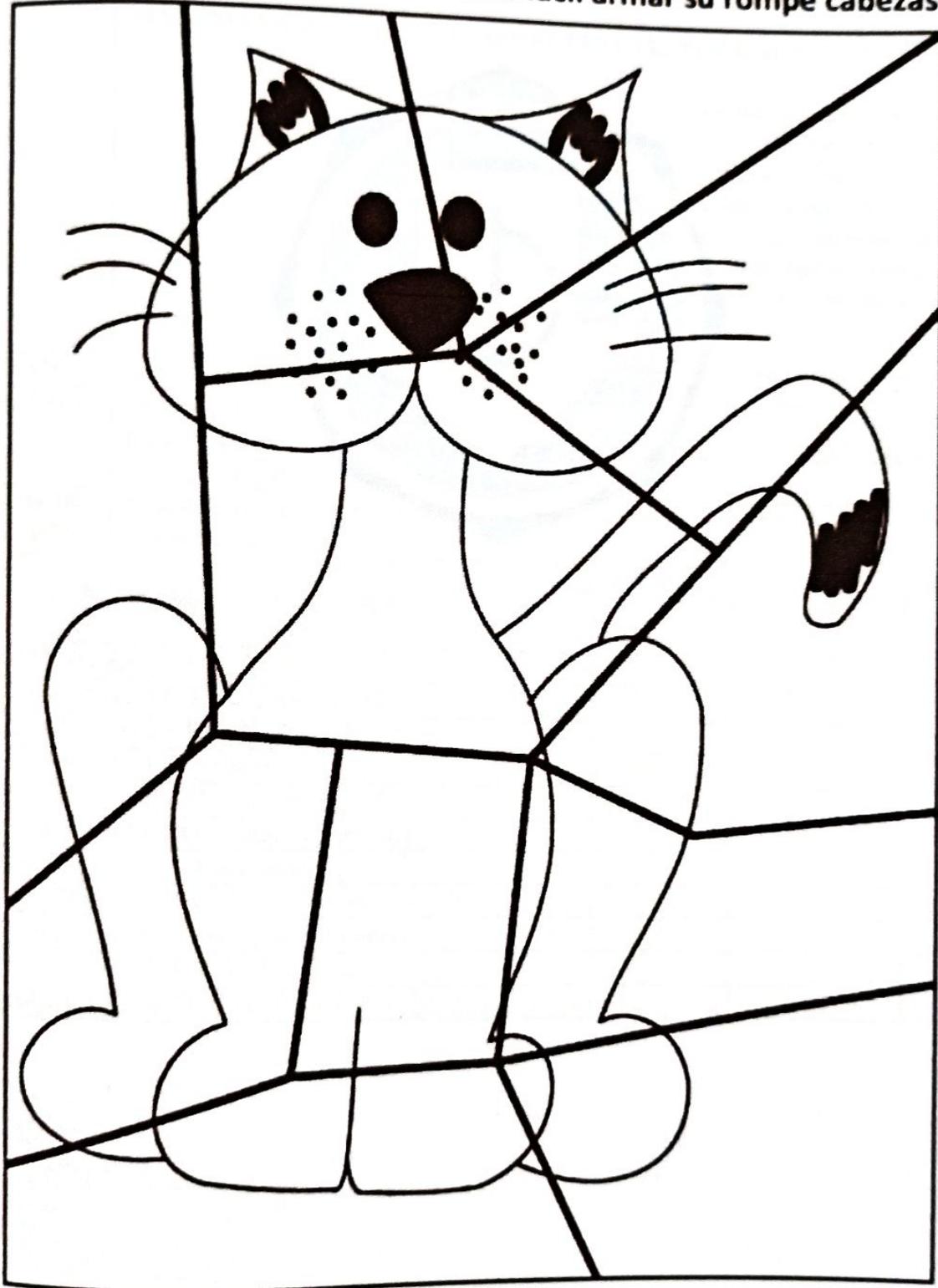
Erlita Tatiana Albarran Robles (Responsable)
Keila Noemí Machuca Tapia (Responsable)

.....
Esther Yovany Pinedo Tirado.
PROFESORA

.....
Rosa Octavia Velezmoro Palacios
DIRECTORA

.....
Elia Marleny Diaz Guevara
ASESORA

Colorea, recorta la figura y pega en diferentes tipos de material para poder elegir cual es la textura en la que se les hace más fácil armar su rompe cabezas.



FICHA DE EVALIACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias comoel conteo. Usacuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos deestimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Muestra interés por reconocer las formas, colores y texturas de los rompecabezas.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Ángel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

“Identifico el dibujo del rompecabezas para armar”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065” Chancay”
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 26/08/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Realiza diversas formas de armar rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.	Colorea, recorta y pega la figura para armar su rompecabezas.	Ficha de observación.

