

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “AREQUIPA”**

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL



**MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL MSE FLEXIBLE DE UNA I.E.I.
DEL DISTRITO DE PAUCARPATA.**

**TESIS PRESENTADA POR LAS
BACHILLERES:**

**CAYO CANAZA Mariela Mills
ESCOBEDO IQUIAPA Miriam Violeta
MAYTA LA TORRE Nataly Miluska**

**PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

**ASESORA: MYRIAN YANINA
CATACORA ARISMEN**

AREQUIPA – PERÚ

2024

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “AREQUIPA”**

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL



**MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL MSE FLEXIBLE DE UNA I.E.I.
DEL DISTRITO DE PAUCARPATA.**

**TESIS PRESENTADA POR LAS
BACHILLERES:**

**CAYO CANAZA Mariela Mills
ESCOBEDO IQUIAPAZA Miriam Violeta
MAYTA LA TORRE Nataly Miluska**

**PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

**ASESORA: MYRIAN YANINA
CATACORA ARISMENDI**

AREQUIPA – PERÚ

2024



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Nataly Mayta
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICO...
Nombre del archivo:	Mejorando_la_resoluci_n_de_problemas_matem_ticos.pdf
Tamaño del archivo:	1.62M
Total páginas:	108
Total de palabras:	19,032
Total de caracteres:	116,533
Fecha de entrega:	28-feb.-2024 06:07a. m. (UTC+0200)
Identificador de la entre...	2306645411

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "AREQUIPA"

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
MATEMÁTICOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS
EN EL AULA VIRTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS
DEL MSE FLEXIBLE DE UNA IEI DEL DISTRITO DE
PAUCARPATA.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR:

CAYO CANAZA Mariela Mills
ESCOBEDO IQUIAPAZA Miriam Violeta
Mayta La Torre Nataly Miluska

PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN INICIAL

AREQUIPA – PERÚ
2023

MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL MSE FLEXIBLE DE UNA IEI DEL DISTRITO DE PAUCARPATA

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

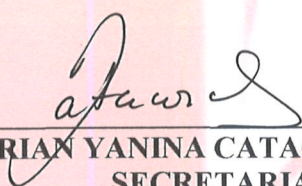
1	ispa.edu.pe:8080 Fuente de Internet	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	1%
8	sanvicenteica.edu.pe Fuente de Internet	1%

Jurado Calificador

PROF. SILVIA DOLORES QUISPE FLORES
PRESIDENTE



PROF. MARIA ROSA GAONA OBANDO
VOCAL



PROF. MYRIAN YANINA CATACTORA ARISMENDI
SECRETARIA

RESULTADOS:

Aprobado por unanimidad

OBSERVACIONES:**FECHA:**

22-06-2024

Epígrafe

“No es el juego el que tiene que funcionar, sino que es el niño el que se tiene que poner en marcha a través del juego”

L’Ecuyer

Dedicatoria

A Dios por guiarme en mi camino y así poder lograr mis metas.

A mi madre, a mi esposo y a mi hijo por el apoyo y aliento constante que me brindaron en todo este proceso, gracias a ellos es que hoy soy lo que soy porque fueron mi motor y motivo para seguir adelante.

Mariela

A Dios por ser mi guía en cada paso que doy.

A mis padres y hermano por brindarme su apoyo incondicional en este momento y poder lograr mis objetivos.

A Camilita por ser mi motor y motivo para seguir adelante y no rendirme.

A Zulmita que se convirtió en mi ángel guardián y la llevo conmigo siempre.

Nataly

A Dios por darme una segunda oportunidad de vida.

A mis padres por su apoyo incondicional que me permitió llegar hasta este momento, a mi esposo por ser mi fortaleza.

A mis hijas Lucia y Emily por ser el motor de mi vida.

Violeta

Índice

Jurado Calificador	iii
Epígrafe	iv
Dedicatoria	v
Índice	vi
Índice de Tablas	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	1

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la Investigación	2
Descripción del contexto	2
Descripción de los beneficiarios	3
Identificación y Tratamiento del Problema	4
Realidad académica de la población beneficiaria	4
Priorización y análisis de la situación problemática	6
Árbol de Objetivos	8
Enunciado Exploratorio y Pregunta de Acción	9
Enunciado exploratorio	9
Pregunta de acción	9
Justificación	9
Categorías y Subcategorías	10
Formulación de Objetivos	11
Objetivo general	11

Objetivos específicos	11
Marco Teórico	12
Antecedentes investigativos	12
Antecedentes locales.....	12
Antecedentes nacionales.	14
Antecedentes internacionales.....	16
Enfoque Teórico.....	16
Fundamento teórico	16
Bases teóricas	18
Resolución de problemas matemáticos.....	18
Comprender el problema.....	21
Configurar un plan.	22
Ejecutar el plan.....	22
Mirar hacia atrás.....	23
Definición de juego.....	23
MINEDU.....	23
Aucouturier.....	23
Myrtha Chokler.	24
Reggio Emilia.....	24
Características del juego.	25
Importancia del juego.	26
El juego es una forma de comunicación.....	26
El juego es libre.....	26
El juego se da en un tiempo y en un espacio.....	26
El juego es incierto.....	27

El juego solo tiene valor en sí mismo.	27
El juego es creador.	27
El juego tiene sus propias reglas.	27
El juego no es la vida real.	28
Teorías de los juegos.....	28
Teoría Piagetiana.....	28
Teoría Vygotskyana.	29
Teoría de Montessori.....	30
Estrategia didáctica del juego.	30
El juego didáctico.....	30
Importancia del juego didáctico.....	32
Clasificación del juego didáctico	32
Juegos sensoriales	32
Juegos motrices.	33
Juegos didácticos y resolución de problemas.	33
El juego en la educación.	34
La matemática en la vida.	35
Matemática en educación inicial.....	36
El juego y la matemática.....	37
Marco Conceptual	38
Competencias.....	38
Competencia del área de matemática	39
Resuelve problemas de cantidad.....	39
Capacidades del área de matemática	39
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	40

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	40
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	40
Desempeños.....	41
Desempeños del área de matemática en inicial	41
Cantidad y peso.....	41
Conteo espontáneo.....	42
Estándares de aprendizaje.....	42
Procesos pedagógicos	43
Gestión y acompañamiento.....	43
Saberes previos.	43
Problematización.....	43
Propósito.	44
Motivación.	44
Procesos didácticos.....	44
Comprensión del problema.	44
Búsqueda de estrategias.	44
Representación (concreto-simbólico).	44
Formalización.	45
Reflexión.....	45
Transferencia.....	45

Capítulo II

Planteamiento Metodológico

Diseño Metodológico de la Investigación.....	46
Tipo de investigación.....	46
Diseño metodológico.....	46

Población focalizada.....	46
Técnicas e instrumentos de recolección de información	48
De la investigación exploratoria/línea base y plan de acción.	48
Plan de acción.....	48
Fundamentación	48
Planificación de las actividades	50
Plan de Acción.....	54
Fundamentación.....	54
Estrategias para la recolección, procesamiento y reflexión de la información	63
La triangulación.	63
Categorización.	63
Consideraciones éticas.....	63

Capítulo III

Resultados de la Investigación

Resultados de la Línea Base:.....	66
En Cuanto a la Subcategoría	72
En Cuanto al Fortalecimiento de la Práctica Pedagógica.....	79
En cuanto al relato de las experiencias.....	82
En Cuanto al Nivel de Impacto	85
Conclusiones	88
Sugerencias	89
Referencias Bibliográficas.....	90

Índice de Tablas

Tabla 1 Cuadro de categorización.....	10
Tabla 2 Población beneficiada	47
Tabla 3 Cuadro de instrumentos de investigación exploratoria/línea base y plan de acción..	48
Tabla 4 Plan de Acción General	50
Tabla 5 Cuadro específico del plan de acción	55
Tabla 6 Resultado de la línea base	66
Tabla 7 Categoría: Comunica su comprensión sobre los números	72
Tabla 8 Categoría: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	74
Tabla 9 Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	77
Tabla 10 Triangulación	79
Tabla 11 Relato de la experiencia.....	82
Tabla 12 Nivel de Impacto.....	85

Resumen

Esta investigación abordó el tema “Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años”, tuvo como objetivo general mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE flexible de una IEI del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

La metodología utilizada de acuerdo al tipo de investigación según su enfoque es cuantitativa y un diseño de Investigación Acción. La técnica aplicada es la observación, el instrumento es el mapa de calor, el diario de campo y la lista de cotejo que se utilizan para ambas categorías. La población fue de 146 alumnos de la IEI, para ello se trabajó con una muestra de 8 estudiantes del aula del MSE Flexible perteneciente a la IEI.

Los resultados obtenidos muestran que el 100% de los niños y niñas de 3 años del aula del MSE Flexible lograron mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos. Por consiguiente, permitió la mejora significativa de la Resolución de Problemas Matemáticos en los niños de tres años de la IEI.

Palabras claves: Resolución de problemas matemáticos, juegos didácticos.

Abstract

This research addressed the topic "Improving the resolution of mathematical problems through didactic games in the virtual classroom of 3-year-old children of the flexible MSE of the IEI of the district of Paucarpata - Arequipa 2021", had as general objective to improve the resolution of mathematical problems through didactic games in the virtual classroom of 3-year-old children of the flexible MSE of the IEI of the district of Paucarpata - Arequipa 2021.

The methodology used according to the type of research according to its approach is quantitative and an I-A design. The technique applied is the observation that is applied for both categories and the instrument is the heat map, the field diary and the checklist. The population was 146 students of the IEI, for this, we worked with a sample of 8 students from the Flexible MSE classroom belonging to the I.E. in reference.

The results show that 100% of the 3-year-old children in the Flexible MSE classroom were able to improve their mathematical problem solving through the didactic games. Consequently, it allowed the significant improvement of the RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS in the three-year-old children of the I.E.I. 2021.

Key words: Mathematical problem solving, didactic games.

Introducción

Dicho trabajo de investigación Mejorando la Resolución de Problemas Matemáticos a través de los Juegos Didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE flexible parte de una investigación exploratoria sobre la dificultad de la RPM, sugerido en el Currículo Nacional de Educación Inicial.

El trabajo de investigación cuenta con la aplicación de una metodología para evaluar los logros y dificultades que se presentan durante la aplicación del Plan de Acción.

Finalmente se evalúa los logros obtenidos en cuanto a la mejora de la Resolución de Problemas Matemáticos en los niños y niñas de 3 años del MSE flexible de la IEI.

Este trabajo de I-A consta de tres capítulos:

En el primer capítulo: se detalla el contexto de la investigación que tiene en cuenta la descripción del contexto, descripción de los beneficiarios, la identificación y tratamiento del problema que hace referencia a la realidad académica, la problemática, el enunciado exploratorio y pregunta de acción, entre otros como los antecedentes investigativos y el marco teórico conceptual del Currículo Nacional de Educación Inicial.

En el segundo capítulo: se desarrolla el diseño metodológico que hace referencia al tipo de investigación y la población focalizada, las técnicas e instrumentos de recolección de información de la investigación exploratoria, del plan de acción y de la información y las estrategias para el procesamiento, reflexión de la información, el plan de acción que focaliza la fundamentación y planificación de las actividades.

En el tercer capítulo: se muestra los resultados y discusión de la investigación, línea base de entrada y de salida en cuanto a cada subcategoría, así mismo las experiencias como la triangulación final y los aprendizajes en el desarrollo del trabajo de investigación.

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la Investigación

Descripción del contexto

La I.E.I. se localiza en el distrito de Paucarpata, provincia y región de Arequipa, se encuentra a una distancia de 6.1 km del centro de Arequipa, ocupa un área geográfica de 1000 m² y un área urbana de 800 m². El área total del terreno es de 1800 m². La I.E se encuentra a una cuadra del Centro Médico Pedro P. Díaz y farmacias, a una distancia de 400 m está ubicado el Parque 15 de Agosto y a 350 m el parque infantil 15 de Agosto, a 260 m se ubica el parque 7 ensayos, a media cuadra de la I.E. tanto a la izquierda como a la derecha se única 1 iglesia cristiana y una iglesia evangélica, además también se encuentran a los alrededores pastelerías, restaurantes y tiendas de repuestos para automóviles. Consta de 4 pabellones: en el pabellón 1 está ubicado el salón de 3 años, el comedor y la sala de sectores; en el pabellón 2 funcional el aula de 4 años y tiene 2 pisos, en el 1er piso se ubican los servicios higiénicos, dirección y secretaría académica; el pabellón 3 consta de un piso en este pabellón hay 2 aulas y este pabellón cuenta con 4 baños, el cual 2 de estos es para niños el cual tiene tres urinarios, 1 lavatorio y 4 caños y los otros 2 baños son de niñas, el cual contiene 1 taza de baño y un lavatorio con caño cada uno y el pabellón 4 consta de una aula amplia que cuenta con una capacidad para 24 niños. Las aulas tienen un aforo para 20 niños cada una a excepción del pabellón 4. Así mismo, cuenta los servicios básicos, 2 patios de recreación multiuso y áreas verdes.

Sin embargo, este año el Ministerio de Educación debido a nuestra nueva coyuntura ha planificado la educación virtual mediante la plataforma Aprendo en Casa por medio de las experiencias de aprendizaje, por TV, radio y WEB, en nuestra institución llevamos vía web

mediante videollamadas por Google Meet dos veces por semanas y los tres días restantes vía asincrónica.

Así mismo el entorno de los niños(as) del MSE flexible en un 25% se observa que cuentan con un espacio exclusivo (área adaptada con una mesa y silla para su tamaño) para sus clases virtuales, tenemos el 75% de los niño(as) que utiliza la sala, cocina u otro espacio con el mismo objetivo, igualmente sucede respecto a su instrumentos virtual, solo dos niños cuentan con laptop mientras que los otros seis niños cuentan con celulares de los padres, medio por el cual se realizan los encuentros vía Meet, tanto para los trabajos grupales y asesorías familiares así como las actividades asincrónicas propias del MSE flexible que se imparte en nuestro país,

Descripción de los beneficiarios

La población beneficiada del proyecto son los infantes del aula azul flexible de 3 años de la I.E.I en la cual se mejorará la R.P.M. utilizando juegos didácticos. El cual son los niños(as) de la sección de 3 años, integrada por 6 mujeres y 2 varones que hacen un total de 8 educandos, en si mayoría los estudiantes viven en zonas cercanas a la institución educativa, sin embargo, tenemos una niña que se encuentra en la ciudad de Ilo, ya que sus padres tuvieron que mudarse por motivo de su trabajo. De ellos 8 que están matriculados en este año 2021 asisten regularmente a sus actividades virtuales un 87.5% mientras que un 12.5% presenta dificultades para realizarlo ya sea por cuestión de trabajo de los adultos acompañantes y/o conectividad.

Los infantes del aula flexible son muy felices y con todas las ganas de aprender, muestran interés por aprender a pesar que es novedoso esta virtualidad, porque es su primera vez conector y la manera en que realizan sus actividades a través de una pantalla.

Debido a este modelo flexible educativo la atención a los niños se realizó por las tardes en horarios fijos; se reconocen que los(as) niños(as) son únicos(as) y diferentes, desde su individualidad, ello nos permite un óptimo desarrollo en las actividades programadas para cada experiencia de aprendizaje. Siendo el 75% de padres que tienen la atención exclusiva para sus

hijos o hijas, esto se ha logrado gracias a las asesorías donde se compromete a los padres brindar una atención adecuada y oportuna a sus menores. Recordando ahora que el rol de los padres ha sufrido un gran cambio debido a la coyuntura que se atravesó, además de cumplir con su ocupación laboral y deberes de casa, tienen que cumplir con el rol de acompañar en sus experiencias de aprendizajes a sus hijos e hijas ya que ellos se han convertido en un aliado estratégico para el logro de nuestras competencias y así llegar al estándar de nuestra programación curricular de inicial de acuerdo al grupo etario que corresponde.

Las docentes que este año participan en la institución son seis; una directora-docente de aula, cinco docentes de la jornada mañana y dos docentes-practicantes que atienden al modelo de servicio educativo flexible que es por la tarde, de las docentes del turno de mañana cinco son nombradas y una es por contrato, además se puede mencionar que la atención a los niños(as) es de acuerdo a su necesidad, se atiende un grupo por las mañanas mientras que al otro grupo la atención es por las tardes, realizan un trabajo en equipo ya que se reúnen 2 veces por semana para coordinar actividades programadas a nivel institucional, tratando que sean lo más amenas posible.

Identificación y Tratamiento del Problema

Realidad académica de la población beneficiaria

Durante las dos semanas de adaptaciones los escolares del aula Azul del MSE flexible de 3 años de la IEI, a través del diagnóstico realizado y del mapa de calor se obtuvo como resultado que:

En personal social el 25% de niños(as) no toma decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que puede hacer al realizar actividades cotidianas y tampoco justifica las razones de sus decisiones, el 25% de niños y niñas están próximos a tomar decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que puede hacer al realizar actividades cotidianas y tratan de justificar las razones de

sus decisiones, el 50% de niños y niñas toman decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que pueda hacer al realizar actividades cotidianas y justifican las razones de sus decisiones, el 50% de niños y niñas no verbalizan las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la experiencia, el 50% de niños y niñas verbaliza las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la experiencia”. (MINEDU, 2016, págs. 78-79)

En el área de psicomotricidad el 0% de niños(as) no señala ni nombra las partes del cuerpo que movió, no pueden delinear, describir ni completar una silueta humana, el 50% de niños y niñas señala y nombra las partes del cuerpo que movió, tiene dificultad en delinear, describir y completar una silueta humana, el 50% de niños(as) logra señalar las partes de cuerpo que movió, delinea, describe y completa una silueta humana. (MINEDU, 2016, págs. 104-105)

MINEDU (2016) En el área de comunicación el 13% de estudiantes no plantea ideas, opiniones o pregunta con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros o en situaciones en donde debe elegir; el 50% de niños(as) es en proceso de plantear ideas, opiniones o preguntas con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros o en situaciones en donde debe elegir, el 37% de niños y niñas plantean ideas, opiniones o preguntas con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros en situaciones en donde debe de elegir; el 13% de niños y niñas no adecua ni organiza las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos, movimientos o utilizando sus propias palabras, el 50% de niños y niñas está en proceso de adecuar y organizar las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos, movimientos o utilizando sus propias palabras, el 37% de niños y niñas adecúa y organiza las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos, movimientos o utilizando sus propias palabras. (MINEDU, 2016, págs. 118-119)

Sin embargo, presentan dificultad para resolver problemas matemáticos tomando en cuenta la competencia de dicha área, en cuanto a la resolución de problemas matemáticos el

62% de niños(as) no establece relaciones de preferencia al agrupar lo que le gusta y lo que le disgusta, tampoco utilizan expresiones de cantidad: “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno”, ni de peso “pesa mucho – pesa poco”. No utilizan el conteo en situaciones cotidianas; el 38% de niños(as) está en proceso de establecer relaciones de preferencia al agrupar lo que le gusta y lo que le disgusta, utilizan expresiones de cantidad: “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno”, y de peso “pesa mucho – pesa poco”, de igual manera utilizan el conteo en situaciones cotidianas; en relación a la competencia de forma, movimiento y localización el 62% de niños(as) no prueba diferentes formas para resolver la construcción de objetos con material concreto, tampoco reconoce ni ubica los objetos agrupados dentro y fuera de una cajita, el 38% de niños y niñas está en proceso de probar diferentes formas para resolver situaciones con objetos de material concreto y en proceso de reconocer y colocar los objetos agrupados dentro y fuera de una caja. (MINEDU, 2016, págs. 174-175)

Además, debemos recalcar que por la nueva coyuntura la educación virtual se realiza por medio de la plataforma de Aprendo en Casa a través de experiencia de aprendizaje organizadas para dos semanas de trabajo cada una con 10 actividades transmitidas por TV, radio y web, en nuestra Institución Educativa realizaron las actividades vía web, mediante video llamadas de WhatsApp y Google Meet dos veces por semana y los tres días restantes vía asincrónica.

Por esta razón, se ha planteado realizar una investigación para poder mejorar la RPC usando juegos didácticos sensoriales y motrices en los infantes de 3 años del MSE Flexible de la IEI.