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Goma 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	cartel
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar. Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Papel bond
<p>Propósito: Niños y niñas el día de hoy identificaremos la imagen de nuestro rompecabezas que vamos armar.</p>		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Escuchamos la canción con mucha atención. https://www.youtube.com/watch?v=wyNnn568qT8</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué trato la canción? ¿En qué ayuda el armado de rompecabezas? ¿Qué hacemos al cuando tenemos un rompecabezas? ¿Han tenido dificultades al armar?</p> <p>PROPOSITO: Niños y niñas el día de hoy identificaremos la imagen de nuestro rompecabezas que vamos armar.</p>	Propósito. Parlante. Dialogo.
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego y que conozcan la imagen que se va a armar. • Las practicantes indican que recortaran la imagen que se les brinda y pegaran en una hoja bond, sin que pierda el sentido de la imagen del rompecabezas que van a crear. • Con ayuda de las practicantes realizaran sus nuevos rompecabezas. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Goma Impresiones Tijeras Hojas bond
<ul style="list-style-type: none"> • Cierre 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Será importante conocer la imagen de los rompecabezas? • ¿Qué cosas te gustan más de los rompecabezas? • ¿Qué rompecabezas te gustaría más armar? ¿Porque? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarrán Robles (responsable)
 Keila Noemi Machuca Tapia (responsable)

.....
 Rosa Octavia Velezmoro Palacios
 DIRECTORA

.....
 Esther Yovany Pinedo Tirado.
 PROFESORA

.....
 Elia Marleny Diaz Guevara
 ASESORA



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usacuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Realiza diversas formas de armar rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Angel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

"aprendo a ubicar las piezas en la esquina del tablero"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : 065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 02/09/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTE : Erlita Tatiana Albarran Robles.
Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con La ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto	Se interesa por armar su rompecabezas reconociendo las esquinas de su tablero.	Se preocupa por identificar las esquinas del tablero mediante la técnica de la pintura.	Ficha de evaluación

<p>material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos", "pocos", "ninguno", y expresiones: "más", "que", "menos", "que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes", "o", "después", "ayer", "hoy" o "mañana".</p>					
---	--	--	--	--	--

II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Niños - Cartulina - Plumones - Colores - Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y bioseguridad. 	cartel
Juegos libres en sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? Organización <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? Ejecución o desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado Orden: <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. Socialización: <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? Representación: <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	Papel bond
Propósito: Aprender a identificar y usar como estrategia las esquinas del tablero para armar más rápido un rompecabezas.		

Inicio	<p>Motivación. Observamos el video con mucha atención. <i>El rey manda</i></p> <p>Saberes previos: Realizamos las siguientes interrogantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante invita a los niños a formar parte de una asamblea. • La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. • Luego les pide que se ubiquen en el patio y en un rompecabezas dibujado en el piso les ordena que se muevan en las esquinas • La practicante junto a los niños observa las imágenes para poder conocer más sobre el tema a trabajar. • La practicante pondrá algunos ejemplos de cómo reconocer las esquinas de los tableros <p>Realizamos las siguientes interrogantes</p> <p>¿De qué trato la dinámica?</p> <p>¿En qué ayuda el reconocer las esquinas de los tableros de surompecabezas?</p> <p>¿han armado rompecabezas alguna vez colocando primero las piezas en una esquina?</p> <p>¿han tenido dificultades al armar un rompecabezas?</p> <p>¿Cómo creen que pueden armar su rompecabezas de manera <i>rápida</i>?</p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante reconocer las esquinas del tablero. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • La practicante les explica sobre la ficha de trabajo que van a realizar. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	
Cierre	<p>- ¿Que aprendimos hoy? ¿Será importante conocer las esquinas de los rompecabezas? ¿se te es más sencillo o más complicado la estrategia de armado de rompecabezas que aprendimos hoy?¿porque?</p>	

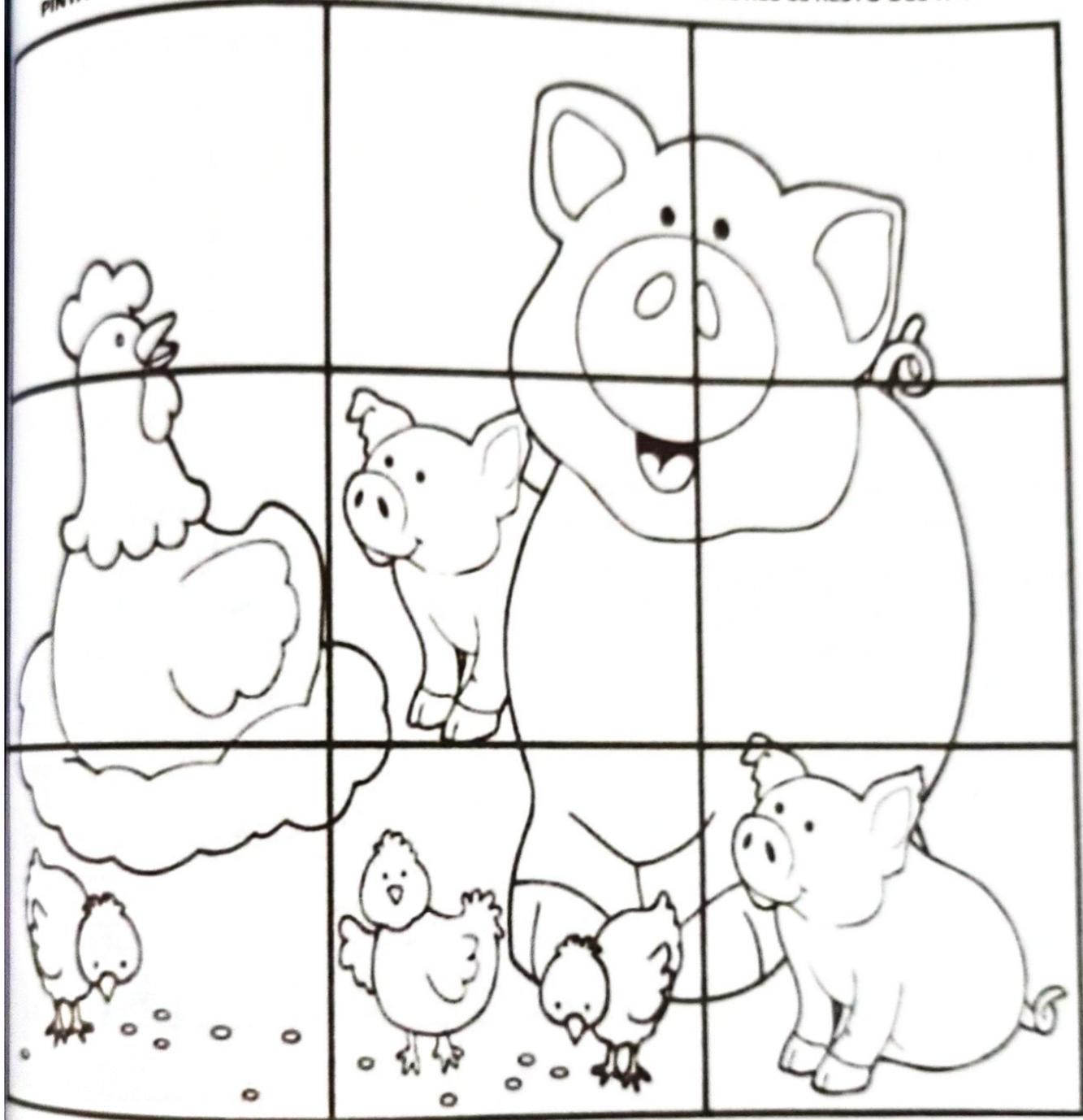
Erlita Tatiana Albarran Robles (Responsable)
Keila Noemí Machuca Tapia(Responsable)

.....
Esther Yovany Pinedo Tirado.
PROFESORA

.....
Rosa Octavia Velezmoro Palacios
DIRECTORA

.....
Elia Marleny Diaz Guevara
ASESORA

PINTA CON TEMPERAS LAS ESQUINAS DE LOS TABLEROS Y CON COLORES EL RESTO DEL TABLERO



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Se interesa por armar su rompecabezas reconociendo las esquinas de su tablero.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Matco			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Angel Matco			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

"Aprendo a ubicar todas las piezas en el contorno del tablero"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : 065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 09/09/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTE : Erlita Tatiana Albarran Robles.
Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</p> <p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando</p>	<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con La ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto</p>	<p>Realiza diversas formas de armar rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.</p>	<p>Colorea el contorno de su rompecabezas.</p>	<p>Ficha de observación</p>