Priorización y análisis de la situación problemática

Al aplicar la estrategia del mapa de calor hemos podido diagnosticar que los estudiantes del aula Azul del MSE Flexible de 3 años de la IEI presentan dificultades en la RPMC, por lo mismo se ha convertido en una preocupación ya que ello dificulta el logro del estándar del área

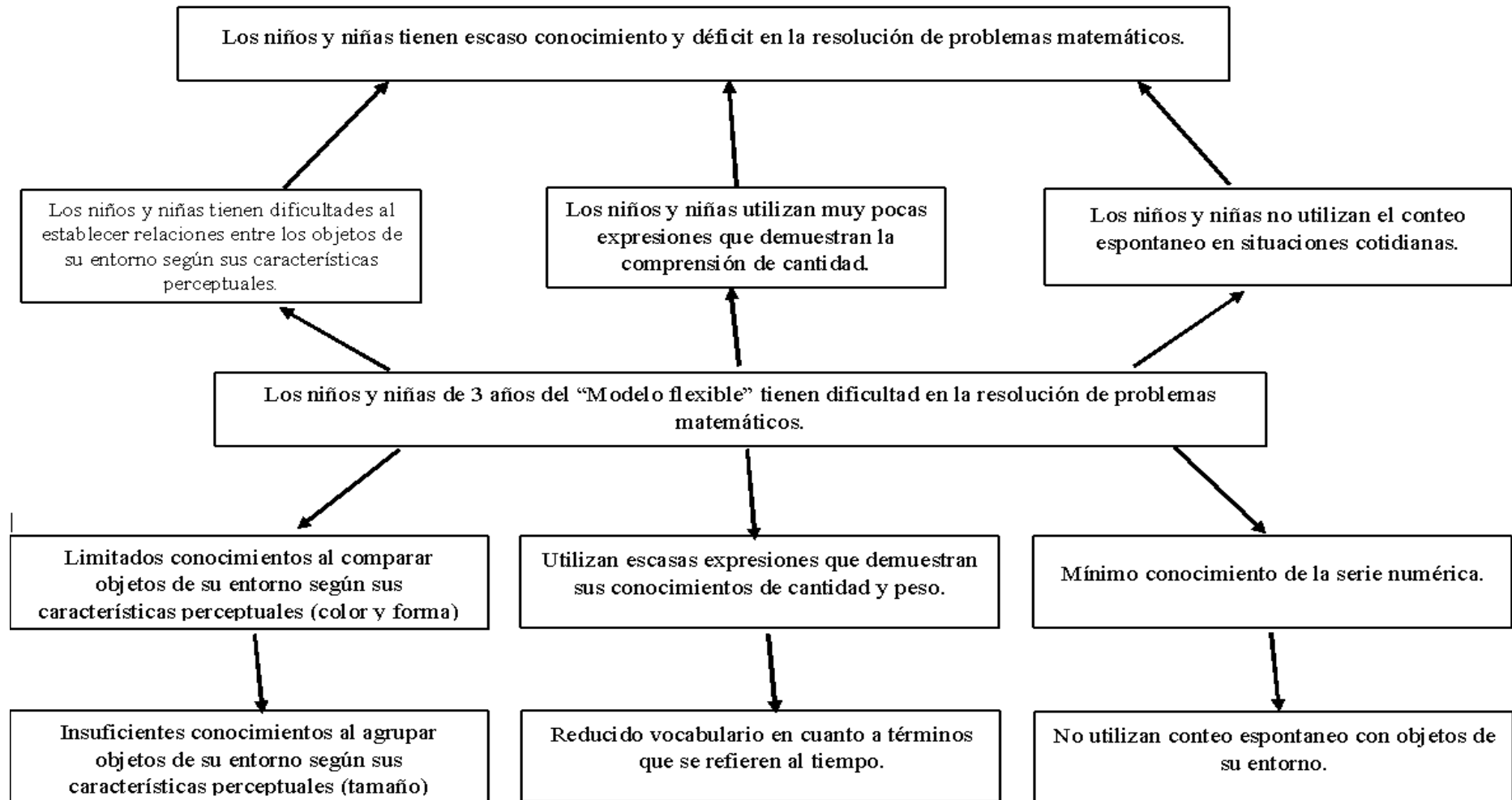
de matemática tal como se indica en la Programación Curricular para este grupo etario, tomando en cuenta las capacidades de dicha área según el MINEDU (2016) tales como: “traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo” (pág. 170). Donde se observó que no pueden comparar objetos, por lo mismo no pueden agruparlos tanto para formar conjuntos ni subconjuntos de acuerdo a sus características perceptuales (tamaño, forma y color), no diferencian objetos de cantidad muchos-pocos, no utilizan expresiones de pesa mucho o pesa poco, no diferencian objetos grandes y pequeños, también tienen dificultad respecto al conteo espontáneo convencional.

Por lo tanto, se ha planteado mejorar la Resolución de Problemas Matemáticos mediante juegos didácticos sensoriales y motrices en los estudiantes de 3 años del MSE Flexible de la I.E.

Árbol de Objetivos

Figura 1

Árbol de Objetivos



Enunciado Exploratorio y Pregunta de Acción

Enunciado exploratorio

Los estudiantes del aula virtual de 3 años del servicio educativo modelo flexible presentan déficit en la resolución de problemas matemáticos.

Pregunta de acción

¿Cómo mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños y niñas del aula virtual de 3 años del MSE Flexible de la I.E.I.?

Justificación

Dicha investigación tiene la iniciativa de incrementar las posibilidades de las resoluciones de los problemas matemáticos, por medio de los juegos didácticos, más aun siendo significativo para el desarrollo integral de los educandos ya que les ayuda a fortalecer el pensamiento lógico, crítico y la abstracción.

La estrategia utilizada son los juegos didácticos en las actividades de aprendizaje, su originalidad radica por cuanto se desarrolla en forma virtual, debido al confinamiento por el COVID 19, por lo tanto no se encuentran antecedentes aplicados en el nivel inicial y sobre todo a través de una pantalla, además cabe mencionar que la táctica desarrollada es interactiva y divertida, ayuda a potenciar las oportunidades de descubrimiento autónomo, respetando que es un ser diferente, propiciando que se prepare para desarrollarse con su entorno de manera óptima, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

En cuanto a la ejecución de esta investigación se mejoró la RPM que indica la Programación Curricular de Educacion Inicial (2016), logrando alcanzar los estándares de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, es decir que los educandos se muestran interesados por resolver problemas matemáticos, alusivos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupa y ordena hasta el tercer lugar, compara

cantidades de objetos según su tamaño y peso, utiliza expresiones para referirse al tiempo, además expresan cantidades hasta el 3 utilizando el conteo. (pág. 170)

Es viable, porque como docentes-practicantes, además de indagadoras tenemos acceso a los niños(as) desde la práctica que se desarrolla en forma digital y se logra el desarrollo del plan de acción elaborado, ya que con los juegos didácticos aplicados de forma virtual se obtiene el progreso en la RPM en su día a día.

Categorías y Subcategorías

Tabla 1

Cuadro de categorización

Categoría	Subcategoría	Indicadores
Resolución de problemas matemáticos	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad y peso, “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas.
	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza el conteo espontaneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.
	Juegos didácticos	“Jugando clasifico y ordeno mis juguetes” “Descubro y comparo los colores de mis alimentos saludables” “Jugando agrupo las semillitas” “Agrupo mis juguetes según su tamaño” “Jugando agrupo por su color”

Categoría	Subcategoría	Indicadores
		“Jugando agrupo por su color y tamaño” “Jugando agrupo por su color, tamaño y forma” “Juego a agrupar subconjuntos por color” “Juego a agrupar subconjuntos por forma” “Juego a agrupar subconjuntos por tamaño” “Jugando con mis chapitas identifico muchos y pocos” “Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno” “Pesa, pesa en la balanza”
	Motrices	“A la una veo la luna” “A las dos ves al reloj” “A las tres estas al revés” “A las cuatro ves tu zapato” “A las cinco das un brinco”

Fuente: (MINEDU, Área de matemática, 2019, págs. 149-154)

Formulación de Objetivos

Objetivo general

- Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible de una institución de Arequipa.

Objetivos específicos

- Examinar el nivel de resolución de problemas matemáticos en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible.
- Incrementar la capacidad de establecer relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar a través de los juegos didácticos.
- Aumentar las expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad y peso a través de los juegos didácticos.

- Mejorar el conteo espontáneo no convencional respecto a la seriación numérica en situaciones cotidianas a través de los juegos didácticos.
- Evaluar el impacto de los juegos didácticos en la mejora de la resolución de problemas matemáticos en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible.

Marco Teórico

Antecedentes investigativos

Antecedentes locales.

Melgar (2018) en su tesis titulada “Influencia de la utilización de los juegos didácticos en el desarrollo de las nociones censo-perceptuales y en la construcción de la noción de la noción de clasificación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Martín de Porres del distrito de Acarí - Arequipa”, de la Universidad Nacional de San Agustín, la presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la utilización de los juegos didácticos en el desarrollo de las nociones senso-perceptuales y en la construcción de la noción de clasificación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Martín de Porres del distrito de Acarí - Arequipa. Dicha investigación es de tipo tecnológico en el que se ha considerado el diseño pre experimental. La población está constituida por 32 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Martín de Porres del distrito de Acarí - Arequipa y es de carácter censal porque se ha considerado a los 32 niños. (Melgar Blanca, 2018, p. 4)

Cusi (2019) en su tesis “El juego como recurso didáctico y su relación con el nivel de logro de los aprendizajes del área de matemáticas en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 43031 John F. Kennedy de Ilo en el año 2019”, de la Universidad Nacional de San Agustín, el presente estudio de investigación tiene como objetivo identificar el nivel de relación que existe entre el juego como recurso didáctico y el nivel de logro de los aprendizajes en el área de matemática de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa John F. Kennedy de la provincia de Ilo, en el año 2019. Para ello se ha adoptado el

enfoque cuantitativo. Los instrumentos de recolección fueron guía de observación y el SIAGIE. La población de estudio está conformada por los estudiantes del tercer grado de educación primaria que hacen un total de 59 estudiantes y la muestra de estudio lo conforman los estudiantes de tercer grado sección “A” que hacen un total de 29 estudiantes. (Cusi Nina, Ana María, 2019, p. 4)

Llacho & Villafuerte (2018) “Taller de juegos vivenciales para mejorar el aprendizaje de conceptos básicos del área de matemática en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora Siempre Viva, 12 de Octubre del distrito de Cerro Colorado; Arequipa-2016” de la Universidad Nacional de San Agustín, el presente estudio de investigación tiene como objetivo determinar cuan eficaz es el taller de juegos vivenciales para mejorar el aprendizaje de conceptos básicos del área de matemática en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora Siempre Viva, 12 de Octubre del distrito de Cerro Colorado Arequipa-2016. La presente investigación es tipo experimental. La muestra de la presente investigación son 52 niños y niñas de 4 años, de las secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora Siempre Viva, 12 de octubre del distrito de Cerro Colorado de la provincia de Arequipa. (Llacho Martinez, Jesica Marisol & Villafuerte Rojas, Sandra Mercilu, 2018, p. 4)

Zavaleta (2020) “Gestión de los materiales didácticos en la competencia resuelve problemas de cantidad de los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Pio XII del distrito de Mariano Melgar, Arequipa-2019”, de la Universidad Nacional de San Agustín. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar como la gestión de los materiales didácticos influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad. Este se realiza mediante la metodología científica, el cual se desarrolla a través del enfoque cuantitativo, nivel de investigación aplicada, diseño de investigación con posprueba únicamente y grupo control,

en una población conformada por 110 estudiantes del segundo grado de primaria secciones A, B, C y D de la Institución Educativa Pio XII del distrito de Mariano Melgar. (Zavaleta, Sonia, 2020, p. 4)

Antecedentes nacionales.

Vásquez (2021) en su tesis que lleva por título “Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache, 2021”, tuvo como objetivo general de la relación entre el juego didáctico y el aprendizaje del área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache, 2021, el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 4 años de inicial, la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cualitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 44 estudiantes y una muestra de 24 estudiantes. (Vásquez Vela Gemith, 2021, p. 6)

Rojas (2019), la reciente investigación titulada: “Juego lúdico matemático y desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N°676 San Martín de Porras-Amay”, de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Se encuentra enmarcada dentro de un enfoque cualitativo, descriptivo correlacional, cuya población materia de investigación, estuvo definida por 59 niños de la especialidad de inicial, se determinó el uso de una muestra por conveniencia, es decir se consideran a 21 niños de 5 años de edad. (Rojas Hinostroza Katia Fabiola, 2019, p. 5)

Carbajo (2019), en su tesis titulada “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de Resolución de Problemas Matemáticos en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao-2019”, de la Universidad Cesar Vallejo, tuvo como objetivo general determinar cuál es el efecto de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. Santa Rosa de Lima, Callao,

2018; el tipo de investigación fue aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental. La población estuvo formada por 50 estudiantes, la muestra censar y el muestreo fue de tipo no probabilístico. (Carbajo Vilcachagua Victoria Lidia, 2019, p. 5)

Novillo (2020) “Actividades que estimulan el pensamiento lógico matemático desde el enfoque de resolución de problemas matemáticos en niños de II ciclo de educación inicial”, de la Universidad César Vallejo. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo, reconocer los aportes actuales más significativos de las actividades que estimulan el pensamiento lógico matemático desde el enfoque de la resolución de problemas matemáticos en niños del II ciclo de educación inicial. El informe responde a una investigación de un enfoque cualitativo, de tipo básica con un diseño definido no experimental y de revisión sistemática. El análisis de los resultados mostro que las estrategias para la estimulación del pensamiento lógico matemático deben de ser aplicados de manera lúdica, quien logra construir en el alumno un aprendizaje significativo y formativo. (Novillo Niño Jennyfer Vanesa, 2020, p. 7)

Gutierrez (2018) “Aplicar un programa de juegos matemáticos para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Mater Boni El Porvenir 2018”, de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo general fue determinar si la aplicación de un programa de juegos matemáticos influye en la mejora de la resolución de problemas matemáticos. El estudio corresponde a una investigación explicativa. La población está constituida por 75 niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa “Mater Boni”. (Gutierrez Garrido Ana Medali, 2018, p. 5)

Mamani (2020)“Juegos didácticos y el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de la I.E.P. Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020”, de la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de primaria de la I.E.P.

Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020, la metodología que se siguió fue una investigación cuantitativa de nivel explicativo y un diseño de investigación pre experimental, la muestra de estudio está conformada por 12 niños y niñas. (Mamani Mamani Magdalena, 2020, p. 6)

Antecedentes internacionales.

Abad & Diaz (2017) en su tesis titulada “Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños y niñas 3-4 años de educación inicial”, de la Universidad Técnica de Machala. Tuvo como objetivo general identificar los juegos didácticos adecuados para el desarrollo del razonamiento lógico matemático. Se utilizó un diseño de investigación de enfoque epistemológico sustentado en el enfoque empírico, para lo cual se hizo uso del método deductivo-inductivo y cualitativo-cualitativo, respaldándose con las técnicas de la observación directa y entrevista, se utilizó técnicas de investigación de campo (entrevista y guía de observación). (Abad Jaramillo Diana Elizabeth & Diaz Romero Gina Veronica, 2017, p. 9)

Enfoque Teórico

Fundamento teórico

Esta labor de indagación se basa en un enfoque socio constructivista, ya que este ubica como centro de aprendizaje al niño para que por si logre generar sus propios conocimientos, tal como lo afirma Vygotsky, el alumno es colocado en el centro del proceso educativo. Se reconoce que cada estudiante es único, con sus propias experiencias, conocimientos previos y estilos de aprendizaje. El papel del educador es facilitar y guiar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante. (Córdoba, 2020)

Se reconoce que el aprendizaje es un proceso individual en el cual cada alumno(a) construye activamente su propio conocimiento. Este enfoque se alinea con los principios del constructivismo, que recalca la importancia de que los alumnos(as) sean participantes activos

en su aprendizaje y construyan su comprensión a través de la reflexión y la experiencia. (UNED, 2017)

Las docentes-practicantes realizaron su indagación en base al socio-constructivismo en aulas virtuales desde su perspectiva innovadora; su trabajo consistió en seleccionar los conceptos que los niños(as) construirían con ellos y organizar la forma de presentarlos para que los alumnos pudieran relacionarlos con sus propias experiencias. Además, durante todo el proceso se hace hincapié en la enseñanza individualizada y en la participación activa del estudiante.

Por lo mencionado anteriormente, el socio constructivismo en salas virtuales de los niños de 3 años del modelo flexible, se desarrolló con:

- ✓ Contenidos y aprendizajes significativos de cada niño(a) desde el contexto de casa uno de ellos, como base para las actividades de aprendizaje.
- ✓ Actividades de aprendizaje y estrategias enfocadas en juegos didácticos y material concreto, proporcionando a cada niño y niña.
- ✓ Se aplicó el aprendizaje colaborativo, ya que es importante para el intercambio de conocimientos y para aunar las realidades individuales de cada alumno, permitiendo un aprendizaje significativo.
- ✓ Motivación desde la aplicación de juegos didácticos y otras estrategias, estableciendo autonomía e independencia en cada estudiante.

Piaget (1946) afirma que: “Los conocimientos se construyen al transformar, organizar y reorganizar tanto los saberes previos como las estructuras mentales, por medio de la exploración y el descubrimiento”. (UNED, 2017)

Por lo tanto, el niño construye su conocimiento sobre la RPM, al relacionar las experiencias obtenidas al momento de manipular y explorar los objetos.

El enfoque constructivista de la resolución de problemas de la currícula nacional reconoce que resolver problemas matemáticos no solo es una habilidad importante en sí misma, sino también una herramienta poderosa para aprender matemáticas y desarrollar habilidades cognitivas más amplias. Al enseñar a los niños(as) a resolver problemas, se les está proporcionando las habilidades y técnicas necesarias para enfrentar desafíos matemáticos y también para desarrollar su capacidad de razonamiento lógico, creatividad, perseverancia y habilidades de comunicación. Es fundamental que la enseñanza de matemáticas a los niños(as) incluya un enfoque activo y constructivista que les permita explorar, descubrir y construir su propio conocimiento matemático a través de la resolución de problemas.

Bases teóricas

Los estudiantes de la primera infancia aprenden de manera lúdica. Aplicando esta estrategia didáctica podemos mejorar la RPM, puesto que esta es primordial para su aprendizaje integral, para ellos necesitamos comprender la definición de los conceptos claves entre los cuales tenemos la RPM y los Juegos Didácticos.

Resolución de problemas matemáticos.

La capacidad de poder resolver problemas referidos al aprendizaje matemático surge como respuesta a problemas de la vida cotidiana, así como problemas de la propia ciencia matemática. En este sentido un problema se define generalmente como “una situación inicial, con una finalidad a lograr, que demanda a un sujeto elaborar una serie de acciones u operaciones para lograrlo. Solo se habla de problemas dentro de una relación sujeto/situación, donde la situación no está disponible de entrada, pero es posible construirla”.

(Gonzales & Weinstein, 2017, pág. 17)

Los autores manifiestan que resolver problemas tiene que ver con que se observa una situación inicial que permita a cada niño y niña plantear una serie de acciones para poder lograr

resolverlo, es importante recordar que los niños(as) cuando se enfrentan a un reto (problema) son muy imaginativos y tienen muchas ideas de cómo resolverlos, solo debemos guiar el orden de sus acciones para que puedan obtener la respuesta que desean.

Según Kempa (1986) citado por Oviedo (2006) estima que “la resolución de problemas matemáticos, establece un proceso por medio del cual se procesa la información en el cerebro del sujeto que los resuelve; en este proceso se necesita el ejercicio de la memoria a corto y largo plazo, esto implica no solo la comprensión del problema, sino que además la selección y utilización adecuada de las estrategias que le van a permitir llegar a una solución”.

Como afirma Kempa, la resolución de problemas matemáticos involucra una serie de procesos mentales complejos, incluida la comprensión, la memoria, el razonamiento, la selección de estrategias y la evaluación, todos los cuales trabajan en conjunto para llegar a una solución satisfactoria.