<p>material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes" o "después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Goma 	- 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y bioseguridad. 	cartel
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Papel bond
<p>Propósito: Niñas y niños el día de hoy aprenderemos a ubicar las piezas en el contorno del rompecabezas</p>		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Observamos el video con mucha atención. https://www.youtube.com/watch?v=Vvd2shgmcBQ</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el video? ¿En qué ayuda el armado de rompecabezas? ¿Qué hacemos al armar un rompecabezas? ¿han tenido dificultades al armar?</p> <p>PROPOSITO: "Niñas y niños el día de hoy aprenderemos a ubicar las piezas en el contorno del rompecabezas".</p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego y que conozcan el contorno del tablero para armar nuestro rompecabezas. • Las practicantes indica que les brindara una hoja y ellos tendrán que colorear tan solo el contorno del tablero. • Con ayuda de las practicantes pintaran el contorno del tablero. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • La practicante les explica sobre la ficha de trabajo que van a realizar. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	
Cierre	<p>¿Que aprendimos hoy? ¿Será importante conocer el contorno del rompecabezas? ¿Qué cosas te gustan más de los rompecabezas? ¿Qué rompecabezas te gustaría más armar?¿porque?</p>	

Erlita Tatiana Albarran Robles (Responsable)
 Keila Noemi Machuca Tapia(Responsable)

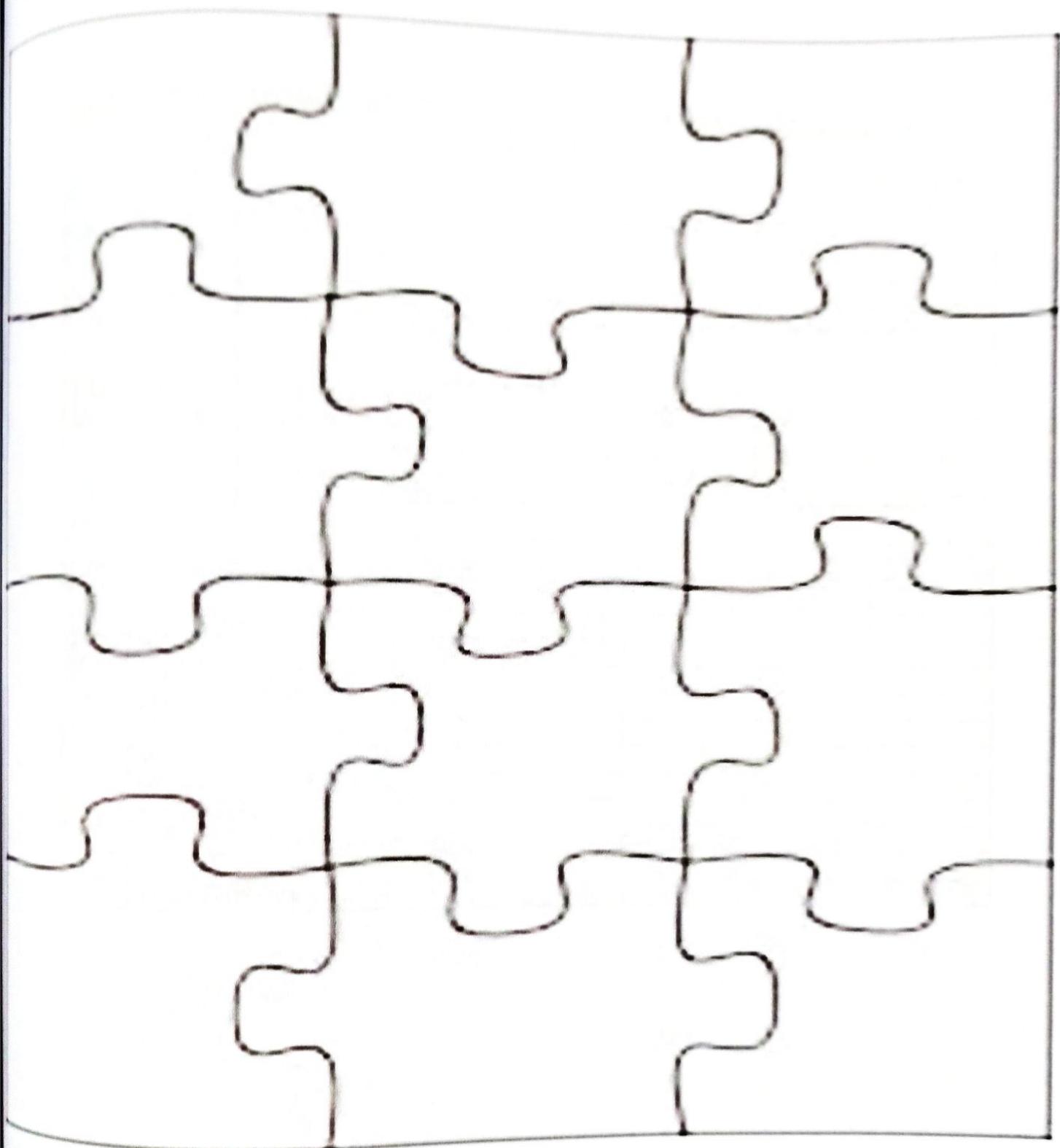
Esther Yovany Pinedo Tirado
 PROFESORA

Rosa Octavila Velezmoro Palacios
 DIRECTORA

Elia Marleny Diaz Guevara
 ASESORA

COLOREA EL CONTORNO DE SU ROMPE CABEZAS

ROMPE CABEZAS



FICHA DE EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usacuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Realiza diversas formas de armar rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUIL, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Angel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