Como propuso Vygotsky (1995) “la resolución de problemas es una destreza social aprendida en las interacciones sociales, en el contexto de las actividades diarias es mucho más objetiva y más fácil de enseñar lo que suponíamos, entonces el proceso de resolver problemas surge como una parte central de nuestra vida cotidiana” (pág. 32)

La RP es una habilidad social aprendida que se desarrolla y perfecciona por medio de las interacciones sociales y las experiencias compartidas en el contexto de las actividades diarias de los alumnos(as). Al reconocer la importancia de estos aspectos sociales en el proceso de la RP, podemos aprovechar al máximo las interacciones de los niños(as) para mejorar sus habilidades y enfrentar los desafíos de manera más efectiva en todas las áreas de la vida. En síntesis, las actividades matemáticas están diseñadas para permitir a los niños aplicar conceptos matemáticos a situaciones reales y significativas. Estas situaciones cotidianas se presentan en cuatro grupos principales: situaciones de cantidad, que implican comparar y medir cantidades;

situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, que se relacionan con patrones y secuencias; situaciones de forma, movimiento y localización, que abarcan conceptos geométricos y espaciales; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre, que incluyen la interpretación y representación de información. Al enfrentar estos problemas, los niños no solo practican habilidades matemáticas, sino que también desarrollan su capacidad para relacionar conceptos matemáticos con el mundo que los rodea. (MINEDU, 2016, pág. 170)

En la obra “Como plantear y resolver problemas” según Pereda (2000); George Polya presenta la teoría heurística a través de una serie de preguntas e instrucciones aplicadas a una amplitud de ejemplos” (pág. 32).

La teoría que describe sugiere que las preguntas están diseñadas para comprender el proceso de la RP, centrándose en las actividades intelectuales que realizan los individuos cuando se enfrentan a situaciones problemáticas. Esta teoría tiene en cuenta aspectos como el razonamiento lógico, la construcción de relaciones y la búsqueda de analogías, así como características psicológicas individuales.

Según esta perspectiva, cuando una persona observa a sus pares utilizando la heurística (estrategias de resolución de problemas basadas en la experiencia previas) en diversas situaciones, aprende a utilizar la heurística tanto para sí misma como para los demás. Esto sugiere que el proceso de RP no solo implica la aplicación de habilidades cognitivas, sino también la observación y el aprendizaje social de estrategias efectivas.

Además, se afirma que, el proceso de descubrimiento en matemáticas es fundamental para comprender cómo se derivan los resultados matemáticos y cómo se construye el conocimiento matemático. Enseñar este proceso va más allá de simplemente resolver ejercicios; implica explorar cómo se llega a una conclusión matemática, qué pasos y razonamientos se siguen, y cómo se relaciona con otros conceptos matemáticos. Al entender

cómo se descubren los resultados matemáticos, los estudiantes pueden desarrollar un entendimiento más profundo y significativo de la materia. (Polya, 1985)

Para involucrar a sus estudiantes en la solución de problemas, generalizó su método en los siguientes cuatro pasos:

- ✓ Comprender el problema
- ✓ Configurar un plan
- ✓ Ejecutar el plan
- ✓ Mirar hacia atrás

A continuación, hablaremos de cada paso con más detalle para poder entender en que consiste cada uno de ellos:

Comprender el problema.

Según Polya se inicia leyendo el problema planteado hasta comprender el enunciado a través de una serie de interrogantes que contemplen los datos del problema. En esta fase se debe obtener información suficiente para comprender e identificar los datos principales mediante la reflexión, ubicándose en el contexto imaginario del problema (pág. 169).

Polya enfatiza la importancia de comprender completamente un problema antes de intentar resolverlo. Este paso es fundamental porque, como menciona Polya, no se puede responder adecuadamente a una pregunta que no se entiende, ni trabajar hacia un objetivo que no se conoce. Comprender el problema significa no solo leer el enunciado, sino también interpretar su significado, identificar los datos relevantes y determinar la tarea específica que se requiere realizar.

El autor al iniciar este método pretende que los estudiantes puedan comprender el problema, de no ser así, sabemos que la función del docente mediador del aprendizaje debe certificar que el alumno comprenda la situación verbal del problema, por lo que se recomienda

realizarle preguntar sobre el problema. De esta forma, los estudiantes podrán distinguir entre incógnitas, datos y condiciones a resolver y se facilita que entiendan la situación problemática.

Configurar un plan.

Luego de comprender el problema el estudiante hace uso de sus competencias del área, ideando un plan para la resolución del problema mediante la representación simbólica, haciendo uso de materiales didácticos y planificando operaciones y estrategias (pág. 169).

De acuerdo con el autor, plantea en este segundo paso, que una vez que el estudiante comprende el siguiente paso es elaborar un plan de resolución. Este plan dependerá de los conocimientos previos y la experiencia de cada estudiante. El docente juega un papel crucial en esta fase guiando a los estudiantes con preguntas y sugerencias para que puedan formular un plan efectivo. Se sugiere que los estudiantes recurran a problemas similares que hayan resuelto anteriormente para ayudarles a concebir un plan. Este enfoque fomenta el pensamiento creativo y la utilización de la experiencia previa para resolver problemas matemáticos de manera mas efectiva.

Ejecutar el plan.

En este paso, los estudiantes implementan la estrategia que planearon para resolver el problema. Es importante que consideren el tiempo adecuado y pongan en práctica sus capacidades, conocimientos y actitudes. Esto implica ejecutar operaciones aritméticas y seguir el plan cuidadosamente. Durante la ejecución, es crucial que los estudiantes reflexionen sobre el desarrollo de los procedimientos aplicados y verifiquen los resultados obtenidos para asegurarse de que están en el camino correcto hacia la solución. Esta reflexión les ayuda a corregir sus posibles errores y a manejar sus habilidades de resolución de problemas. (pág. 170)

Mirar hacia atrás.

El importante que el estudiante verifique sus resultados mediante la reflexión y la autoevaluación después de implementar la estrategia. Debe repasar el problema desde el inicio, revisar el proceso seguido y comprobar los resultados obtenidos para asegurarse de que sean los correctos. En caso de encontrar algún error, el estudiante puede corregirlo y verificar nuevamente los resultados. Esta reflexión y autoevaluación puede corregirlo y verificar nuevamente los resultados. Esta reflexión y autoevaluación no solo garantizan la precisión de los resultados, sino que también ayudan al estudiante a comprender mejor el proceso de la resolución de problemas y a estar mejor preparado para enfrentar ejercicios similares en el futuro. (pág. 170)

Definición de juego.***MINEDU.***

“Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”. (pág. 13)

En pleno Siglo XXI la mejor forma de captar la atención de los estudiantes es a través de actividades lúdicas, esta tiene que ser sencilla, libre y divertida, por la cual los niños(as) despiertan la curiosidad por iniciativa propia, conociendo y descubriendo su entorno. Para que luego expresen, representen y creen lo observado de acuerdo a sus necesidades e intereses propias.

Aucouturier.

“Manifiesta que jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por ello, jugar constituye una necesidad vital, tan importante como moverse y respirar”. (pág. 9)

Como manifiesta el autor el juego es importante porque es primordial en la vida de los niños(as), es decir el juego no es solo una actividad recreativa por el contrario a través de él se puede explorar y desarrollarse, pero sobre todo aprender.

Myrtha Chokler.

“El juego es en principio un derecho del niño, una actividad inquietante y placentera esencial que contribuye a su construcción subjetiva”. (pág. 1)

Para esta autora manifiesta que, el juego no solo es importante para el aprendizaje, sino que también para el desarrollo infantil, inclusive recalca que es un derecho fundamental de todos los niños(as), de igual manera afirma que a través del juego los infantes exploran el mundo que los rodea desarrollando sus habilidades emocionales tanto como sociales, permitiendo ello construir su identidad.

Reggio Emilia.

La pedagogía de Reggio Emilia es partidaria de que el juego libre es una de las herramientas de aprendizaje más potentes para todas las personas, especialmente durante los primeros años de vida. Por eso, es muy importante conocer y elegir los materiales adecuados en función de la edad y las necesidades de cada niño(a). No hay que olvidar que el niño es el protagonista del juego, y que los juguetes que podamos facilitarle han de ser un complemento más, no el centro de la actividad. Estos juguetes, cuanto menos tecnológicos sean, mucho mejor.

Es decir, el juego libre es fundamental para el desarrollo infantil. Al permitir que los niños(as) jueguen sin directrices, se les da la oportunidad de explorar, experimentar y expresarse de manera autónoma. Esto fomenta su creatividad y les ayuda a desarrollar habilidades importantes, como la resolución de problemas y la toma de decisiones. El juego libre también les permite aprender a interactuar con otros, a regular sus emociones y desarrollar su imaginación. Es una parte esencial del desarrollo integral de los niños y niñas.

Características del juego.

Se consideran las siguientes características del juego según los aportes de diferentes investigadores:

Produce placer porque permite a los niños(as) satisfacer deseos inmediatos y expresar acciones que pueden estar más allá de su capacidad en la vida real. Esta satisfacción de deseos no satisfechos puede ser una parte importante del atractivo del juego. Además, el juego proporciona un espacio seguro para que los niños exploren y experimenten sin restricciones, lo que contribuye a su disfrute y placer durante el juego (El juego en educación infantil, 2011).

Es libre porque se trata de una actividad espontanea que no está condicionada por refuerzos externos o circunstancias. Su carácter gratuito e independiente de las circunstancias exteriores es un rasgo distintivo. El juego produce por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se haya marcado. Esta autonomía y gratificación intrínseca son aspectos fundamentales del juego que lo hacen tan valiosos para el desarrollo infantil (El juego en educación infantil, 2011).

En el juego, lo importante son los medios, no los fines. Esto significa que el objetivo principal del juego no es alcanzar un resultado externo, sino disfrutar del proceso y las acciones en sí mismas. El juego se diferencia de otras actividades porque el objetivo o meta es la propia acción que se está realizando, no un resultado externo. Esto permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera libre y creativa, sin preocuparse por el resultado final. El juego es una parte importante del desarrollo infantil, ya que les permite desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera natural y placentera (Parra Garcia, 2011).

Es observable, identificable desde afuera y susceptible de análisis científico. Sin embargo, su carácter lúdico viene determinado por el sujeto que juega, no por el observador que lo analiza. El juego puede ser visto como un modo de interactuar con la realidad que está determinado por factores internos del jugador, mas que por las condiciones externas. Aunque

las condiciones externas pueden influir en el juego, este se define principalmente como una actitud ante la realidad por parte del jugador. Esto es crucial al valorar la importancia del juego en el desarrollo infantil y el papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles, ya que el adulto puede influir en el entorno y proporcionar oportunidades para el juego, pero la experiencia lúdica en sí misma es algo que surge internamente en el niño (El juego en educación infantil, 2011).

Importancia del juego.

Según el MINEDU (2005) la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje recae en la idea de que el juego es un fin en sí mismo y, como tal, tiene características propias (pág. 18) que a continuación se detalla:

El juego es una forma de comunicación.

Es un medio a través del cual los estudiantes pueden expresar sus intereses y su única manera de ver el mundo. Al jugar, pueden comunicar sus pensamientos, sus emociones y experiencias de una manera libre y creativa, sin limitaciones del lenguaje oral. Esto le permitirá explorar su imaginación y desarrollar su capacidad de expresión de forma única y personal.

El juego es libre.

Debe ser una de una manera voluntaria y placentera para todos los infantes. Cuando se convierte en una obligación, pierde su valor educativo y su capacidad para fomentar el desarrollo infantil. Cabe mencionar que además crea un ambiente en el que los niños(as) se sienten libres para elegir como y cuando quieren jugar, respetando siempre sus intereses y necesidades individuales.

El juego se da en un tiempo y en un espacio.

Esta perspectiva resalta que el juego no es caótico, sino todo lo contrario ya que tiene una estructura interna que le da orden y coherencia. Por medio del juego, los niños(as)

experimentan y aprenden de manera organizada, siguiendo un ritmo que les resulte natural y armonioso.

El juego es incierto.

Es una actividad fluida y flexible, donde los alumnos(as) tienen la plena libertad de explorar y crear sin un resultado predefinido. Esta incertidumbre es parte de lo que hace al juego tan emocionante y enriquecedor, ya que permite a todos los niños(as) experimentar, descubrir y aprender de manera espontánea y creativa.

El juego solo tiene valor en sí mismo.

Es valioso por sí mismo, no por el resultado que pueda producir. El objetivo principal del juego es disfrutar del proceso y la experiencia misma, no alcanzar un objetivo específico. Esto resalta la importancia de permitir a los niños jugar libremente, sin presiones externas ni expectativas de resultados tangibles.

El juego es creador.

Esta idea destaca como los niños(as) pueden transformar el espacio y los materiales con los que juegan, dándoles nuevos significados y creando un entorno imaginativo además de dinámico. Al ofrecer a los infantes materiales no estructurados, se les brinda la oportunidad de explorar, experimentar y crear libremente, lo que fomenta su creatividad y pensamiento divergente.

El juego tiene sus propias reglas.

Las reglas en el juego son establecidas por los propios niños y niñas, lo que les brinda la oportunidad de practicar habilidades sociales como la negociación, el mutuo respeto y resolver conflictos. Al permitir que los niños(as) participen en la creación de reglas, se fomenta su autonomía y sentido de responsabilidad, al mismo tiempo que se promueve un ambiente de juego inclusivo y colaborativo.

El juego no es la vida real.

No solo es una expresión de la realidad de los niños(as), sino también un medio a través del cual pueden explorar, entender y enfrentar la realidad de una manera segura y creativa. Al jugar los infantes pueden experimentar diferentes roles, situaciones y emociones, lo que les permite desarrollar habilidades para enfrentar los desafíos de la vida real de una manera efectiva.

Teorías de los juegos.

Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget, el juego es una parte fundamental de la inteligencia del niño, pues simboliza el aprendizaje funcional de la realidad según la fase evolutiva de cada persona. Las capacidades simbólicas, sensorio motrices o de razonamiento como aspectos importantes del desarrollo humano condicionan el origen y la condición del juego. (Luna Salazar G. , 2016, pág. 25)

Además, Piaget clasifica el juego en 3 estructuras básicas que se alinea con su teoría del desarrollo cognitivo: la primera etapa, donde el juego se ve como un simple ejercicio, corresponde a la primera infancia, cuando los niños participan en juegos repetitivos y exploratorios para comprender el mundo físico que los rodea; la segunda etapa, el juego simbólico, surge cuando los niños desarrollan la capacidad de utilizar símbolos para representar objetos e ideas, lo que demuestra avances en sus capacidades cognitivas; la tercera etapa, el juego basado en reglas, refleja el desarrollo de la comprensión social y la capacidad de participar en juegos cooperativos con otros, demostrando un mayor nivel de madurez cognitiva y social.

El énfasis de Piaget en la cognición como tema central de su trabajo lo llevó a centrarse principalmente en como los niños construyen conocimiento y comprenden el mundo que los rodea. Si bien, reconoció el papel de las emociones y motivaciones en el desarrollo, su teoría

aborda principalmente los aspectos cognitivos del aprendizaje y el desarrollo. Este enfoque en la evolución de la inteligencia y su adaptación a diferentes formas a medida que los individuos se desarrollan es un aspecto clave de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. La teoría del desarrollo por etapas de Piaget sugiere que el desarrollo cognitivo ocurre en distintas etapas, cada una caracterizada por habilidades cognitivas y formas de pensar específicas. Según Piaget, cada etapa representa una forma cualitativamente diferente de entender el mundo con nuevas etapas construidas sobre los logros de las anteriores. Si bien hay continuidad en el desarrollo dentro de cada etapa, también hay una discontinuidad entre las etapas, ya que cada nueva etapa representa un cambio en el pensamiento que es cualitativamente diferente del anterior. Esta visión destaca que los niños(as) construyen activamente su comprensión del mundo a través de sus interacciones y experiencias.

Teoría Vygotskyana.

Según Lev Semyónovich Vygotsky, enfatizó la importancia del juego como una actividad socialmente significativa, donde los niños no solo reproducen situaciones de la vida real, sino que también practican e internalizan normas y valores culturales. Según él, el juego no solo es una actividad placentera, sino que también es crucial para el desarrollo cognitivo y social de los niños, ya que les permite aprender y practicar habilidades que serán fundamentales en su vida adulta.

Finalmente, Vygotsky destaca como en el juego los niños adquieren roles y aprender a cooperar con otros, lo que les ayuda a desarrollar su capacidad simbólica y creativa. Para él, el juego es una forma importante en la que los niños(as) exploran y comprendan el mundo que les rodea, al mismo tiempo desarrollan habilidades sociales y cognitivas fundamentales. (citado por Luna Salazar, 2016, p. 26)

Teoría de Montessori.

Montessori (1937) tenía una visión muy rica sobre el juego y su papel en el aprendizaje de los infantes. Para ella, los materiales didácticos debían ser especialmente diseñados para que los infantes pudieran manipularlos y explorarlos de manera autónoma, lo que les permitiría desarrollar habilidades cognitivas y motrices de forma natural. Además, Montessori creía que la colaboración de los padres era fundamental, ya que su apoyo y colaboración en el proceso formativo de sus hijos ayudaba a reforzar lo aprendido en casa y en la escuela. (citado por Vázquez Vela, 2021, p. 31)

Estrategia didáctica del juego.

El juego didáctico.

Según Brunelle (1999), citado por Torres (2007), los juegos pueden ser una herramienta poderosa para dirigir el interés de los participantes hacia áreas específicas de aprendizaje, los docentes que son hábiles en el diseño de juegos pueden crear experiencias de aprendizaje divertidas y efectivas que se adecúen a las características y necesidades de los niños(as). Es importante considerar que los juegos no deben ser demasiado complicados, ya que esto podría disminuir la participación y el interés de los niños(as). Encontrar un equilibrio entre desafío y diversión es clave para mantener el interés y la motivación de los participantes en cualquier actividad lúdica. En la primera etapa, es recomendable utilizar juegos simples donde la motricidad sea el foco principal, ya que esto permite a los niños desarrollar habilidades físicas básicas de una manera divertida y estimulante. Los juegos de imitaciones suelen ser populares en esta etapa, ya que permiten a los niños explorar el mundo que les rodea de manera activa y creativa. En la segunda, es importante incluir juegos que involucren competencias y deportes, ya que esto fomenta el desarrollo de habilidades sociales, físicas y cognitivas mas avanzadas. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los niños(as) pueden perder interés si se les somete a periodos largos de trabajo que requieren mucha atención y poco movimiento. Por lo

tanto, es importante equilibrar las actividades para mantener un ambiente de juego estimulante y divertido. (pág. 22)

Por su parte Pérez & Gimeo, (2003), definen el juego didáctico como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. (pág. 12)

Estos autores destacaron que el juego proporciona un espacio seguro y libre de restricciones en donde los infantes puedan explorar y expresarse de maneras que podrían no ser posibles en la vida real. Esta libertad y ausencia de acción son fundamentales para que el juego sea una experiencia significativa y enriquecedora de los participantes.

Según Vidal (1988) menciona que “el juego didáctico es una técnica educativa versátil que se puede utilizar en cualquier grado o modalidad educativa. Su objetivo es desarrollar en los estudiantes habilidades de dirección y conducta adecuada, estimulando así la disciplina y el aprendizaje. Además, los juegos didácticos ayudan a estimular el interés hacia las asignaturas, provocando la necesidad de tomar decisiones y aplicar las instrucciones aprendidas en diferentes temas. En resumen, los juegos didácticos son actividades pedagógicas y dinámicas que promueven un aprendizaje activo y participativo”.

Los juegos educativos como menciona el autor, son conjuntos de técnicas que en estos tiempos los docentes de los diversos niveles de la EBR lo utilizan para poder atraer la atención de los alumnos(as) o simplemente poder lograr un objetivo de la actividad de aprendizaje, puesto que los juegos educativos pueden ser diseñados para requerir que los estudiantes tomen decisiones en tiempo real, lo que les permite aplicar lo aprendido de manera práctica y significativa. Esta interactividad y aplicación práctica de conocimientos hace que las clases sean más dinámicas y tractivas, lo que a su vez puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

Importancia del juego didáctico.

García (2013) el juego didáctico es un arma poderosa para el desarrollo integral de los niños(as). Además de fomentar la toma de decisiones de forma colectiva, también pueden incrementar el interés de los niños por las asignaturas y ayudarles a evaluar sus conocimientos de manera práctica. A través de errores y aciertos, los niños pueden aprender a dirigir y controlar acciones, tanto individualmente como en grupo, lo que les ayuda a desarrollar habilidades y capacidades prácticas de manera generalizada. La práctica vivencial y dinámica que ofrecen los juegos didácticos facilita la adquisición, ampliación y profundización del conocimiento, lo que contribuye significativamente al aprendizaje de los niños(as). (citado Reyes Meca, 2018, pág. 19)

Clasificación del juego didáctico

Juegos sensoriales

Montessori (1995) expone que los juegos sensoriales no solo estimulan los sentidos de los niños(as), sino que también les ayudan a desarrollar una variedad de habilidades importantes en diferentes áreas de su vida. Al permitirles explorar el mundo a través de sus sentidos, los niños pueden aprender de manera activa y significativa, lo que contribuye a un desarrollo integral y equilibrado. Los juegos sensoriales son una parte fundamental de la pedagogía, ya que fomentan el amor y la curiosidad por aprender los estudiantes. (citado Matinez Tejada, 2020)

Los juegos sensoriales son primordiales para el desarrollo de los infantes, puesto que les proporcionan experiencias ricas y significativas que les permiten construir una comprensión profunda de su entorno y de sí mismos. Al experimentar a través de sus sentidos, los niños desarrollan conexiones neuronales importantes y adquieren habilidades que son fundamentales para su desarrollo y crecimiento. Proporcionar un ambiente rico en estímulos sensoriales es clave para ayudar a los infantes a explorar, aprender y crecer de manera integral.

Juegos motrices.

El juego motriz es un importante mecanismo de “relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal” (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2019, pág. 70).

Es decir, a través del juego motriz, los niños(as) aprenden a relacionarse e interactuar con los demás, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y la empatía.

Juegos didácticos y resolución de problemas.

La RP es una habilidad fundamental en las matemáticas y en muchos otros aspectos de la vida. Los juegos de estrategia pueden ser herramientas poderosas para desarrollar esta habilidad, ya que requieren que los jugadores analicen situaciones, tomen decisiones y anticipen posibles resultados. Al utilizar juegos de estrategia en la enseñanza de las matemáticas, los alumnos(as) no solo aprenden conceptos matemáticos, sino que a la vez desarrollan habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas que son esenciales en la vida cotidiana. Es importante incorporar este tipo de juegos en el currículo escolar para fomentar un aprendizaje más activo y significativo (Gómez Segura, 1992, pág. 4).

Es aquí donde los juegos de estrategia en el aula pueden ser una herramienta poderosa para crear un ambiente de resolución de problemas. Al jugar estos juegos, los estudiantes pueden experimentar con diferentes enfoques y estrategias para abordar los problemas que se les presentan, lo que les ayuda a desarrollar heurísticas propias de la resolución de problemas. Además, los juegos de estrategia provocan la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, habilidades que son fundamentales en la RP en matemáticas y en la vida en

general. Incorporar juegos de estrategia en el aula puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo, significativo y divertido para los estudiantes.

El juego y la resolución de problemas están estrechamente relacionados y son fundamentales en el aprendizaje infantil. El juego no solo permite a los niños(as) disfrutar del aprendizaje de manera lúdica, sino que también tiene importantes beneficios educativos. Al participar en juegos reglados, los infantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de reflexión, simbolización y abstracción lógica, lo que les ayuda a mejorar en diversas tareas y áreas de aprendizaje. Además, el juego fomenta la creatividad y la motivación en los niños(as), lo que los impulsa a aprender y explorar de manera activa y significativa. Incorporar el juego como estrategia didáctica puede ser muy efectivo para motivar a los estudiantes y promover su desarrollo integral.

El juego como estrategia didáctica ayuda a los alumnos(as) a construir su conocimiento propio de manera activa y significativa. La experimentación, investigación e indagación que se dan en el juego les brindan la oportunidad de explorar, descubrir y comprender conceptos de manera práctica y lúdica, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero. Además, el juego fomenta habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, que son fundamentales en el desarrollo integral de los niños y niñas, esto se evidencia en el desarrollo de las actividades de aprendizaje aplicadas en los alumnos(as) de 3 años, donde resuelven problemas de cantidad: agrupan objetos de su entorno según sus características perceptuales formando conjuntos y subconjuntos, utilizan expresiones de cantidad muchos, pocos, uno, ninguno y cuentan de manera espontánea hasta del 1 al 5.

El juego en la educación.

García resalta la importancia fundamental del papel del docente como mediador del proceso de aprendizaje de los niños. Los educadores no solo transmiten contenidos, sino que también tienen la importante tarea de facilitar el aprendizaje a través de actividades y

experiencias que se adapten a las necesidades e intereses de los estudiantes. El juego se convierte en una herramienta clave en este proceso, ya que permite a los niños(as) explorar, experimentar y construir su conocimiento de manera activa y significativa. Al utilizar el juego como parte de su estrategia pedagógica, el docente contribuye al desarrollo académico personal de los niños(as), fomentando su creatividad, habilidades sociales y capacidad de resolución de problemas.

Francesco Tonucci, resalta la importancia del juego como una herramienta fundamental en el proceso educativo de los niños, ya que, a través de él, los niños aprenden de manera más efectiva y significativa. El juego no solo motiva a los niños a explorar y descubrir, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades importantes como la imaginación, la creatividad, la autonomía y la inteligencia emocional. Además, el juego permite a los niños aprender de una manera más natural y divertida, lo que facilita su participación y compromiso con el aprendizaje.

Es fundamental que los educadores reconozcan cuan importante es el juego en el proceso educativo y que se preparen adecuadamente para utilizarlo de manera efectiva en el aula. Esto implica conocer las pedagogías que fomentan el aprendizaje a través del juego, así como estar dispuestos a adaptar sus prácticas pedagógicas para incluir el juego de manera consciente y reflexiva. Al hacerlo, los educadores logran aprovechar al máximo el potencial educativo del juego y ofrecer a sus alumnos las experiencias de aprendizaje significativas y enriquecedoras.

La matemática en la vida.

Es cierto que las matemáticas están presentes en la mayoría de los aspectos de nuestro día a día y son fundamentales para comprender y representar el espacio que nos rodea. En el contexto de la educación inicial, es crucial comprender cómo se desarrollan las competencias

matemáticas en los niños(as), ya que esto nos permite diseñar prácticas educativas que los ayuden a construir una base sólida en matemáticas desde una edad temprana.

Al reflexionar sobre nuestras propias experiencias y observar las prácticas educativas actuales en el aula, podemos identificar qué enfoques están funcionando y cómo podemos mejorarlos para promover un aprendizaje más efectivo de las matemáticas en los niños pequeños. Es importante que las actividades matemáticas en el aula sean significativas y estén contextualizadas en la vida cotidiana de los niños, para que puedan ver la relevancia y la utilidad de lo que están aprendiendo. (MINEDU, 2020, pág. 9)

Como ya es de su conocimiento las matemáticas son fundamentales en la vida diaria y nos permite comprender y representar el mundo que nos rodea. Todos tenemos la capacidad de desarrollar habilidades matemáticas a través de la práctica en situaciones reales. Es importante comprender cómo se desarrollan estas habilidades en los niños del primer y segundo ciclo de la educación peruana para poder plantear soluciones efectivas y ayudarles a desarrollar todo su potencial matemático.

Matemática en educación inicial.

De acuerdo al Programa Curricular de Educación Inicial “los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad”. (MINEDU, 2019, pág. 169)

Se puede decir que esta disciplina forma parte de la vida diaria, lo cual se puede identificar cuando el niño o la niña observa a la mamá al llegar del mercado y ordena los alimentos que compró, para ello necesita comparar, ordenar y clasificar, según el tamaño, forma, color y otras características, para luego colocarlas en el lugar correspondiente, de este modo son partícipes de la situación significativa.

El juego y la matemática.

Según Borja (2009) citado por Reyes (2018), las matemáticas y el juego comparten objetivos educativos importantes. Tanto las matemáticas como el juego pueden potenciar el desarrollo cognoscitivo de los niños(as), ayudándoles a adquirir habilidades intelectuales y de pensamiento crítico. El juego, al igual que las matemáticas, estimula el pensamiento lógico, fomenta el razonamiento y enseña a los niños a resolver problemas de manera creativa. Además, tanto el juego como las matemáticas pueden ayudar a los niños a explorar su entorno y a comprender mejor el espacio que les rodea. Por ende, integrar el juego en la enseñanza de las matemáticas puede ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes y ayudarles a desarrollar habilidades matemáticas importantes.

Señala este autor cuán importante es el juego en el desarrollo de habilidades intelectuales, el juego no solo es una actividad divertida, sino que también pueden ser una herramienta educativa poderosa que ayuda a los infantes a desarrollar habilidades como el pensamiento lógico, el razonamiento y el pensamiento crítico. Al jugar los niños(as) aprenden a resolver problemas de manera creativa, a tomar decisiones informas y a pensar de manera crítica sobre las situaciones que enfrentan. Estas habilidades son fundamentales en el aprendizaje de las matemáticas y en muchos otros aspectos de la vida. Integrar el juego en la enseñanza de las matemáticas puede ser una forma afectiva de ayudar a los niños(as) a desarrollar estas habilidades importantes de una manera divertida y motivadora.

El juego puede ser un recurso poderoso para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades en los niños(as). Al incorporar actividades lúdicas en la enseñanza de la matemática, se puede fomentar el pensamiento lógico, el razonamiento y el desarrollo de habilidades matemáticas básicas de una manera más dinámica y atractiva. El juego permite a los niños(as) explorar conceptos matemáticos de forma activa y significativa, lo que facilita su comprensión y aplicación en situaciones cotidianas. Además, el juego promueve la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas, habilidades que son fundamentales en el aprendizaje de las matemáticas en la vida en general.

Además, el juego puede ayudar a superar el rechazo que algunos niños pueden tener hacia las matemáticas, al hacer que las experiencias de aprendizaje sean más divertidas y motivadoras. En inicial, el juego se conoce como una herramienta significativa para la formación de los niños, ya que les permite explorar conceptos matemáticos de manera práctica y experimental, sentando así las bases para un futuro desarrollo del pensamiento matemático.

Marco Conceptual

Competencias

Según el Currículo Nacional, define la competencia como “la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (pág. 29).

Así mismo, se entiende que ser competente implica no solo tener habilidades técnicas o cognitivas, sino también habilidades socioemocionales que permitan interactuar de manera efectiva con otros. Por lo tanto, fomentar la competencia integral en los niños(as) implica desarrollar tantas habilidades técnicas como socioemocionales, para que puedan ser eficaces no solo en lo académico, sino que también en su vida propia y social.

Competencia del área de matemática

Resuelve problemas de cantidad.

Según el Programa curricular de educación inicial, 2016, la competencia se observa cuando los estudiantes muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales (forma, color, tamaño, peso, etc)". A partir de esto los niños establecen relaciones: comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar utilizando en función a criterios propios y necesidades e intereses. (pág. 159).

Es decir, los niños(as) en edad temprana tienen una capacidad innata para explorar y aprender sobre el mundo que los rodea, incluidos los conceptos matemáticos. Su interacción con objetos y situaciones cotidianas les permite desarrollar habilidades matemáticas fundamentales de manera natural. Al comparar, agrupar, ordenar y contar, los infantes están aplicando conceptos matemáticos básicos de una manera que tiene sentido para ellos en ese momento. Es asombroso ver como utilizan sus propias experiencias y percepciones para construir una comprensión temprana y sólida de las matemáticas.

La competencia matemática es:

“la capacidad individual para comprender e identificar el papel que desempeñan las matemáticas en el mundo, emitir juicios bien fundamentados, utilizar las matemáticas y comprometerse con ellas, satisfacer las necesidades de la vida personal como ciudadano constructivo, comprometido y reflexivo” (PISA, 2009).

Es decir, la competencia matemática va más allá de simplemente comprender conceptos y habilidades matemáticas, sino que también implica la capacidad de aplicarlas de manera significativa en diferentes aspectos de la vida.

Capacidades del área de matemática

Según el Programa Curricular de Educación Inicial, a la competencia resuelve problemas de cantidad le corresponde las siguientes capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

“Es transformar las relaciones entre datos y condiciones de un problema a una expresión numérica (modelo) que produzca las relaciones entre estos, esta expresión se comporta como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades a partir de una situación o una expresión numérica formulada (modelo), cumplen las condiciones iniciales del problema”. (pág. 133)

Esto quiere decir que el niño y la niña tienden a utilizar el conteo de manera espontánea en situaciones su vida cotidiana. Desde una edad temprana, comienzan a contar objetos, acciones, e incluso a sí mismos y a otros, como parte natural de su exploración y comprensión del mundo que los rodea. El conteo espontáneo es una forma en que los niños(as) desarrollan y aplican su comprensión numérica, ayudándoles a establecer una base sólida para futuros conceptos matemáticos más avanzados.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

“Es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establecen entre ellos, usando lenguaje numérico y diversas representaciones, así como leer sus representaciones e información con contenido numérico” (pág. 144)

Los niños(as) comprenden de manera integral los conceptos numéricos y expresan esta comprensión a través del lenguaje matemático, así como también interpretan la información numérica presentada de diversas maneras.

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

“Es seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación y medición, comparar cantidades y emplear diversos recursos” (pág. 144)

Según lo mencionado en dicha competencia el niño y la niña utilizarán diferentes cuantificadores de cantidades tales como: muchos, pocos, uno, ninguno; de la misma manera de peso como: pesa mucho y pesa poco.

Desempeños

“Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje), a través de estos de demuestra el logro de aprendizaje de los estudiantes cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel”.
(Currículo Nacional, 2016, pág. 38)

En síntesis, los desempeños son indicadores concretos y observables que muestran como los niños(as) están progresando hacia el logro de los estándares de aprendizaje establecidos.

Desempeños del área de matemática en inicial

De acuerdo al Programa Curricular de Educacion Inicial (2016) “los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencia según sus propios criterios”. (pág. 157)

Esto resalta la importancia de permitir que los niños(as) exploren y descubran el mundo que los rodea de manera activa y autónoma, la cual es fundamental para su desarrollo cognitivo, emocional y social.

Cantidad y peso.

El uso de cuantificadores y expresiones “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno”, “pesa mucho” y “pesa poco” es muy importante ya que esto da inicio al tema de los números,

así como lo define Beauverd (1967) “son aquellos símbolos que se utilizan para indicar la cantidad de elementos que hay en un conjunto determinado” (pág. 15).

Es decir, los cuantificadores son una expresión que indican la cantidad de elementos en un conjunto sin especificar un número exacto. Los cuantificadores como “uno”, “ninguno”, “algunos”, “muchos” y “pocos” son utilizados para dar una idea general de la cantidad de elementos en un conjunto precisar un número exacto. Así mismo, las expresiones “pesa mucho” y “pesa poco” describen la cantidad de peso de un objeto sin especificar un número exacto.

Conteo espontáneo.

Según Gelman (1975), es por medio del conteo que el niño logra comprender, representar y razonar sobre las cantidades de elementos de un conjunto y sobre los resultados en operaciones de suma y resta (pág. 52).

De esta manera se afirma que el proceso de contar implica seguir varios pasos, separar los objetos contados de los que falta contar y ubicar especialmente cada objeto para identificarlo. El fracaso de los niños(as) en los procesos de conteo puede deberse a la dificultad y falta de habilidades procedimentales necesarias para llevar a cabo esta tarea de manera afectiva.

Estándares de aprendizaje

Según el Currículo Nacional (2016) “son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada”. (pág. 36)

Es decir, estos establecen metas y niveles de logro esperados en cada etapa del proceso educativo, permitiendo así evaluar el progreso de los estudiantes.

Procesos pedagógicos

Gestión y acompañamiento.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje implican la creación de secuencias didácticas y actividades concatenadas y organizadas. Es fundamental observar y acompañar a los estudiantes en su proceso de ejecución y descubrimiento, generando reflexión crítica en este proceso. De esta manera, los niños y niñas participarán de manera activa en la gestión de sus propios aprendizajes.

En este proceso, el maestro debe estar preparado para intervenir cuando sea necesario, ya sea para esclarecer conceptos, modelar habilidades, explicar contenidos de manera más detallada o sistematizar el aprendizaje. El acompañamiento y la gestión afectiva del proceso educativo son clave para promover un aprendizaje significativo y profundo en los niños y niñas.

Saberes previos.

Los saberes previos son el punto de partida del aprendizaje, ya que representan el conjunto de conocimientos, experiencias, creencias y habilidades que los estudiantes poseen antes de enfrentarse a una nueva situación de aprendizaje. Estos saberes previos pueden influir en la forma en que los estudiantes comprenden, interpretan y asimilan nueva información.

Cuando se enseña, es importante tener en cuenta estos, ya que estos pueden ser útiles para completar, complementar, contrastar o incluso refutar lo que están aprendiendo.

Problematización.

Es una estrategia educativa que consiste en presentar a los niños(as) situaciones o problemas desafiantes que parten de sus propios intereses y necesidades. Estas situaciones retadoras están diseñadas para enfrentar a los estudiantes a diversas problemáticas y estimular su pensamiento crítico, creatividad y habilidades de resolución de problemas. La problematización busca motivar a los estudiantes, fomentar su curiosidad y promover un

aprendizaje significativo al relacionar los contenidos con situaciones reales y relevantes para ellos.

Propósito.

Son los aprendizajes que logran los estudiantes al participar en una determinada actividad educativa o al completar un curso o programa. Estos propósitos pueden estar relacionados con el desarrollo de habilidades específicas, la adquisición de conocimientos o la formación de actitudes y valores.

Motivación.

Es un aspecto clave en el proceso del aprendizaje, ya que actúa en la disposición de los estudiantes para participar activamente, persistir en la tarea y alcanzar sus metas educativas. Los retos y el conflicto cognitivo generan motivación ya que desafían a los estudiantes a superar obstáculos y a pensar de manera más profunda y creativa.

Procesos didácticos

Según el Acompañamiento Pedagógico (2019) los procesos didácticos de matemática son:

Comprensión del problema.

Consiste en identificar la información proporcionada por el problema y establecer claramente lo que se debe obtener como resultado.

Búsqueda de estrategias.

Implica enfrentar la situación determinada y buscar la mejor manera de abordarla.

Representación (concreto-simbólico).

Se refiere a la habilidad de los estudiantes para seleccionar, interpretar, traducir y utilizar una variedad de representaciones es fundamental para describir una situación o problema.

Formalización.

Expresar simbólicamente las propiedades matemáticas, es decir, representar las ideas matemáticas utilizando símbolos y notación matemática apropiada.

Reflexión.

Expresa y argumenta lo que realizó y comenta las dificultades que tuvo y el proceso que realizó para mejorarlas.

Transferencia.

La docente propicia nuevas situaciones problemáticas en el aula.

Capítulo II

Planteamiento Metodológico

Diseño Metodológico de la Investigación

Tipo de investigación

La investigación reciente tiene un enfoque cualitativo que busca lograr un aprendizaje significativo de la RPM en nivel inicial a través de juegos didácticos. Se considera que el juego es una herramienta poderosa para indagar, investigar, comprender de manera divertida y natural el entorno que nos rodea. Además de iniciar y fortalecer las relaciones interpersonales entre los niños(as), lo que contribuye a su desarrollo integral.

Diseño metodológico

El tipo de investigación que se desarrolla es la investigación Acción, esta metodología involucra a los docentes en un proceso continuo de reflexión, acción y evaluación para mejorar su práctica pedagógica de manera colaborativa y basada en evidencia. Permite a los docentes comportarse como educadores de largo alcance y como aprendices de por vida, ya que les enseña a aprender, a comprender la estructura de su propia práctica y a transformarla permanentemente. Esta metodología es muy valiosa porque permite a los docentes mejorar su enseñanza de manera efectiva y adaptativa, respondiendo a las necesidades y contextos específicos de sus estudiantes. (Restrepo Gómez, 2003)

Población focalizada

La población de la Institución Educativa cuenta con 6 docentes, dos auxiliares, dos docentes practicantes y 146 estudiantes. El aula beneficiada es el aula de 3 años de la jornada vespertina del Modelo de Servicio Educativo Flexible, integrada por 8 niños de los cuales dos son niños y 6 son niñas con una edad aproximada de 3 años. Los alumnos asistieron en su totalidad.