"Móico todas las piezas dentro del tablero"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 30/09/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Realiza diversas formas de armar rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.	Pega semillas dentro de su rompecabezas.	Ficha de observación.

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Goma 	- 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	cartel
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar. Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Papel bond
<p>Propósito: Niños y niñas el día de hoy aprenderemos a ubicar las piezas dentro del rompecabezas</p>		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Observamos el video con mucha atención.</p> <p>https://youtu.be/Gep6ZICrnpI</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el video? ¿En qué ayuda el armado de rompecabezas? ¿Qué hacemos al armar un rompecabezas? ¿Han tenido dificultades al armar?</p> <p>PROPÓSITO: "Niños y niñas el día de hoy aprenderemos a ubicar las piezas dentro del rompecabezas"</p>	Propósito. Parlante. Diálogo.
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego y por qué deben conocer dentro del tablero para armar. • Las practicantes indica que les brindara una hoja y ellos tendrán que rellenar con semillas tan solo el contorno del tablero. • Con ayuda de las practicantes rellenaran el contorno del tablero. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Goma Impresiones Colores Hojas bond
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Será importante conocer dentro del rompecabezas? • ¿Qué cosas te gustan más de los rompecabezas? • ¿Qué rompecabezas te gustaría armar? ¿Por qué? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarrán Robles (Responsable)
 Keila Noemí Machuca Tapia (Responsable)

.....
 Esther Yovany Pinedo Tirado.
 PROFESORA

.....
 Rosa Octavia Velezmoro Palacios
 DIRECTORA

.....
 Elia Marleny Diaz Guevara
 ASESORA

Rellena con semillas su rompecabezas que está dentro del círculo



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento del espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Realiza diversas formas de armar rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUL, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Angel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

"Me divierto armando los rompecabezas de mis Compañeros"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 21/10/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Muestra varias formas de armar su rompecabezas utilizando su motricidad fina.	Arma el rompecabezas de su compañero con facilidad sin equivocarse al momento de colocar las piezas en el tablero.	Ficha de observación.

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Goma 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	cartel
Juegos libres en sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar. Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? Organización <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? Ejecución o desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado Orden: <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. Socialización: <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? Representación: <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	Papel bond
Propósito: Niños y niñas el día de hoy armaremos rompecabezas de nuestros compañeros.		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Escuchamos con mucha atención las reglas de la dinámica "El rey manda"</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué trato la dinámica? ¿Qué hicimos en la dinámica? ¿En qué ayuda el armado de rompecabezas? ¿Han tenido alguna dificultad en la dinámica?</p> <p>PROPOSITO: "Niños y niñas el día de hoy armaremos rompecabezas de nuestros compañeros"</p>	Propósito. Dialogo.
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las practicantes les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego y porque deben armar otros rompecabezas que no sean el de ellos. • Las practicantes indican que les brindara un rompecabezas distinto que no sea de ellos para ver si hemos logrado con lo requerido de la actividad. • Las practicantes indican a los niños y niñas que deben desarmar y armar el rompecabezas en un promedio de 5 minutos. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Rompecabezas
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Qué cosas te gustan más de los rompecabezas? • ¿Qué rompecabezas te gustaría más armar? ¿Porqué? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarrán Robles (Responsable)
 Keila Noemí Machuca Tapia (Responsable)

.....
 Esther Yovany Pinedo Tirado.
 PROFESORA

.....
 Rosa Octavia Velezmoro Palacios
 DIRECTORA

.....
 Elia Marleny Diaz Guevara
 ASESORA

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias comoel conteo. Usacuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Muestra varias formas de armar su rompecabezas utilizando su motricidad fina.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Ángel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

"Armo y Desarmo con facilidad mi rompecabezas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 14/10/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias comoel conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Indica el armado correcto de su rompecabezas desarrollando las coordinaciones oculo manuales.	Arma su rompecabezas de manera rápida sin equivocarse al momento de colocar las piezas en el tablero.	Ficha de observación.