Esta indagación es muy importante ya que encontramos dificultades en el área de matemáticas en el II ciclo del nivel inicial. Es por ello que buscamos optimizar el logro de la resolución de problemas matemáticos en la primera competencia “resuelve problemas de cantidad”. Para lograr resultados significativos en los niños(as) de 3 años del Modelo de Servicio Educativo Flexible, entre ellos: poder establecer relaciones entre los objetos de su entorno de acuerdo a sus características perceptuales como e incrementar su vocabulario refiriéndose a expresiones que muestren cantidad y peso, así como poder utilizar el conteo espontáneo en el sistema numérico. Al mismo tiempo, se busca promover el uso de los juegos didácticos en el área de matemáticas específicamente en la primera competencia.

Tabla 2

Población beneficiada

	Varones	Mujeres	Total
3 años		2	2
4 años	1	1	2

Técnicas e instrumentos de recolección de información

De la investigación exploratoria/línea base y plan de acción.

Tabla 3

Cuadro de instrumentos de investigación exploratoria/línea base y plan de acción

Etapa	Técnicas	Modalidad	Instrumento	Sujeto	Finalidad
Línea base	Observación	Personal	Lista de cotejo	Estudiante	Conocer la realidad académica de los niños y niñas.
		Personal	Diario de campo	Estudiante	
		Personal	Mapa de calor	Estudiante	
	Entrevista	Personal	Cuestionario	Docente-practicante	Recoger información sobre el problema.
Plan de acción	Observación	Personal	Lista de cotejo	Estudiante	Obtener información sobre los resultados de los estudiantes durante el proceso de la aplicación de los juegos didácticos.
		Personal	Diario de campo	Estudiante	
	Entrevista	Personal	Cuestionario	Docente-practicante	

Fuente: Las autoras

Plan de acción

Fundamentación

Este trabajo de investigación es muy importante para los actores involucrados, qué son los niños y niñas, las docentes practicantes que son las participantes directas, seguido por los padres de familia, ya que ellos observan los logros de la aplicación de los juegos didácticos en la resolución de problemas matemáticos.

Las indagaciones realizadas nos permitirán mejorar la resolución de problemas matemáticos ya que a esa edad los niños (as) aprenden de manera lúdica, a través de ello podemos alcanzar el estándar del ciclo II el cual indica que deben “comparar, agrupar”; utilizar expresiones de cantidad y peso, además utilizar el conteo espontáneo. Por lo tanto, nos ayudará a fortalecer nuestras estrategias pedagógicas para poder lograr los mejores aprendizajes en nuestros infantes durante su formación.

El plan de acción se basa en el modelo pedagógico socio-constructivista propuesto por Piaget, Vygotsky y en las teorías de Montessori.

El juego y la resolución de los problemas matemáticos están estrechamente vinculados puesto que las matemáticas las vivimos día a día, por mencionar algunos ejemplos: esta cuando salimos a comprar pan, cuando nos trasladamos de un lugar a otro, cuando preparamos la comida, entre otros.

Planificación de las actividades

Tabla 4

Plan de Acción General

Actividad	Sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo	
1	Presentación de la solicitud de parte de la EESPPA, dirigida a la directora de la Institución Educativa donde se realiza la práctica preprofesional para aplicar el trabajo de investigación.	Gestión y documentación	Gestionar la autorización correspondiente de la directora para aplicar el trabajo de investigación.	✓ Hoja Word ✓ Computadora ✓ Impresión.	45'
2	Actividad de aprendizaje N°1	“Jugando clasifico y ordeno mis juguetes”	Identificar el nivel de aprendizaje de los desempeños de la competencia resuelve problemas de cantidad.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45'
3	Actividad de aprendizaje N°2	“Descubro y comparo los colores de mis alimentos saludables”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al comparar objetos por su color que encuentra en casa.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45'
4	Actividad de aprendizaje N°3	“Jugando agrupo las semillitas”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar por su forma las semillas que encuentra en casa.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45'
5	Actividad de aprendizaje N°4	“Agrupo mis juguetes según su tamaño”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al comparar y agrupar	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45'

Actividad	Sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
		objetos que encuentra en casa según su tamaño		
6	Actividad de aprendizaje N°5	“Jugando agrupo por su color”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color, tamaño o forma. ✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
7	Actividad de aprendizaje N°6	“Jugando agrupo por su color y tamaño”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color y tamaño. ✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
8	Actividad de aprendizaje N°7	“Jugando agrupo por su color, tamaño y forma”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color, tamaño y forma. ✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
9	Actividad de aprendizaje N°8	“Juego a agrupar subconjuntos por color”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color, formando subconjuntos. ✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
10	Actividad de aprendizaje N°09	“Juego a agrupar subconjuntos por forma”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su forma, formando subconjuntos. ✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’

Actividad		Sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
11	Actividad de aprendizaje N°10	“Juego a agrupar subconjuntos por tamaño”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su tamaño, formando subconjuntos.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
12	Actividad de aprendizaje N°11	“Jugando con mis chapitas identifico muchos y pocos”	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad muchos y pocos.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
13	Actividad de aprendizaje N°12	“Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno”	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad uno y ninguno	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
14	Actividad de aprendizaje N°13	“Pesa, pesa en la balanza”	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca del peso, “pesa mucho” y “pesa poco”.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
15	Actividad de aprendizaje N°14	“A la una veo la luna”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden hasta el uno, respecto a la serie numérica	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
16	Actividad de aprendizaje N°15	“A las dos ves al reloj”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden hasta el dos respecto a la serie numérica.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
17	Actividad de aprendizaje N°16	“A las tres estas al revés”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden hasta el tres respecto a la serie numérica.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’

	Actividad	Sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
18	Actividad de aprendizaje N°17	“A las cuatro ves tu zapato”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden hasta el cuatro respecto a la serie numérica.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’
19	Actividad de aprendizaje N°18	“A las cinco das un brinco”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden hasta el cinco respecto a la serie numérica.	✓ Google Meet. ✓ WhatsApp. ✓ Computadora	45’

Fuente: Las autoras

Plan de Acción

Fundamentación

Este trabajo de investigación es muy importante para los actores involucrados, en esta ocasión son los niños(as), las maestras practicantes que son las participantes directas, seguidos de los padres de familia, ya que observarán los resultados de la aplicación de los juegos didácticos para mejorar la resolución de los problemas matemáticos, a través de ello podemos demostrar que se alcanza el estándar del ciclo II que indica que los estudiantes deben Comparar, agrupar, utilizar las expresiones de cantidad, además de utilizar el conteo espontáneo. Por lo tanto, nos ayudara a fortalecer nuestras estrategias pedagógicas para poder lograr aprendizajes significativos en la formación de nuestros niños y niñas.

Tabla 5

Cuadro específico del plan de acción

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
Competencia: Resuelve problemas de Cantidad											
1	“Jugando clasifico y ordeno mis juguetes”	Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas. Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas	Se desarrolla la primera actividad de aprendizaje para determinar el nivel de inicio de la competencia resuelve problemas de cantidad.	Relaciona objetos según sus características perceptuales. Cuenta objetos de manera espontánea hasta el número 5. Utiliza expresiones de cantidad: muchos y pocos.	Los niños y niñas agrupan sus juguetes de acuerdo a sus características perceptuales . Agrupar los juguetes y los cuenta. Señala donde hay muchos y pocos juguetes.	Diario de campo. Rúbrica. Lista de cotejo.	x			

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
			siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.								
2	“Descubro y comparo los colores de mis alimentos saludables”	Identificar y reconocer los alimentos de casa por color.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa los alimentos saludables, así mismo, manipula y compara relacionando de acuerdo a sus características.	Compara sus alimentos saludables según su característica perceptual: por color.	Los niños y niñas agrupan las frutas por color. Agrupan libremente.	Diario de campo. Lista de cotejo.	x			
3	“Jugando agrupo las semillas”	Identificar las formas de las semillas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa las semillas del mismo modo, manipula y compara relacionando de acuerdo a sus características.	Compara sus semillas según su característica perceptual: por su forma.	Los niños y niñas agrupan las semillas por su forma. Agrupan libremente.	Diario de campo. Lista de cotejo.	x			
4	“Agrupo mis juguetes”	Agrupar sus juguetes	Establece relaciones entre los objetos de su	Examina los juguetes así	Compara sus juguetes según	Los niños y niñas					x

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
	según su tamaño”	según su tamaño.	entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	mismo, manipula y compara relacionando de acuerdo al tamaño: grande y pequeño y mediano.	su característica perceptual: por su tamaño.	agrupan los juguetes por tamaño. Agrupan libremente.	Diario de campo. Lista de cotejo.				
5	“Jugando agrupamos por color, o por tamaño o por forma”	Agrupar siluetas de frutas por una sola característica.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa las siluetas de frutas para luego manipular y comparar relacionado por una sola característica perceptual.	Compara y agrupa sus siluetas de frutas por color o por su forma o por el tamaño.	Los niños y niñas agrupan sus siluetas de frutas por color y forma.	Diario de campo. Lista de cotejo.		x		
6	“Jugando grupo por su color y tamaño”	Identificar los juguetes por color y tamaño.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos	Observa los juguetes para luego manipular y comparar relacionando dos características perceptuales.	Compara y agrupa sus juguetes según su color y tamaño.	Los niños y niñas agrupan sus juguetes por color y forma.	Diario de campo. Lista de cotejo.		x		

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
			similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.								
7	“Jugando a agrupar por su color, tamaño y forma”	Agrupar objetos según su color, tamaño y forma.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa los juguetes para luego manipular y comparar relacionando tres características perceptuales.	Compara y agrupa agrupe sus juguetes según su color, tamaño y forma.	Los niños y niñas agrupan sus juguetes por color, forma y tamaño.	Diario de campo. Lista de cotejo.		x		
8	“Juego a agrupar conjuntos por color”	Agrupar conjuntos según su color.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa los juguetes para luego manipular y comparar relacionando una característica perceptual.	Lograr que el niño y la niña agrupe sus juguetes según su color.	Los niños y niñas agrupan sus juguetes por colores	Diario de campo. Lista de cotejo		x		

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
9	“Juego a agrupar conjuntos por forma”	Agrupar objetos según su forma.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa los juguetes para luego manipular y comparar relacionando una característica perceptual	Lograr que el niño y la niña agrupen objetos según su forma.	Los niños y niñas agrupan sus juguetes por formas	Diario de campo. Lista de cotejo			x	
10	“Juego a agrupar subconjuntos por tamaño”	Agrupar objetos según su tamaño.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Observa los juguetes para luego manipular y comparar relacionando una característica perceptual	Lograr que el niño y la niña agrupe sus juguetes según su tamaño.	Los niños y niñas agrupan sus juguetes por tamaño	Diario de campo. Lista de cotejo.			x	
11	“Jugando con mis chapitas identifico”	Utilizar expresiones muchos y pocos en	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso “muchos”, “pocos”,	Identifica y clasifica algunos objetos como chapitas, mencionando si	Lograr que el niño y la niña identifique las expresiones	Los niños y niñas clasifican objetos de	Diario de campo.			x	

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
	muchos y pocos”	situaciones cotidianas.	“pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas.	hay muchos o pocos	muchos y pocos.	acuerdo a la cantidad	Lista de cotejo.				
12	“Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno”	Utilizar expresiones uno y ninguno.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas.	Identifica y clasifica algunos objetos como chapitas, mencionando si hay uno o ninguno	Lograr que el niño y la niña identifique las expresiones uno y ninguno.	Los niños y niñas clasifican objetos de acuerdo a la cantidad si hay uno o ninguno	Diario de campo. Lista de cotejo			x	
13	“Pesa, pesa en la balanza”	Utilizar expresiones pesa mucho y pesa poco.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas.	Identifica y clasifica algunos objetos como chapitas, mencionando si pesa mucho o poco.	Lograr que el niño y la niña identifique las expresiones pesa mucho y pesa poco.	Los niños y niñas clasifican objetos de acuerdo al peso	Diario de campo. Lista de cotejo.			x	
14	“A la una veo la luna”	Realizar el conteo espontaneo del número 1.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Iniciamos la sesión con la canción “los números” como inducción al tema, los niños y niñas responden	Lograr que el niño y la niña reconozca el número 1.	Reconocen y emplean el conteo hasta el número 1, identificando un objeto.	Diario de campo. Lista de cotejo.				x

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembr
				a la problematizació n logrando reconocer la cantidad del 1.							
15	“A las dos ves al reloj”	Realizar el conteo espontaneo hasta el número 2.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	Iniciamos la sesión con la canción “los números” como inducción al tema, los niños y niñas responden a la problematizació n logrando reconocer la cantidad del 2	Lograr que el niño y la niña reconozca y cuenta hasta el número 2.	Reconocen y emplean el campo. Lista de el número 1, cotejo. identificando 2 objetos.				x	
16	“A las tres estas al revés”	Realizar el conteo espontaneo hasta el número 3.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Iniciamos la sesión con la canción “los números” como inducción al tema, los niños y niñas responden a la problematizació n logrando	Lograr que el niño y la niña reconozca y cuenta hasta el número 3.	Reconocen y emplean el campo. Lista de el número 1, identificando 3 objetos.				x	

N°	Sesiones	Propósito	Desempeño	Descripción /Estrategias /secuencia didáctica	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento	Cronograma			
								Agosto	Setiembre	Octubre	Noviemb
17	“A las cuatro ves tu zapato”	Realizar el conteo espontaneo hasta el número 4.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	reconocer la cantidad del 3 Iniciamos la sesión con la canción “los números” como inducción al tema, los niños y niñas responden a la problematización logrando reconocer la cantidad del 4.	Lograr que el niño y la niña reconozca y cuente hasta el número 4.	Reconocen y emplean el campo. conteo hasta el número 1, cotejo identificando 4 objetos.	Diario de Lista de cotejo				x
18	“A las cinco das un brinco”	Realizar el conteo espontaneo hasta el número 5.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	Iniciamos la sesión con la canción “los números” como inducción al tema, los niños y niñas responden a la problematización logrando reconocer la cantidad del 5	Lograr que el niño y la niña reconozca y cuente hasta el número 5.	Reconocen y emplean el campo. conteo hasta el número 1, cotejo. identificando 5 objetos.	Diario de Lista de cotejo				x

Fuente: Las autoras

Estrategias para la recolección, procesamiento y reflexión de la información

En el proceso de ejecución del plan de acción se aplicó una de las primordiales herramientas para recaudar información, el diario de campo, para registrar acciones relevantes y acontecimientos críticos, que se plasman en las fotografías y grabaciones de video. Ello nos permitió determinar el avance progresivo de cada infante, y así poder obtener un análisis y reflexión.

La triangulación.

La triangulación se refiere a utilizar varios métodos, fuentes de datos, de teorías, investigaciones o ambientes para estudiar un fenómeno. Esto ayuda a obtener una comprensión más completa y robusta del tema en estudio al combinar diferentes perspectivas y enfoques. La triangulación puede incluir el uso de métodos cuantitativos y cualitativos, así como el análisis de múltiples fuentes de datos para validar hallazgos y reducir posibles sesgos. (Gómez Restrepo, 2005)

Categorización.

Se refiere al proceso de definir las categorías o valores que se utilizan para analizar una variable en particular. Estas categorías representan las diferentes posibilidades de variación que puede tener la variable. (Cazau, 2004)

Consideraciones éticas.

El presente trabajo de investigación considera lo siguiente: las investigadoras en todo instante de la ejecución del plan de acción respetan la integridad y dignidad de cada uno de los participantes. Desde que inicio se obtuvo el permiso de los padres de familia, exponiendo ante ellos que sus pequeños(a) serán observados, asimismo se les explicó el propósito del plan que se ejecutará y su acompañamiento durante las clases virtuales, obteniendo el apoyo y libre participación de los estudiantes. Los datos e información obtenida no han sido alterados por ningún motivo externo e interno.

Así mismo, la Institución Educativa donde se aplicó la investigación tiene el total conocimiento del propósito y los logros que se quiere obtener, quienes nos brindaron apoyo y nos dieron la aprobación correspondiente. La información pertinente en todo momento se brindó de manera clara, precisa y honesta.

Se ha mantenido en completo anonimato la confidencialidad de los participantes, garantizando la veracidad de los datos, pues estos no han sido manipulados por personas ajenas a la investigación. Los datos obtenidos se usaron exclusivamente con el trabajo de investigación.

Capítulo III

Resultados de la Investigación

En dicho capítulo se especificará los resultados de la investigación para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de 3 años del nivel inicial del modelo de servicio educativo Flexible de la institución educativa inicial. Posteriormente de haber aplicado el plan de acción de intervención se procede a desarrollar el progreso de análisis y discusión de la información que se obtuvo después de aplicar los diversos instrumentos de evaluaciones tales como: mapa de calor, diario de campo, lista de cotejo y ficha de observación.

Resultados de la Línea Base:

Tabla 6

Resultado de la línea base

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Mapa de calor	Conclusiones
Resolución de Problemas Matemáticos	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Se observa que la mayoría de los niños y niñas tienen dificultades al momento de comparar y agrupar los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño), por lo tanto, presentan dificultades al momento de elaborar conjuntos y subconjuntos, además no distinguen las expresiones de cantidad como muchos, pocos, uno y ninguno. De igual forma presentan dificultades en el uso de expresiones de peso, tales como, pesa mucho y pesa poco. Por otro lado, la mayoría de niños y niñas solo utilizan el conteo no convencional.	Los niños y niñas carecen de conocimiento en cuanto a lo que significa comparar y agrupar los objetos que se encuentran en su entorno, además que presentan algunas dificultades en la comprensión de cantidad y peso. En cuanto al conteo espontáneo la mayoría de niños y niñas aún no tiene un orden convencional.	La mayoría de niños y niñas de 3 años tienen dificultades en el área de matemática en cuanto a las capacidades de la competencia resuelve problemas de cantidad, al relacionar los objetos de su entorno comparándolos y agrupándolos según sus características perceptuales de igual forma al momento de utilizar las expresiones de cantidad, peso y el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.
	Comunica su comprensión sobre los números y las expresiones.			
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo			
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Compara y agrupa objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño).	Algunos niños y niñas son capaces de identificar objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño), sin embargo, la mayoría no agrupa ni compara los objetos según sus características	El 63% de niños y niñas no establece relaciones de preferencia al comparar y agrupar lo que le gusta y no le gusta.	La mayoría de niños y niñas de la edad de 3 años tienen dificultades en el área de matemática en cuanto a la capacidad comunica su comprensión

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Mapa de calor	Conclusiones
		perceptuales (color, forma y tamaño). cuando se les presenta imágenes.		sobre los números y las operaciones para comparar y agrupar los objetos según sus características perceptuales por su color, forma y tamaño.
	Conjuntos según sus características perceptuales (forma, color y tamaño)	La mayoría de niños y niñas no logran comparar y agrupar los alimentos al utilizar dos características perceptuales ya sea por color/forma, color/tamaño o forma/tamaño, por lo tanto, tienen problemas para formar conjuntos, sin embargo, algunos logran comparar y agrupar con una y tres características. Y en su totalidad, los niños y niñas identifican y describen las características de las imágenes que se les presentan.		La mayoría de niños y niñas de 3 años tienen dificultades en el área de matemática en cuanto a la capacidad de comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, al relacionar los objetos de su entorno al comparar y agrupar utilizando dos características perceptuales: ya sea por color/forma, color/tamaño o forma/tamaño al formar conjuntos
	Subconjuntos según sus características perceptuales (forma, color y tamaño)	La mayoría de niños y niñas no logran comparar y agrupar los alimentos al utilizar dos características perceptuales ya sea por color/forma,		La mayoría de niños y niñas de 3 años tienen dificultades en el área de matemática en cuanto a la competencia

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Mapa de calor	Conclusiones
		color/tamaño o forma/tamaño, por lo tanto, tienen problemas para formar subconjuntos, sin embargo, algunos logran comparar y agrupar con una y tres características. Y en su totalidad, los niños y niñas identifican y describen las características de las imágenes que se les presentan.		comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, al relacionar los objetos de su entorno al comparar y agrupar utilizando dos características perceptuales: ya sea por color/forma, color/tamaño o forma/tamaño al formar subconjuntos
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad y peso.	La mayoría de niños y niñas no logran identificar la expresión “ninguno”, sin embargo, algunos comprenden la expresión “uno”. En cuanto a las expresiones de muchos y pocos la mayoría de niños y niñas presentan dificultades cuando se les muestra diversos objetos. Por otro lado, la mayoría de niños y niñas presentan dificultades al momento de comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno.	El 50% de niños y niñas no usa expresiones de cantidad como muchos, pocos, uno y ninguno en situaciones cotidianas, por otra parte, el 63% de niños y niñas no usa expresiones acerca del peso como; pesa mucho y pesa poco	La mayoría de niños y niñas de 3 años tienen dificultades en el área de matemática en cuanto a la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, al comprender las expresiones acerca de cantidad en cuanto a uno, ninguno, muchos y pocos, y según el peso tales como pesa mucho, pesa poco.
Traduce cantidades a	Utiliza el conteo espontaneo en	La mayoría de los niños y niñas		La mayoría de niños y niñas de

Categoría	Subcategoría	Diario de campo	Mapa de calor	Conclusiones
expresiones numéricas	situaciones cotidianas siguiendo un orden convencional.	muestran dificultad al momento de realizar el conteo espontaneo convencional al relacionar la cantidad con la representación de los números, sin embargo, algunos reconocen el numeral pero no lo relacionan con la cantidad.	El 63% de niños y niñas no utiliza el conteo espontaneo convencional.	3 años tienen dificultades en el área de matemática en cuanto a la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas, al utilizar el conteo espontaneo convencional al relacionar el numeral con la cantidad.