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Rompecabezas 	- 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	cartel
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar. Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Papel bond
<p>Propósito: Niños y niñas el día de hoy aprenderemos armar y desarmar su rompecabezas.</p>		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Observamos el video con mucha atención.</p> <p>https://youtu.be/Gep6ZfCimpl</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el video? ¿En qué ayuda el armado de rompecabezas? ¿Qué hacemos al armar un rompecabezas? ¿Han tenido dificultades al armar?</p> <p>PROPÓSITO: "Niños y niñas el día de hoy aprenderemos armar y desarmar su rompecabezas"</p>	Propósito. Parlante. Diálogo.
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego y por qué deben armar y desarmar con facilidad su rompecabezas. • Las practicantes indica que les brindara un rompecabezas a cada uno de los niños y niñas y ver si lo logran armar fácilmente. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Goma Impresiones Colores Hojas bond
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Será importante conocer dentro del rompecabezas? • ¿Qué cosas te gustan más de los rompecabezas? • ¿Qué rompecabezas te gustaría armar? ¿Por qué? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarrán Robles (Responsable)
 Keila Noemí Machuca Tapia (Responsable)

.....
 Esther Yovany Pinedo Tirado.
 PROFESORA

.....
 Rosa Octavia Velezmoro Palacios
 DIRECTORA

.....
 Elia Marleny Diaz Guevara
 ASESORA

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias comoel conteo. Usacuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos deestimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Indica el armado correcto de su rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Ángel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gacl			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

"Me divierto armando rompecabezas de mis compañeros"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 21/10/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Demuestra diversas formas de armar rompecabezas desarrollando su motricidad fina.	Arma el rompecabezas de sus compañeros con precisión..	Ficha de observación.

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Goma 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	cartel
Juegos libres en sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar. Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? Organización <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? Ejecución o desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado Orden: <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. Socialización: <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? Representación: <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	Papel bond
Propósito: "Niños y niñas el día de hoy armaremos rompecabezas de nuestros compañeros"		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Observamos con mucha atención las reglas de la dinámica "El rey manda".</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trato la dinámica? ¿Qué hicimos en la dinámica? ¿En qué ayuda el armado de rompecabezas? ¿Han tenido alguna dificultad en la dinámica? ¿Qué sucedería si no pudiéramos crear un rompecabezas? <p>PROPÓSITO: "Niños y niñas el día de hoy armaremos rompecabezas de nuestros compañeros"</p>	Propósito. Diálogo.
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las practicantes les brinda información acerca de los rompecabezas y menciona porque es importante este juego y por qué deben armar otros rompecabezas que no sea de ellos. • Las practicantes indican que les brindara un rompecabezas distinto que no sea de ellos para ver si emos logrado con lo requerido de la actividad. • Las practicantes indican a los niños y niñas que deben desarmar y armar el rompecabezas en un tiempo de 5 minutos. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Rompecabezas
• Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Qué cosas te gustan más de los rompecabezas? • ¿Qué rompecabezas te gustaría más armar? ¿Por qué? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarrán Robles (Responsable)
Keila Noemí Machuca Tapia (Responsable)

.....
Esther Yovany Pinedo Tirado.
PROFESORA

.....
Rosa Octavia Velezmoro Palacios
DIRECTORA

.....
Elia Marleny Diaz Guevara
ASESORA

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de h 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD DESEMPEÑOS	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Demuestra diversas formas de armar rompecabezas desarrollando su motricidad fina.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Ángel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

"Presenta un nuevo rompecabezas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N°065" Chancay"
3. LUGAR : Chancay
4. EDAD : 4 años
5. ÁREA : Matemática
6. FECHA : 28/10/2022
7. DOCENTE : Esther Yovany Pinedo Tirado.
8. PRACTICANTES: Erlita Tatiana Albarran Robles.
: Keila Noemí Machuca Tapia

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar hasta 5 objetos. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresala cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Prueba diferentes formas de Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.	Muestra su nuevo rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.	Crea un rompecabezas con el material que se le brinda.	Ficha de observación.