Fuente: Las autoras

Interpretación

En la presente investigación exploratoria, hemos podido establecer la línea base con el fin de reconocer la realidad de los niños(as), siendo este un proceso esencial al momento de realizar el recojo de información, facilitando la investigación inicial obteniendo un punto de partida para evaluar y encontrar las diferencias y semejanzas, lo que nos permitirá tener un resultado óptimo en cuanto al planteamiento del problema principal.

Se aplicaron dos instrumentos: mapa de calor y Diario de campo, donde se pudo evaluar las capacidades y los desempeños de la competencia RPC del área de matemática según el grupo etario (3 años) y lograr un óptimo aprendizaje de dichas capacidades. Se aplicó actividades de aprendizaje vía Meet donde se observó las dificultades que tenían los infantes en el desarrollo del área de matemática específicamente en las capacidades correspondientes a la competencia RPC. Así mismo, se obtuvo información por medio de la primera actividad de aprendizaje realizada vía Meet donde se movilizaron nuestras categorías, subcategorías e

indicadores, a partir de ello se pudo elaborar el primer diario de campo, realizando así la interpretación y reflexión de las mismas.

(PISA, 2009) define la competencia matemática como una habilidad de manera integral, yendo más allá de simple resolución de ecuaciones o cálculos. Incluye la comprensión del papel de las matemáticas en la sociedad y la capacidad de aplicar estos conocimientos de manera reflexiva y constructiva en la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Además, afirma que la competencia matemática no se adquiere de forma instantánea ni espontánea en un momento específico de la vida, sino que se desarrolla gradualmente desde edades tempranas. Tiene su origen en los primeros años de vida y evoluciona a medida que el desarrollo cognitivo avanza hacia niveles más complejos. Para fomentar este desarrollo, es fundamental proporcionar ambientes enriquecidos con situaciones problemáticas significativas y contextualizadas histórica y culturalmente. Estas situaciones ayudan a los niños(as) a desarrollar habilidades matemáticas sólidas y a comprender la importancia de las matemáticas en diferentes contextos de la vida real.

En cuanto a la subcategoría resuelve problemas de cantidad, correspondiente al indicador agrupa y compara según sus características perceptuales por su color, forma y tamaño, además de formar conjuntos y subconjuntos se encontraron semejanzas en el MC y el DC donde se logra identificar que los infantes tienen dificultades para agrupar según dos características, de igual forma para poder formar subconjuntos. La dificultad se manifiesta cuando se les presenta dos características.

Según el (Programa Curricular de Educacion Inicial, 2016), desde que nacen, los infantes exploran el mundo que los rodea de manera activa y natural, utilizando todos sus sentidos para aprender a resolver problemas. Durante esta exploración, interactúan con objetos y establecen relaciones que les permiten desarrollar habilidades como agrupar, ordenar y hacer

correspondencias. El juego desempeña un papel fundamental en este proceso, ya que les brinda la oportunidad de experimentar, descubrir y aprender de forma creativa. Es a través de estas experiencias que los niños(as) desarrollan su comprensión del mundo y adquieren habilidades importantes para su desarrollo.

Según la subcategoría usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo respecto al indicador usa algunas expresiones que muestren su comprensión acerca de la cantidad y peso, “muchos” “pocos”, “pesa mucho” ”pesa poco”, como resultados de la aplicación de los instrumentos tales como el mapa de calor y diario de campo se tiene como semejanza que la mayoría de niños y niñas tienen dificultades al momento de identificar la expresión “ninguno”, sin embargo algunos comprenden la expresión “uno”. En cuanto se refiere a las expresiones de muchos y pocos la mayoría de niños(as) presentan dificultades cuando se les muestra diversos objetos. Por otro lado, en su mayoría los niños(as) presentan dificultades al comprender el peso, “pesa mucho” y “pesa poco” utilizando objetos de su entorno.

En cuanto a la subcategoría se resuelve problemas de cantidad respecto al indicador utiliza el conteo espontáneo convencional en situaciones cotidianas, se reconocieron semejanzas en los instrumentos; mapa de calor y diario de campo, se obtuvo que los niños y niñas muestran dificultad al momento de realizar el conteo espontáneo convencional en situaciones de su vida diaria al relacionar la cantidad con la representación del número.

Según Baroody (1988), el conocimiento matemático comienza como una actividad cognitiva informal que progresa con el tiempo a través de distintas fases. Gracias a las experiencias numéricas, este conocimiento toma diferentes formas que enriquecen y favorecen su aprendizaje. Esta base de conocimiento informal se constituye en la base para la enseñanza de las matemáticas formales en los primeros años de escolaridad, y ambos tipos de conocimiento son fundamentales para el aprendizaje matemáticos más avanzado. (pág. 27)

En Cuanto a la Subcategoría

- **Categoría:** Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
- **Subcategoría:** Establece relaciones entre los objetos de su entorno al comparar y agrupar según sus características perceptuales (color, forma y tamaño)

Tabla 7

Categoría: Comunica su comprensión sobre los números

Inicio	Proceso	Final
En el desarrollo de las actividades realizadas, se observó lo siguiente: • Algunos niños y niñas son capaces de describir los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) • Algunos niños y niñas son capaces de identificar los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). • Algunos niños y niñas tienen dificultades al momento de agrupar los objetos de su entorno según su forma. • La mayoría no agrupa ni compara los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) cuando se les presenta imágenes	Durante el proceso del desarrollo de las actividades se observó que: • La mayoría de niños y niñas logran describir las características perceptuales de los objetos (color, forma y tamaño) • La mayoría de los niños y niñas son capaces de identificar objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). • Por otro lado, la dificultad que tenían respecto a agrupar por su forma ha disminuido • La mayoría de los niños y niñas pueden agrupar y comparar según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) con objetos que tienen en casa.	Al finalizar las actividades programadas se pudo observar que: • Todos los niños y niñas logran describir las características perceptuales de los objetos (color, forma y tamaño) • Todos los niños y niñas son capaces de identificar objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). • Los niños y las niñas ya no tienen dificultad al agrupar los objetos según su forma. • Todos los niños y niñas pueden agrupar y comparar según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) los objetos de su entorno.

Fuente: Las autoras

Interpretación

Al inicio del desarrollo de las actividades se observó que la mayoría de los niños y niñas no lograban comparar y agrupar los objetos de su entorno según sus características perceptuales (forma, tamaño y color), sin embargo, algunos niños y niñas describían las características de los objetos según su forma, color y tamaño, esto fue evidenciado al momento de la manipulación de los materiales que se les entregó a los niños y niñas.

En el proceso del desarrollo de las actividades realizadas se observa que la mayoría de los niños y niñas obtienen un avance favorable al momento de agrupar y comparar los objetos de su entorno según su forma, color y tamaño.

Al finalizar la aplicación de las actividades se pudo observar que los niños y niñas lograron comparar y agrupar los objetos de su entorno, todo ello quedo evidenciado al momento de realizar los juegos didácticos motrices, puesto que los niños y niñas del nivel inicial aprenden a través del juego ya que es una manera lúdica en la que ellos pueden captar y comprender de una mejor manera, tal como señala Dinello (1992) el juego es una dinámica inicial para el entendimiento social y que tiene un espacio propio, esto permite que las actividades realizadas sean de manera lúdica y esto estimula el aprendizaje de los estudiantes.

Podemos concluir que los niños y niñas de 3 años lograron establecer relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) al comparar y agrupar los objetos de su entorno, por ejemplo, cartillas de alimentos saludables, chapitas, figuras geométricas, frutas y verduras, tal como indica el desempeño de la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones según la Programación Curricular del Nivel Inicial.

- **Categoría:** Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
- **Subcategoría:** Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad y peso, “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno”, “pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas.

Tabla 8

Categoría: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Inicio	Proceso	Final
En el desarrollo de las actividades realizadas, se observó lo siguiente: – La mayoría de niños y niñas de 3 años no logran identificar la expresión “ninguno”. – Algunos niños y niñas de 3 años comprenden la expresión “uno”. – La mayoría de niños y niñas de 3 años presentan dificultades en cuanto a las expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos. – La mayoría de niños y niñas de 3 años presentan dificultades al momento de comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno.	Durante el proceso del desarrollo de las actividades se observó que: – Algunos niños y niñas de 3 años no logran identificar la expresión “ninguno”. – La mayoría de niños y niñas de 3 años comprenden la expresión “uno”. – Algunos niños y niñas de 3 años presentan dificultades en cuanto a las expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos. – Algunos niños y niñas de 3 años presentan dificultades al momento de comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno.	Al finalizar las actividades programadas se pudo observar que: – Todos los niños y niñas de 3 años logran identificar la expresión “ninguno”. – Todos los niños y niñas de 3 años comprenden la expresión “uno”. – La mayoría de niños y niñas de 3 años logran expresar las cantidades “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos. – La mayoría de niños y niñas de 3 años comprenden el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno.

Fuente: Las autoras

Interpretación

Al inicio del desarrollo de las actividades se observó que la mayoría de los niños(as) no lograban identificar la expresión “ninguno”, pero algunos estudiantes comprenden la expresión “uno”. La mayoría de los infantes presentan dificultades en cuanto a las expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos, por otra parte, se observó que la mayoría de los niños(as) presentan dificultades al momento de comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno.

En el proceso del desarrollo de las actividades realizadas se observa que la mayoría de los niños y niñas logran identificar la expresión “ninguno” y la mayoría de los infantes

comprenden la expresión “uno”. Algunos estudiantes presentan dificultades en cuanto a las expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos, por otra parte, se observó que algunos infantes presentan dificultades al momento de comprender del peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno.

Al finalizar la aplicación de las actividades se pudo observar que todos los niños y niñas logran identificar la expresión “ninguno” y en su totalidad los estudiantes comprenden la expresión “uno”. Todos los infantes logran comprender expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos, por otro lado, se observó que todos los niños y niñas logran comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su contexto.

El uso de los cuantificadores “muchos”, “pocos”, “uno” y “ninguno” es muy importante ya que esto da inicio al tema de los números, así como lo define Beauverd (1967) son símbolos que se utilizan para indicar la cantidad de elementos que hay en un conjunto determinado. Es decir, un cuantificador es la representación abstracta de la cantidad sin que haya necesidad de precisarla uno, ninguno, algunos, muchos y pocos.

Se sabe que los estudiantes del nivel inicial comprenden y aprenden de una mejor manera a través del juego, tal como lo señala Montessori (2016) quien enfatiza la importancia del juego como método de aprendizaje para bebés y niños, ya que a través de él exploran y aprenden sobre el mundo que les rodea. El juego no solo les permite desarrollar habilidades básicas de aprendizaje, sino también les ayuda a construir confianza, seguridad y amistades de su entorno. El juego puede ser entretenido y se puede realizar tanto de forma individual como en grupo, lo que les permite practicar las habilidades que han aprendido. Además, desde los seis meses de edad, los niños comienzan a dirigir su propio juego, lo que les ayuda a desarrollar su autonomía y creatividad.

Podemos concluir que los niños(as) de 3 años lograron hacer uso de las expresiones de cantidad tales como “muchos”, “pocos”, y “pesa mucho y pesa poco”. Esto se pudo evidenciar al observar la manipulación de los diversos materiales cuando agrupaba según la cantidad y cuando utilizo su balanza para determinar el peso, tal como indica el desempeño de la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas según la Programación Curricular de Educación Inicial (2016), y esto nos lleva a poder lograr nuestro estándar del ciclo II.

- **Categoría:** Traduce cantidades a expresiones numéricas
- **Subcategoría:** Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

Tabla 9

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

Inicio	Proceso	Final
En el desarrollo de las actividades realizadas, se observó lo siguiente: – Algunos niños y niñas cuentan de manera no convencional. – Algunos niños y niñas son capaces de reconocer el significado de “UNO”. – La mayoría de los niños y niñas no relaciona la cantidad con la representación de los números.	Durante el proceso del desarrollo de las actividades se observó que: – La mayoría de niños y niñas logran contar de manera convencional hasta el número 5. – La mayoría de los niños y niñas son capaces de reconocer el significado de los números 1,2,3,4 y 5. – La mayoría de los niños y niñas relaciona la cantidad con la representación del número 1,2,3,4 y 5.	Al finalizar las actividades programadas se pudo observar que: – Todos los niños y niñas logran contar de manera convencional hasta el número 5. – Todos los niños y niñas son capaces de reconocer el significado de los números 1,2,3,4 y 5. – Todos los niños y niñas relacionan la cantidad con la representación del número 1,2,3,4 y 5.

Interpretación

Al inicio del desarrollo de las actividades se observó que algunos niños(as) reconocían el significado de “uno”, sin embargo, la mayoría no realizaba el conteo convencional y no relacionaba la cantidad con la representación de los números, esto fue evidenciado al momento de la manipulación de los materiales que se les entregó a los estudiantes.

En el proceso del desarrollo de las actividades realizadas se observa que la mayoría de los niños y niñas obtienen un avance favorable con respecto al conteo siguiendo un orden estable de los números (1,2,3,4 y 5) y lo relacionan con la cantidad.

Al finalizar la aplicación de las actividades se pudo observar que los estudiantes lograron el conteo convencional relacionado la cantidad con la representación del número, todo ello quedó evidenciado al momento de realizar los juegos didácticos motrices y sensoriales, puesto que los niños(as) del nivel inicial aprenden a través del juego ya que es una manera, tal como señala Dinello (1992) el juego es una dinámica inicial para el entendimiento social que tiene un espacio propio. Esto significa que el juego proporciona un contexto único que permite a los niños participar en actividades de manera lúdica, lo que a su vez estimula su aprendizaje.

Podemos concluir que los niños(as) de 3 años lograron realizar el conteo de manera convencional y relacionar la cantidad con la representación de los números 1, 2, 3, 4 y 5 al utilizar diversos objetos de su entorno, por ejemplo, conteo de cubiertos, juguetes, figuras geométricas, etc. Tal como indica el desempeño de la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas.

En Cuanto al Fortalecimiento de la Práctica Pedagógica

Tabla 10

Triangulación

Entrevista a los padres de familia	Autoevaluación	Coevaluación
Los resultados de los talleres realizados fueron satisfactorios tal como se evidencia en la entrevista realizada a los padres de familia del aula Azul del MSE Flexible de la I.E.I. 15 de Agosto. Los mismos que manifiestan que se sienten muy satisfechos con los logros alcanzados que tuvieron sus hijos e hijas después de la aplicación de juegos didácticos motrices y sensoriales para fortalecer la RPM matemáticos, poniéndolo en práctica en su día a día. Del mismo modo indican que mediante los juegos didácticos se facilitó el aprendizaje ya que esto se dio de manera divertida, demostrándolo al momento de participar activamente durante las actividades realizadas.	Los resultados de la autoevaluación de las docentes fueron satisfactorios ya que indican que sí motivaron a los estudiantes constantemente en el desarrollo de las actividades establecidas en cuanto a la mejora de la RPM matemáticos a través de juegos didácticos, del mismo modo se evidencia que las docentes orientan de forma adecuada y oportuna a los niños y niñas en el desarrollo de todas las actividades realizadas. También se utilizó el material adecuado para dichas actividades. Es importante recalcar que la estrategia utilizada de los juegos didácticos sensoriales y motrices nos dieron resultados favorables ya que se sabe que los niños del nivel inicial aprenden de mejor manera a través de las actividades lúdicas.	Los resultados de la coevaluación a las docentes al final del desarrollo de las actividades fueron eficaces ya que en todo momento se observó la motivación constante a los niños y niñas de igual forma se observó que la docente a través de los juegos didácticos aplicado logro que los niños y niñas tengan un óptimo aprendizaje respecto a la RPM matemáticos ya que los infantes tienen un mejor aprendizaje cuando se realiza actividades lúdicas.

Interpretación

Se observa, que las entrevistas realizadas a los padres de familia manifiestan que están muy satisfechos con los resultados, puesto que cuando se inició el plan de acción de nuestra tesis se tuvo una reunión con ellos donde se les explicó todas nuestras actividades a realizar y los beneficios que lograríamos con ello, esto se puede evidenciar que los infantes que lograron mejorar la resolución de problemas matemáticos en cuanto a su primera competencia se refiere

“resuelve problemas de cantidad”, comparar y agrupar los objetos de su entorno, todo ello se evidenció al momento de realizar los juegos didácticos motrices y sensoriales, puesto que los estudiantes del nivel inicial aprenden a través del juego ya que es una manera lúdica en la que ellos pueden captar y comprender de una mejor manera según Chamorro (2005), así mismo establecer relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) al formar conjuntos y subconjuntos con los objetos que tiene en casa; cómo sus alimentos, juguetes, etc. Esto se pudo evidenciar al observar la manipulación de sus figuras geométricas cuando agrupaban para formar conjuntos y subconjuntos por color, tamaño y forma, por otro lado, lo mismo pueden identificar la expresión “ninguno” y en su totalidad los estudiantes comprenden “uno”. Todos los niños y niñas logran comprender expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos, también, se observó que todos los educandos logran comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno, así pues ellos realizan el conteo de manera convencional y relaciona la cantidad con la representación de los números 1,2,3,4 y 5 al utilizar diversos objetos de su contexto, por ejemplo; conteo de cubiertos, juguetes, figuras geométricas, etc., tal como indica el desempeño de la competencia resuelve problemas de cantidad del área matemática, todo esto permitiéndonos lograr el estándar correspondiente al ciclo II.(programación curricular de educación inicial , 2016 pág. 171)

Al aplicar las investigadoras las autoevaluaciones manifestaron que ellas motivaron a las niñas y niños desde el inicio de la sesión con canciones adecuadas al tema, así mismo utilizaron materiales de su contexto proporcionándoles a ellos el mismo material para todos, para así poder lograr con el propósito de cada actividad de aprendizaje que realizaron, también se ejecutaron acciones inmediatas y a posteriori para poder fortalecer las debilidades de la práctica docente, por otra parte los juegos didácticos que se aplicaron en las 17 sesiones dictadas fueron todas enfocadas a los juegos motrices y sensoriales, en conclusión las

investigadoras manifiestan que se logró la mejora de los niños y niñas en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática según el grupo etario (3 años), esto se evidencia en la fiesta matemática que realizamos como a manera de evaluar los aprendizajes de los niños, donde se aplicaron puros juegos didácticos motrices y sensoriales, donde demuestran: que pueden establecer relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales (color, forma y tamaño) al comparar y agrupar buscando la similitud entre ellos, además utilizan expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad y peso, también demuestran que utilizan el conteo espontáneo en situaciones cotidianas en orden convencional del 1 al 5.

En nuestra coevaluación, utilizamos las evidencias presentadas por cada uno de los niños, puesto que nuestra situación es especial ya que somos las docentes practicantes, y no contamos con una docente de aula, pero eso no impidió que podamos co-evaluar nuestra práctica pedagógica, puesto que los resultados de las evidencias que enviaron los niños y niñas a través de fotos muestran que lograron cada una de las consignas emitidas en las fichas virtuales, realizada en cada una de las 17 actividades de aprendizajes programadas, ello también nos permitió observar las debilidades para poder plantear acciones a posteriori y poder fortalecerla en la siguiente actividad, en conclusión podemos afirmar que la mayoría de niños y niñas lograron resolver cada una de las consignas de forma óptima, permitiéndonos con ello demostrar que pudimos cumplir con nuestros objetivos planteados en un inicio como se evidencia en nuestro informe de tesis.