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material - Recepción de los niños - Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Plumones - Colores - Cinta - Goma 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 min

IV. DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	cartel
Juegos libres en sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a que jugar. Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? Organización <ul style="list-style-type: none"> • Los niños o niñas pueden agruparse de 5 o 6 integrantes, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿con quién jugar? ¿A qué jugar? Ejecución o desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado Orden: <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niñas que ya va a terminar el juego y que guarden los materiales en su lugar. Socialización: <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos: ¿pueden contarme a lo que jugaron? Representación: <ul style="list-style-type: none"> • Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos. 	Papel bond
Propósito: Niños y niñas el día de hoy crearemos un nuevo rompecabezas"		

Inicio	<p>Motivación. Invitamos a los niños y niñas que se sienten en asamblea. La practicante juntos con los niños crean sus normas de convivencia. Observamos el video con mucha atención. https://youtu.be/-F Nv-n_gFw</p> <p>Saberes previos: Las practicantes realizamos las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el video? ¿De qué manera pueden crear un nuevo rompe cabezas? ¿Qué aremos con el rompecabezas que crearemos? ¿tuvieron alguna dificultad para crear su rompecabezas? ¿porque? ¿Qué sucedería si no pudiéramos crear un rompecabezas?</p> <p>PROPÓSITO: "Niños y niñas el día de hoy crearemos un nuevo rompe cabezas"</p>	Propósito. Parlante. Diálogo.
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La practicante les brinda información acerca de cómo podríamos crear un nuevo rompecabezas y menciona porque es importante crear nuevos rompecabezas y por qué deben armar nuevos tableros. • Las practicantes indica que les brindara materiales diferentes para que puedan elaborar su nuevo rompecabezas. • Los niños y niñas comentan porque es importante lo que aprendieron. • Los niños y niñas exponen sus trabajos. 	Goma Impresiones Colores Hojas bond
<ul style="list-style-type: none"> • Cierre 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que aprendimos hoy? • ¿Será importante tener siempre nuevos rompecabezas? • ¿Qué cosas te gustan más de lo que acabamos de realizar? • ¿Les fue fácil crear su rompecabezas? ¿Por qué? 	Dialogo

Erlita Tatiana Albarrán Robles (Responsable)
 Keila Noemí Machuca Tapia (Responsable)

.....
 Esther Yovany Pinedo Tirado.
 PROFESORA

.....
 Rosa Octavia Velezmoro Palacios
 DIRECTORA

.....
 Elia Marleny Diaz Guevara
 ASESORA

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ESTUDIANTE

AREA	MATEMATICA	COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Fuera, dentro los elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de los 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno".		
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
DESEMPEÑOS	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento el espacio y la construcción de objetos con el material concreto.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Muestra su nuevo rompecabezas desarrollando las coordinaciones óculo manuales.			
NOMBRES Y APELLIDOS		A VECES 1	CASI SIEMPRE 2	SIEMPRE 3
01	ABANTO SANCHEZ, Dilan Mateo			
02	CHAVEZ OLORTEGUI, José Adriel			
03	COTRINA ALBARRAN, Paola Steicy			
04	LESMA SOTO, Estrella soledad			
05	MENDOZA BAZAN, Fatima Nayhely			
06	MENDOZA ROJAS, Gianella Antuanett			
07	QUIROZ LEYVA, Lian Daniel			
08	RODRIGO PINEDO, Ángel Mateo			
09	TORRES CHAVARRIA, Ruth Mardely			
10	VARGAS MACHUCA, Jhared Gael			
11	VILCHEZ FLORES, Luis Daniel.			

ANEXO 2



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN-CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL-SAN MARCOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°065- CHANCAY



CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa Inicial N°065 del distrito de Chancay, hace constar:

Que, las alumnas: ERLITA TATIANA ALBARRAN ROBLES y KEILA NOEMÍ MACHUCA TAPIA, del X ciclo de Educación Inicial del Instituto de Educación superior Público pedagógico "San Marcos" han aplicado el proyecto de Tesis: **"DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL A TRAVES DE LOS ROMPECABEZAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 065 de CHANCAY, CHANCAY-CHANCAY, 2022."** Utilizando material educativo para cada actividad.

FECHA DE INICIO : 22 de julio del 2022

FECHA DE TÉRMINO : 14 de noviembre del 2022

Haciendo un total de 12 actividades.

Para constancia, se expide la presente a solicitud de las interesadas.

Chancay, 29 de noviembre del 2022.



ROSA ELIZAVIA VELEZMORO PALACIOS
DIRECTORA

ESTHER YOVANY PINEDO TIRADO
DOCENTE

ANEXO 4



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 82 - ED - del 19 - 10 - 1992