En cuanto al relato de las experiencias

Tabla 11

Relato de la experiencia

Fortalezas	Debilidades	Solución	Lecciones aprendidas
Durante la ejecución de las actividades del plan de acción se visibilizaron las mejoras en cuanto a RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS logrando de esta forma que los niños y niñas: – Comparen y agrupen los objetos de su entorno según sus características perceptuales (color, forma, tamaño) – Formen conjuntos y subconjuntos utilizando hasta tres características perceptuales. – Usen las expresiones de cuantificadores de cantidad y peso: “uno”, “ninguno”, “muchos”, “pocos”, “pesa mucho” y “pesa poco”. – Utilicen el conteo convencional hasta el número 5. Así mismo una de las mayores fortalezas es que las investigadoras son docentes del aula, teniendo así contacto directo con los padres de familia, facilitando la realización de las actividades con los niños y niñas.	Al desarrollar las primeras actividades planificadas los niños y niñas tuvieron dificultades al momento de trabajar con los materiales que encontraban en casa ya no tenían el mismo material y eso ocasionaba que la distracción. Así mismo otra debilidad fue que algunos niños y niñas por motivos de trabajo de sus padres tuvieron que mudarse a otra ciudad. Al inicio del desarrollo de las actividades del plan de acción tuvimos dificultades en cuanto a la pronunciación de algunas palabras ya que no se lograba entender bien lo que los niños y niñas expresaban.	Durante las primeras actividades se presentaron dificultades, pero encontramos las soluciones pertinentes, en este caso se proporcionó el material a cada niño y niña entregándoles en su domicilio. De igual forma a los niños que estuvieron fuera de la ciudad de Arequipa también se les hizo llegar el material correspondiente. Durante el desarrollo de las actividades se mejoró la pronunciación de palabras de los niños y niñas a través de la interacción entre docente - alumno y compañeros.	En el proceso del desarrollo de las actividades que hemos realizado aprendimos el fortalecimiento sobre la RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS y de esta manera poder fortalecer nuestras prácticas pedagógicas de nuestra carrera profesional. A través del plan de acción se logró fortalecer las competencias teniendo en cuenta los desempeños tales como: – Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptual al comparar y agrupar los objetos de su entorno. – Formar conjuntos y subconjuntos utilizando hasta tres características perceptuales. – Usar expresiones de cuantificadores de cantidad y peso: “uno”, “ninguno”, “muchos”, “pocos”, “pesa mucho” y “pesa poco”.

Fortalezas	Debilidades	Solución	Lecciones aprendidas
El apoyo constante de los padres de familia en la realización de dichas actividades sobre todo en cuanto a la conectividad vía Meet. En cuanto al material utilizado en las actividades realizadas se les hizo llegar a cada uno de los niños y niñas para poder tener un mejor aprendizaje en cuanto al desarrollo de las capacidades del área de matemática.			– Utilizar el conteo convencional hasta el número 5. – Esto permitió potencializar la mejora de las actividades realizadas.

Fuente: *Diario de campo*

Interpretación

Se observa que las investigadoras en un inicio tuvieron dificultades para poder lograr el propósito de las actividades planteadas y así conseguir la mejora de la resolución de los problemas matemáticos en cuanto al material utilizado se refiere, es por ello que se buscó la mejor solución que fue de proporcionar material igual para todos los niños y niñas, días antes de desarrollar la sesión de tal forma que vimos un gran cambio en cuanto al trabajo de los niños y niñas con los materiales, así mismo ello se puede evidenciar que fortalecieron las capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

En cuanto a sus fortalezas, creo que la mayor fue que estuvieron a cargo del aula donde se realizó el trabajo de investigación eso permitió tener más contacto con los niños y niñas, también con los padres de familia, favoreciendo para tener mayor comunicación y apoyo de parte de ellos en cuanto a la conectividad se refiere, además se desarrollaron sus actividades

con mucho entusiasmo y optimismo, que los niños y niñas siempre estaban dispuestos a participar de las actividades de aprendizaje.

A partir de la aplicación de las 17 experiencias de aprendizajes se aprendió mucho, tanto investigadoras como los mismos estudiantes, logrando así fortalecer la RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS, mientras que los niños fortalecían las capacidades de la primera competencia del área de matemáticas las investigadoras reforzaban sus estrategias para la aplicación de los juegos didácticos motrices y sensoriales.

En Cuanto al Nivel de Impacto

Tabla 12

Nivel de Impacto

Encuesta al padre de familia	Evidencia de los niños	Entrevista a la Directora.
Los padres de familia manifiestan que se sienten muy satisfechos con los logros alcanzados que tuvieron sus hijos e hijas después de la aplicación de juegos didácticos motrices y sensoriales para fortalecer la RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS, poniéndolo en práctica en su día a día. Del mismo modo indican que mediante los juegos didácticos se facilitó el aprendizaje ya que esto se dio de manera divertida, demostrándolo al momento de participar activamente durante las actividades realizadas.	Al finalizar la aplicación de las actividades se pudo observar que los niños y niñas lograron comparar y agrupar los objetos de su entorno, todo ello se evidenció al momento de realizar los juegos didácticos motrices y sensoriales. Asimismo, en cuanto se refiere a aplicación de las actividades se pudo observar que todos los niños y niñas logran identificar la expresión “ninguno” y en su totalidad los niños y niñas comprenden la expresión “uno”. Todos los niños y niñas logran comprender expresiones “muchos” y “pocos” cuando se les muestra diversos objetos, por otra parte, se observó que todos los niños y niñas logran comprender el peso, “pesa mucho y pesa poco” utilizando objetos de su entorno. Por otro lado en la aplicación de las actividades se pudo observar que los niños y niñas lograron realizar el conteo convencional relacionando la cantidad con la representación del número, todo ello quedo evidenciado al momento de realizar los juegos didácticos motrices. Además, esto se puede observar en la plataforma donde se guardaron las	La directora manifiesta que el trabajo desarrollado por las docentes-practicantes fue eficiente y felicita la realización de las actividades ya que observo que los niños y niñas de este aula flexible aprendieron a resolver los problemas matemáticos de manera divertida a través los juegos didácticos, indica también que estuvo muy bien ejecutado ya que los materiales se les entrego a cada niño y niña en su hogar, asimismo no tiene observaciones y lo recomienda como estrategia para el fortalecimiento de la resolución de problemas matemáticos en el segundo ciclo del nivel inicial.

Encuesta al padre de familia	Evidencia de los niños	Entrevista a la Directora.
	evidencias a través de la plataforma del classroom.	

Fuente: *instrumentos en cuanto al impacto*

Interpretación.

Se observa que los padres se sintieron satisfechos con las actividades realizadas durante 17 sesiones, aplicados en los niños y niñas de 3 años, en la Institución Inicial 15 de Agosto, del Modelo de servicio educativo Flexible, puesto que manifiestan que sus menores hijos e hijas están aplicando en su vida diaria lo aprendido, es por lo que se enfatiza que se logró el propósito de un aprendizaje socio formativo, como lo manifiesta TOBÓN, (2012) “busca una formación que le permita al individuo adquirir conocimientos con los que pueda afrontar retos, que se presentan en su contexto, con idoneidad, compromiso y buscando una mejora continua”. (p. 4)

Por otro lado, las evidencias muestran que la mayoría de niños y niñas han logrado alcanzar a desarrollar y fortalecer las capacidades: en la primera “comunica su comprensión sobre los números y las operaciones” lograron comparar y agrupar los objetos de su entorno, en la segunda; “usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo” lograron hacer uso de las expresiones de cantidad tales como “muchos”, “pocos”, “uno” y “ninguno”, de igual manera con las expresiones de peso “pesa mucho” y “pesa poco”, en la tercera; Traduce cantidades a expresiones numéricas, lograron realizar el conteo de manera convencional y relacionar la cantidad con la representación de los números 1,2,3,4 y 5 al utilizar diversos objetos de su entorno, por ejemplo, conteo de cubiertos, juguetes, etc., todo esto correspondiente a la primera competencia “Resuelve problemas de cantidad” del área de matemática que nos llevará a alcanzar el estándar del II ciclo. Asimismo, cabe mencionar que dichas evidencias se encuentran guardadas en la plataforma classroom.

Por su parte, la directora manifiesta que el trabajo desarrollado por las docentes-practicantes fue eficiente y felicita la realización de las actividades ya que observo que los niños y niñas de este aula flexible aprendieron a resolver los problemas matemáticos de manera divertida a través los juegos didácticos, indica también que estuvo muy bien ejecutado ya que los materiales se les entrego a cada niño y niña en su hogar, asimismo no tiene observaciones y lo recomienda como estrategia para el fortalecimiento de la resolución de problemas matemáticos en el segundo ciclo del nivel inicial.

Conclusiones

- Primera.** Durante el proceso del trabajo de investigación se mejoró la resolución de problemas matemáticos en los niños y niñas de 3 años del Modelo de Servicio Educativo Flexible a través de los juegos didácticos.
- Segunda.** A través del diagnóstico se determinó que los niños y niñas del aula de 3 años del Modelo de Servicio Educativo Flexible presentan dificultades en la resolución de problemas matemáticos en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad al comparar, agrupar objetos; usa expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad y peso, y a su vez utiliza el conteo espontáneo.
- Tercera.** En cuanto a la primera subcategoría, al aplicar los juegos didácticos se incrementó la capacidad de establecer relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar.
- Cuarta.** Respecto a la segunda subcategoría, se logró que los niños aumenten las expresiones, que muestran su comprensión acerca de la cantidad y peso a través de los juegos didácticos.
- Quinta.** Con relación a la tercera subcategoría, se obtuvo un resultado óptimo en cuanto a la mejora del conteo espontáneo no convencional aplicado a través de los juegos didácticos.

Sugerencias

- Primera.** La Institución Educativa considere el interés por motivar la RPM a través de juegos didácticos motrices y sensoriales.
- Segunda.** Se propone a las docentes que consideren la posibilidad de aplicar talleres exclusivos de mate-jugando donde primen el trabajo de las capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, de la primera competencia de matemática “resuelve problemas de cantidad”, que les permitirá llegar al logro del estándar del II ciclo.
- Tercera.** Se propone a los padres de familia realizar trabajo en equipo con las docentes, ya que ahora han asumido un rol primordial y han tenido que enfrentar la situación extraordinaria de acompañar e involucrarse constantemente en la enseñanza-aprendizaje de sus hijos e hijas, por ello es importante trabajar de forma colaborativa, para promover aprendizajes óptimos para nuestros niños y niñas.
- Cuarta.** A los futuros profesionales se recomienda fortalecer capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, de la primera competencia de matemática “resuelve problemas de cantidad”, que les permitirá llegar al logro del estándar del II ciclo.

Referencias Bibliográficas

- Abad Jaramillo, D. E., & Diaz Romero, G. V. (2017). Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños y niñas 3-4 años de educación inicial. *Tesis de posgrado*. Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/11574>
- Beauverd. (2018). Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de los cuantificadores en los niños de 4 años de edad de la I.E.I N°505. En T. E. Abad Aguirre, & E. M. Román Roque, *Tesis de posgrado*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Lambayeque, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3806/BC-TES-TMP-2617.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carbajo Vilcachagua , V. L. (2019). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de Resolución de Problemas Matemáticos en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao-2019”. *Tesis de posgrado*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27999/Carbajo_VVL.pdf?sequence=1
- Cazau, P. (2004). Categorización y operacionalización. *Dialnet*, 5-12. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2880797.pdf>
- Chokler, M. (2019). Como se juega el niño cuando juega. *Red Pikler Uruguay*, 9. Obtenido de <https://redpikleruruguay.com.uy/docs/como-se-juega-el-nino-cuando-juega.pdf>
- Córdoba, M. E. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. *Nuevo Humanismo*. Obtenido de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/download/13904/19990?inline=1>
- Cusi, A. (2019). *El juego como recurso didáctico y su relación con el nivel de logro de los aprendizajes del área de matemática en estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa N° 43031 John F. Kennedy de Ilo*.

- Emilia, R. (21 de julio de 2021). *Jugaia*. Obtenido de <https://www.jugaia.com/es/blog/reggio-emilia-una-mirada-diferente-n42>
- Gelman. (2019). El conteo como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes del grado jardín del nivel preescolar del colegio Colombo Británico del Municipio de Envigado. En C. E. Pineda Garcia. Universidad Santo Tomás, Medellín, Colombia. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18576/2019clarizapineda.pdf>
- Gómez Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Redalyc*(1), 118-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>
- Gómez Segura, E. (1992). Los juegos en matemáticas y la resolución de problemas. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Festión Educativa*, 4(8), 19. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/678-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2883-1-10-20170727%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/678-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2883-1-10-20170727%20(1).pdf)
- Gonzales, A., & Weinstein, E. (2017). *La enseñanza de la matemática en el jardín de infantes a través de secuencias didácticas*. Santa Fé, Argentina: Ariel Frusin. Obtenido de <https://studylib.es/doc/8800180/la-ense%C3%B1anza-de-la-matematica-en-el-jardin.-gonzalez-adriana>
- Gutierrez Garrido, A. M. (2018). Aplicar un programa de juegos matemáticos para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Mater Boni El Porvenir 2018. *Tesis de pregrado*. Universidad Católica de los Ángeles Chimbote, Trujillo, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5188>
- Llacho Martinez, J. M., & Villafuerte Rojas, S. M. (2018). *Tesis de pregrado*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/cb25d26e-8a91-4c04-80a3-3b417ae62304>

Luna Salazar, G. (2016). Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N° 7080. *Tesis de pregrado*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22241/Luna_SGV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Luna Salazar, G. (2016). Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en los alumnos de la primaria de I.E. N°7080. *Tesis de posgrado*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22241/Luna_SGV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani Mamani, M. (2020). Juegos didácticos y el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de la I.E.P. Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020. *Tesis de pregrados*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Lima, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20661>

Matinez Tejada, G. E. (2020). Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel. 129. Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52250/Martinez_TGE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Melgar, B. (2018). Influencia de la utilización de los juegos didácticos en el desarrollo de las nociones censo-perceptuales y en la construcción de la noción de la noción de clasificación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Martin de Porres del d. *Tesis de pregrado*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Lima. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/acd5655f-dde1-44fb-8273-fdff56464ccd/content>

- MINEDU. (2005). *Guía juego y comunicación*. Lima. Obtenido de <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/Juego-y-Comunicacion-PEAR.pdf>
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- MINEDU. (2016). Área de comunicación. En MINEDU, *Programa curricular de educación inicial* (págs. 118-119). Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2016). Área de matemática. En MINEDU, *Programa curricular de educación inicial* (págs. 170-175). Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2016). Área de personal social. En MINEDU, *Programa curricular de educación inicial* (págs. 78-79). Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2016). Área de psicomotricidad. En MINEDU, *Programa curricular de educación inicial* (págs. 104-105). Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educacion Inicial*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2019). Área de matemática. En MINEDU, *Programa curricular de educación inicial* (págs. 149-154). Lima.

- MINEDU. (2020). *La matemática en el nivel inicial*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (2019). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Universidad de Murcia, España. Obtenido de <https://normalista.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/apredizajejuegomotriz.pdf>
- Moya Romero, A. (2005). La matemática de los niños y niñas. *Redalyc*, 5(2), 23-36. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/410/41050203.pdf>
- Novillo Niño, J. V. (2020). Actividades que estimulan el pensamiento lógico matemático desde el enfoque de resolución de problemas matemáticos en niños de II ciclo de educación inicial. *Tesis de pregrado*. Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/64707>
- Oviedo, P. E. (2006). La resolución de problemas. Una estrategia para aprender a aprender. *Revista de la Universidad de la Salle*, 3, 41. Obtenido de [https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1320&context=ruls#:~:text=Kempa%20\(1986\)%20considera%20la%20resoluci%C3%B3n,y%20memoria%20a%20largo%20plazo](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1320&context=ruls#:~:text=Kempa%20(1986)%20considera%20la%20resoluci%C3%B3n,y%20memoria%20a%20largo%20plazo)
- Parra García, A. (2011). *El juego en educación infantil*. Obtenido de <https://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Pereda. (2015). Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino. En M. J. Huaracha Ortega, *Tesis de posgrado* (pág. 228). Universidad de Piura, Piura, Perú. Obtenido de <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/1253ab6b-98a8-4c38-a6f5-a4aa685bf5c4/content>

- PISA. (2009). La competencia matemática en PISA. 65. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2238336.pdf>
- Polya. (2018). Mejorar el rendimiento académico en matemática, a través de resolución de problemas con estrategias adecuadas en los niños de segundo grado de la Institución Educativa Primaria Pública N°70546 - Cerro Colorado. En G. Salinas Talavera, *Tesis de pregrado* (pág. 92). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Polya, Barrón Parado, J., Basto Herrera, I. C., & Garro Agurto, L. L. (2021). Método Pólya en la mejora del aprendizaje matemático en estudiantes de primaria. *593 Digital Publisher*, 6(5), 166-171. Obtenido de https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/752/808
- Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos. *Redalyc*(6), 91-104. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400607.pdf>
- Reyes Meca, M. (2018). Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. "Kinder Creativos". 101. Universidad Católica de los Ángeles Chimbote, Piura, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8103/JUEGOS_DIDACTICOS_APRENDIZAJE_REYES_MECA_MILAGROS_DEL_SOCORRO.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Rojas Hinostroza, K. F. (2019). Juego lúdico matemático y desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N°676 San Martín de Porras-Amay. *Tesis de pregrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3592>
- UNED. (2017). *Epistemología de la educación a distancia*. Obtenido de Multimedia UNED: [https://multimedia.uned.ac.cr/pem/epistemologia_ed/paginas/concepto4b.html#:~:text=El%20cognitivismo%20de%20Piaget%2C%20se%C3%B1ala,descubrimiento%20\(Woolfolk%2C%202010\).](https://multimedia.uned.ac.cr/pem/epistemologia_ed/paginas/concepto4b.html#:~:text=El%20cognitivismo%20de%20Piaget%2C%20se%C3%B1ala,descubrimiento%20(Woolfolk%2C%202010).)

- Vásquez Vela, G. (2021). Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache, 2021. *Tesis de pregrado*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Trujillo, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26478/JUEGOS_DIDACTICOS_VASQUEZ_VELA_GEMITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vidal, J. (1988). Juego y educación. Las ludotecas. Akal, 142. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ncVXl1MHijUC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Vial,+J.+\(1988\).+Juego+y+educaci%C3%B3n.+Las+ludotecas+\(Vol.+122\).+Ediciones+AKAL.+&ots=jqc9zzBbf2&sig=xm8YwSgmJfNYj3QPsQwt4rsI8es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ncVXl1MHijUC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Vial,+J.+(1988).+Juego+y+educaci%C3%B3n.+Las+ludotecas+(Vol.+122).+Ediciones+AKAL.+&ots=jqc9zzBbf2&sig=xm8YwSgmJfNYj3QPsQwt4rsI8es#v=onepage&q&f=false)
- Vygotsky. (2009). Aprender de los problemas caracterización de la resolución de problemas con estado inicial y final bien definidos que no requieren conocimiento previo en niños de 4 y 5 años. En D. L. Figueroa, & M. Rodriguez, *Tesis de posgrado* (pág. 198). Bogotá. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/151/edu19.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Zavaleta Quispe, S. A. (2020). Gestión de los materiales didácticos en la competencia resuelve problemas de cantidad de los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Pio XII del distrito de Mariano Melgar, Arequipa-2019. *Tesis de posgrado*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/92dce09f-dfa2-4f5a-b346-71dfcc172d7b/content>

Anexos

Resolución de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
"AREQUIPA"

R.M. N° 284 - 2020 - MINEDU



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

RESOLUCION DIRECTORAL N° 157-2021-DG-EESPPA

Arequipa, 2021 Junio 09

Visto el Cuadro de Sumilla de Proyectos de Investigación del Programa Profesional de Educación Inicial Promoción 2021 presentado por el Docente **NESTOR ZAPATA DELGADO** del área de Investigación IX semestre Sección "B" en el ISPA.