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: RAMOS LÓPEZ, ALEJANDRINA
- 1.2. Institución donde labora: I.E.S.P.P. "SAN MARCOS"
- 1.3. Título de la investigación: Desarrollo de la Inteligencia Espacial a través de Juegos de Rompecabezas en los niños y niñas de 3 años en la I.E.F.N° 065 "Chancay" - Chancay, 2021
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: ficha de observación acerca de la Inteligencia Espacial aplicada en los niños de 4 años de la I.E.F.N° 065 "Chancay"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los items tienen semántica y sintaxis adecuada.					
COHERENCIA	Los items se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				X	
OBJETIVIDAD	Los items están expresados en conductas observables.				X	
ORGANIZACIÓN	Los items están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los items comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los items están adecuados a la intención de la investigación.				X	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los items son aplicables en el momento actual.				X	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los items con las dimensiones y variable de estudio.				X	
PUNTAJES PARCIALES:						32
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.						
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$\%OBT = \frac{PJE.OBT \times 100}{40}$	$\%OBT = \frac{3.200}{40} = 80$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO		
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)	[84 100)		
			X			
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						

V. LUGAR Y FECHA: Cajamarca, 18 de Julio, 2022


 Firma del experto
 DNI. 41255093

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos. Cel. 976 306 520



E-mail: info@ceppm.com.pe
ceppm@ceppm.com.pe



Web: www.ceppm.com.pe
<https://www.facebook.com/IESPPSANMARCOS>

ANEXO 5

TABLA DE DATOS

Nº	PRE - TEST	SESIONES										POST - TEST	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	8	9	12	10	12	13	13	13	14	15	15	15	15
2	9	11	10	11	12	13	14	15	14	16	17	16	16
3	8	10	11	12	12	14	15	14	15	16	18	16	16
4	12	12	13	12	14	14	14	15	15	17	16	17	17
5	7	8	9	10	11	12	14	13	15	15	15	14	14
6	11	12	11	13	14	13	14	14	15	17	16	16	16
7	10	12	12	13	13	12	14	15	14	15	16	15	15
8	9	10	9	12	11	13	13	13	15	16	17	17	17
9	7	9	9	12	13	14	13	15	16	16	15	14	14
10	12	11	13	13	14	13	14	14	16	15	16	15	15
11	9	10	12	13	14	15	14	14	15	15	17	15	15

BASE DE DATOS DE LOS NIVELES

Nº	SESIONES										POST-TEST	
	PRE-TEST	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9		SESIÓN 10
1	Inicio-C	Inicio-C	Proceso-B	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A
2	Inicio-C	Proceso-B	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A
3	Inicio-C	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A
4	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A							
5	Inicio-C	Inicio-C	Inicio-C	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A
6	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Proceso-B								
7	Inicio-C	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A						
8	Inicio-C	Inicio-C	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A
9	Inicio-C	Inicio-C	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A
10	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Proceso-B							
11	Inicio-C	Inicio-C	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Proceso-B	Proceso-B	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A	Logrado-A

ANEXO 6

MEDIA ARITMÉTICA – DATOS NO AGRUPADOS

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i * f_i}{n}$$

\bar{X} : Media

X_i : Intervalo

f_i : Frecuencia

DESVIACIÓN

$$d_i = |X_i - \bar{X}|$$

COEFICIENTE DE VARIABILIDAD

**Permite decidir con mayor claridad sobre la dispersión de los datos

$$CV = \frac{S}{\bar{X}}$$

DESVIACIÓN TÍPICA

$$S = \sqrt{\frac{\sum |X_i - \bar{X}|^2}{N}}$$

ANEXO 7



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Calle 20 de Julio 1017 - 2do. y 3er. pisos - 04000

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

San Marcos, 08 de julio del 2022

Visto el Informe N° 10-2022 -GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-"SM"-JUA en el que el Jefe de Unidad Académica hace llegar a la Dirección la relación de los Títulos de los Proyectos de Investigación de las estudiantes del VIII Ciclo Académico de la especialidad de Educación Inicial y de Computación e Informática;

CONSIDERANDO:

Que el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Art. 3, literal d) y el Art. 6, literal a) de la Ley 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que con Resolución Directoral N°89-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESPP-"SAN MARCOS" se aprobaron los Títulos de los Proyectos de Investigación;

Que en el presente año han ocurrido factores como Cambio de asesorías, Cambio de Institución Educativa para realización de la Investigación, Reajuste en ciertas variables de Investigación y Reestructuración de un Grupo de Investigación.

Estando a lo informado por el Jefe de Unidad Académica lo actuado por el órgano de Dirección y de conformidad con la Ley 30512, su reglamento el D.S. 010-2017-MINEDU, el Reglamento de Investigación y otras normas conexas;

SE RESUELVE:

- 1° DEJAR SIN EFECTO la Resolución Directoral N°089-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.
- 2° APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.
- 3° NOTIFICAR a los docentes y estudiantes que forman parte del anexo como asesores e investigadores para su adecuado cumplimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS"
[Firma]
Gustavo M. Roblero Cerdán
DIRECTOR GENERAL DE
D.M. TUZUMBA