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con la Ley General de Educación 28044, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior 29394 y su Reglamento aprobado con D.S. 004-2010-ED, Resolución Ministerial N° 0046-2013-ED que aprueba la Directiva N° 002-2013-MINEDU/VMGP-DIGESUTP-DESP "Normas y Orientaciones Nacionales para el desarrollo de las Actividades Académicas durante el año 2013 en Instituto y Escuelas de Educación Superior de Formación Docente y Artística a nivel nacional" vigente para el presente año, RD N° 592-2010-ED "Normas Nacionales para la titulación y otorgamiento de duplicado de diploma de título en carreras docentes y artísticas en institutos y escuelas de Educación Superior Públicos y Privados", y su modificatoria aprobada con RD N° 0919-2010-ED y demás normas legales.

SE RESUELVE:

1. **APROBAR** : el proyecto de Investigación acción titulado:
"MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DEL M.S.E. FLEXIBLE DE LA I.E.I. "15 DE AGOSTO" DEL DISTRITO DE PAUCARPATA - AREQUIPA, 2021."
2. **AUTORIZAR** a las estudiantes: **CAYO CANAZA, Mariela Milis. ESCOBEDO IQUIPAZA, Miriam Violeta y MAYTA LA TORRE, Nataly Miluska** de la especialidad de Educación Inicial.
3. Designar como asesora a la profesora **DURAND GÓMEZ, Emma Lourdes**.

REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHÍVESE




MIL VIOLETA ESCOBEDO IQUIPAZA
DIRECTORA GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "AREQUIPA"

Doc. 10802

Instrumento de Investigación Explotaria
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: MAPA DE CALOR

	PERSONAL SOCIAL			PSICOMOTRICIDAD	COMUNICACIÓN			MATEMÁTICA				
Competencias	Construye su identidad		Convive y participa democráticamente	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente en su lengua materna		Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Resuelve problemas de cantidad			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	
Criterios de evaluación Niños- Niñas	Toma decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que puede hacer al realizar actividades cotidianas, y justifica	Verbaliza las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la experiencia.	Interactúa con su familia al realizar las actividades o al compartir su historia personal, lo hace respetando los acuerdos establecidos	Después de bailar señala y nombra las partes del cuerpo que movió delinea una silueta humana, la describe y la completa.	Plantea ideas, opiniones o preguntas con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros o en situaciones en donde debe elegir.	Adecúa y organiza las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos o movimientos, o utilizando sus propias palabras.	Explora diversos materiales según sus intereses y los representa con ellos sus ideas, muestra lo creado y comenta con los adultos de su entorno.	Establece relaciones de preferencia al agrupar lo que le gusta y no le gusta.	Usa expresiones de cantidad “uno”, “ninguno”, “mucho”, “pocos” y peso “pesa mucho” y “pesa poco”	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas	Prueba diferentes formas para resolver la construcción de objetos con material concreto.	Reconoce y coloca los objetos agrupados dentro y fuera de una caja.

		las razones de sus decisiones.											
1	Jassumy												
2	Joaquín												
3	Annaisha												
4	Briana												
5	Abigail												
6	Emilia												
7	Edson												
8	Alaia												

Nivel De desarrollo:

LEYENDA:

Valoración	Nivel de desempeño
	El verde, evidencia el nivel esperado con nivel a la competencia – Logro esperado
	El amarillo, esta próxima o cerca al nivel esperado – En proceso
	El rojo, progreso mínimo en la competencia – En inicio

CONSOLIDADO DEL REGISTRO GRUPAL DEL NIVEL DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS

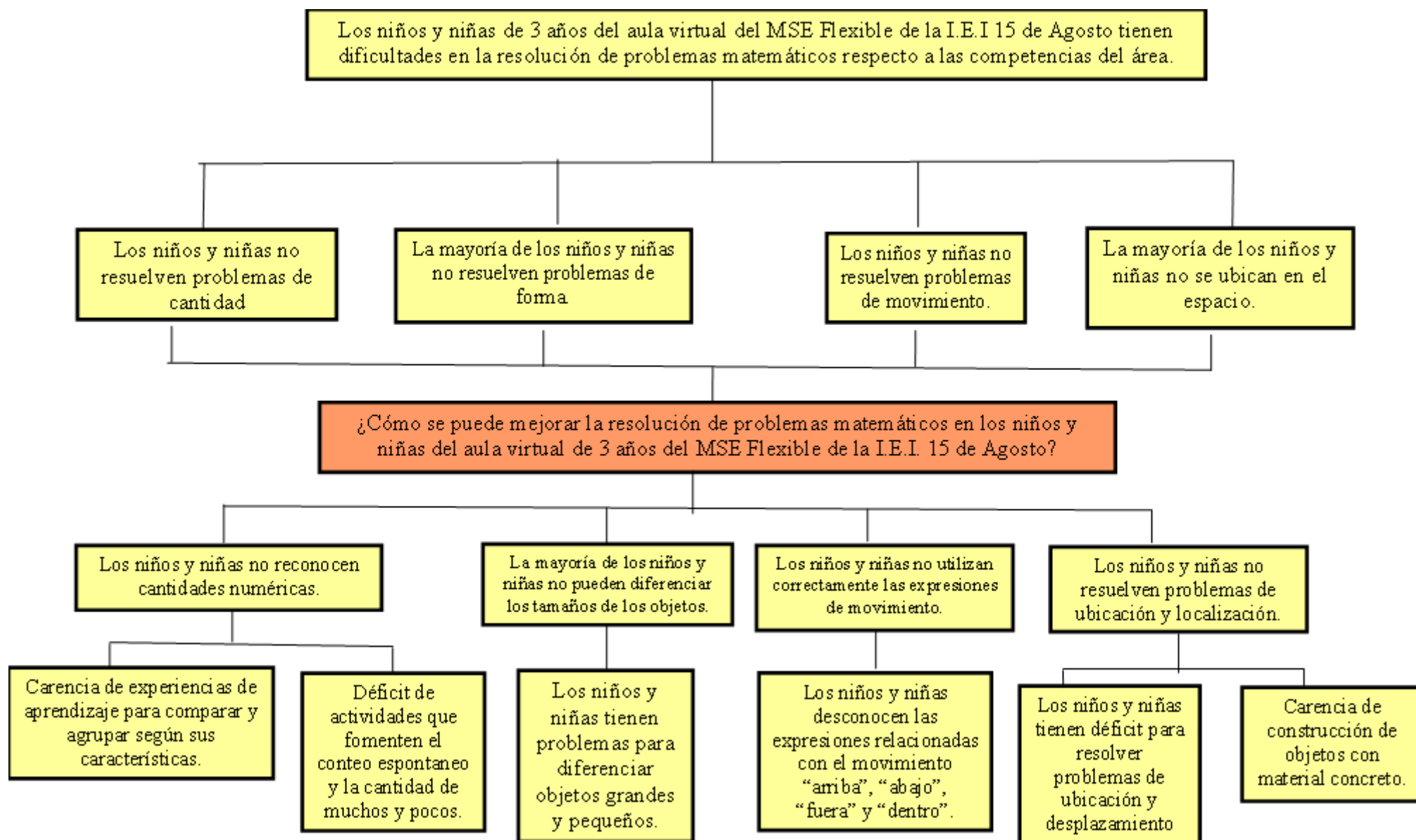
COMPETENCIA	RESULTADOS CUANTITATIVOS	RESULTADOS CUALITATIVOS (¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje según la competencia evaluada?)
Construye su identidad	25% está en inicio 25% está en proceso 50% está en logro esperado	• El 25% de niños y niñas no toma decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que puede hacer al realizar actividades cotidianas, y tampoco justifica las razones de sus decisiones. • El 25% de niños y niñas están próximos a tomar decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que puede hacer al realizar actividades cotidianas, y tratan de justificar las razones de sus decisiones. • El 50% de niños y niñas toman decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que puede hacer al realizar actividades cotidianas, y justifican las razones de sus decisiones.
Convive y participa democráticamente	0% está en inicio 50% está en proceso 50% está en logro esperado	• El 0% de niños y niñas no verbaliza las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la experiencia. • El 50% de niños y niñas no verbaliza las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la experiencia.

		• El 50% de niños y niñas verbaliza las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la experiencia.
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	80% está en inicio 50% está en proceso 50% está en logro esperado	• El 0% de niños y niñas no señala ni nombra las partes del cuerpo que movió, no puede delinear, describir ni completar una silueta humana. • El 50% de niños y niñas señala y nombra las partes del cuerpo que movió, tiene dificultad en delinear, describir y completar una silueta humana. • El 50% de niños y niñas señala las partes de su cuerpo que movió, delinea, describe y completa una silueta humana.
Se comunica oralmente en su lengua materna	13% está en inicio 50% está en proceso 37% está en logro esperado	• El 13% de niños y niñas no plantea ideas, opiniones o preguntas con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros o en situaciones en donde debe elegir. • El 50% de niños y niñas está en proceso de plantear ideas, opiniones o preguntas con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros o en situaciones en donde debe elegir. • El 37% de niños y niñas plantea ideas, opiniones o preguntas con relación a sus juegos, responsabilidades y gustos en conversaciones con otros o en situaciones en donde debe elegir.

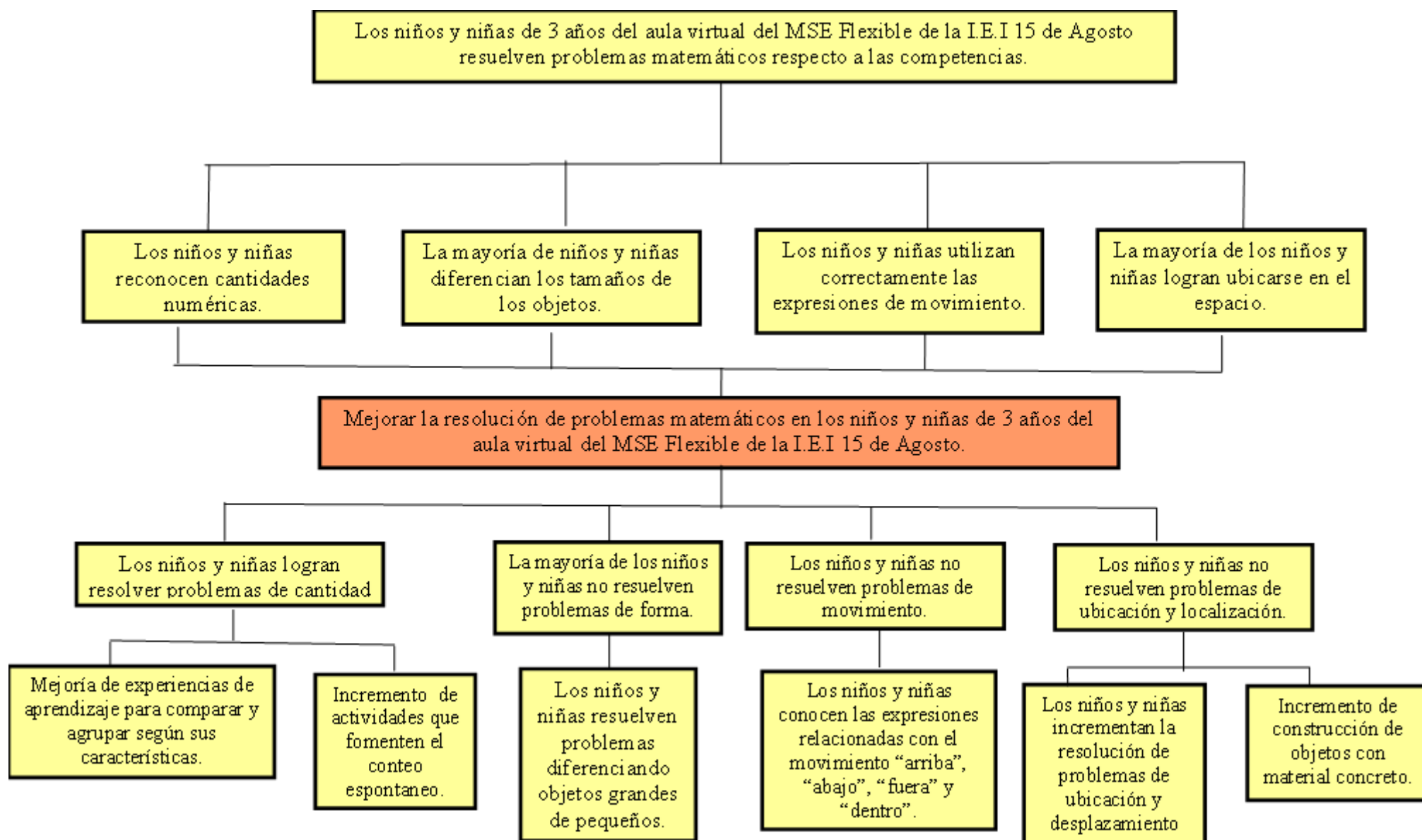
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	13% está en inicio 50% está en proceso 37% está en logro esperado	• El 13% de niños y niñas no adecúa ni organiza las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos o movimientos, o utilizando sus propias palabras. • El 50% de niños y niñas está en proceso de adecuar y organizar las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos o movimientos, o utilizando sus propias palabras. • El 37% de niños y niñas adecúa y organiza las ideas que quiere comunicar apoyándose en gestos o movimientos, o utilizando sus propias palabras.
Resuelve problemas de cantidad	62% está en inicio 38% está en proceso 0% está en logro esperado	• El 62% de niños y niñas no establece relaciones de preferencia al agrupar lo que le gusta y no le gusta, tampoco utilizan expresiones de cantidad “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno” ni de peso “pesa mucho”, “pesa poco” al igual que no utilizan el conteo en situaciones cotidianas. • El 38% de niños y niñas está en proceso establecer relaciones de preferencia al agrupar lo que le gusta y no le gusta, utilizar expresiones de cantidad “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno” ni de peso “pesa mucho”, “pesa poco” al igual que utilizar el conteo en situaciones cotidianas. • El 0% de niños y niñas establece relaciones de preferencia al agrupar lo que le gusta y no le gusta, utiliza expresiones de cantidad “muchos”, “pocos”, “uno”, “ninguno” ni de peso

		“pesa mucho”, “pesa poco” al igual que no utilizan el conteo en situaciones cotidianas. • utiliza el conteo en situaciones cotidianas.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	62% está en inicio 38% está en proceso 0% está en logro esperado	• El 62% de niños y niñas no prueba diferentes formas para resolver la construcción de objetos con material concreto, tampoco reconoce ni coloca los objetos agrupados dentro y fuera de una caja. • El 38% de niños y niñas está en proceso de prueba diferentes formas para resolver la construcción de objetos con material concreto, y en proceso de reconocer y colocar los objetos agrupados dentro y fuera de una caja. • El 0% de niños y niñas prueba diferentes formas para resolver la construcción de objetos con material concreto y también reconoce y coloca los objetos agrupados dentro y fuera de una caja.

Árbol de Problemas



Árbol de Objetivos



Plan de Acción Validado

	Actividad	Talleres/sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
	Presentación de la solicitud de parte de la EESPPA, dirigida a la directora de la Institución Educativa donde se realiza la práctica pre-profesional para aplicar el trabajo de investigación.	Gestión y documentación	Gestionar la autorización correspondiente de la directora Ysabel Teresa Marca Alanocca para aplicar el trabajo de investigación.	Hoja Word	45'
1	Actividad de aprendizaje N°1	“Jugando clasifico y ordeno mis juguetes”	Identificar el nivel de aprendizaje de las capacidades correspondientes a la competencia resuelve problemas de cantidad.	Plataforma Meet	45'
2	Actividad de aprendizaje N°2	“Descubro y comparo los colores de mis alimentos saludables”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al comparar	Plataforma Meet	45'

	Actividad	Talleres/sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
			objetos que encuentra en casa.		
3	Actividad de aprendizaje N°3	“Jugando agrupo las semillitas”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar semillas que encuentra en casa.	Plataforma Meet	45’
4	Actividad de aprendizaje N°4	“Agrupo mis juguetes según su tamaño”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al comparar y agrupar objetos que encuentra en casa según su tamaño	Plataforma Meet	45’
5	Actividad de aprendizaje N°5	“Jugando agrupo por su color”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color.	Plataforma Meet	45’
6	Actividad de aprendizaje N°6	“Jugando agrupo por su color y tamaño”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color y tamaño.	Plataforma Meet	45’

	Actividad	Talleres/sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
7	Actividad de aprendizaje N°7	“Jugando agrupo por su color, tamaño y forma”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color, tamaño y forma.	Plataforma Meet	45’
8	Actividad de aprendizaje N°8	“Juego a agrupar subconjuntos por color”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su color.	Plataforma Meet	45’
9	Actividad de aprendizaje N°09	“Juego a agrupar subconjuntos por forma”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su forma.	Plataforma Meet	45’
10	Actividad de aprendizaje N°10	“Juego a agrupar subconjuntos por tamaño”	Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales, al agrupar objetos que encuentra en casa según su tamaño.	Plataforma Meet	45’
11	Actividad de aprendizaje N°11	“Jugando con mis chapitas identifico	Usa algunas expresiones que muestran su	Plataforma Meet	45’

	Actividad	Talleres/sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
		muchos y pocos”	comprensión acerca de la cantidad muchos y pocos.		
12	Actividad de aprendizaje N°12	“Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno”	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad uno y ninguno	Plataforma Meet	45’
13	Actividad de aprendizaje N°13	“Pesa, pesa en la balanza”	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca del peso, “pesa mucho” y “pesa poco”.	Plataforma Meet	45’
14	Actividad de aprendizaje N°14	“A la una veo la luna”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	Plataforma Meet	45’
15	Actividad de aprendizaje N°15	“A las dos ves al reloj”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	Plataforma Meet	45’
16	Actividad de aprendizaje N°16	“A las tres estas al revés”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional	Plataforma Meet	45’

	Actividad	Talleres/sesiones	Propósito/logro/capacidad	Recursos	Tiempo
			respecto a la serie numérica.		
17	Actividad de aprendizaje N°17	“A las cuatro ves tu zapato”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	Plataforma Meet	45’
18	Actividad de aprendizaje N°18	“A las cinco das un brinco”	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas, siguiendo un orden no convencional respecto a la serie numérica.	Plataforma Meet	45’



Amparo Medina Huanqui

Matriz de consistencia

OBJETIVOS	PROCESO METODOLOGICO	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION ACCION
OBJETIVO GENERAL: • Mejorar la RPM matemáticos a través de los juegos didácticos en los niños y niñas de 3 años del aula virtual del MSE Flexible de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.	Tipo de investigación: Investigación Acción Cualitativa. Diseño metodológico: El tipo de investigación que se desarrollará es la Investigación-Acción, considerada como un camino para que los profesionales de la acción educativa comprendan la naturaleza de su práctica y puedan mejorarla a través de decisiones racionales nacidas del	Resolución de Problemas Matemáticos	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar objetos. • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar objetos formando	• Diario de campo • Lista de cotejo	• Entrevista a los padres de familia • Lista de cotejo • Lista de cotejo • Mapa de calor

	rigor de los análisis y no sólo de intuiciones tanteos o arbitrariedades.			conjuntos y subconjuntos.		
			Usa estrategias y procedimientos estimación y calculo	• Usa expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “muchos”, “pocos” en situaciones cotidianas.		
				• Usa expresiones que muestran su comprensión acerca del peso “pesa mucho”, “pesa poco” en situaciones cotidianas.		

			Usa estrategias y procedimientos estimación y calculo	• Utiliza el conteo espontáneo no convencional respecto a la seriación numérica en situaciones cotidianas. • Utiliza el conteo espontáneo convencional respecto a la seriación numérica en situaciones cotidianas.		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	Plan de acción: • “Jugando clasifico y ordeno mis juguetes” • “Descubro y comparo los colores de mis alimentos saludables”	Juegos didácticos	Sensoriales Motrices	• “Jugando clasifico y ordeno mis juguetes”		

• Aplicar juegos didácticos sensoriales para la mejora de la RPM de cantidad en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible del aula virtual de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021. • Aplicar juegos didácticos motrices para la mejora de la RPM de cantidad en los niños y niñas de	• “Jugando agrupo las semillitas” • “Agrupo mis juguetes según su tamaño” • “Jugando agrupo por su color” • “Jugando agrupo por su color y tamaño” • “Jugando agrupo por su color, tamaño y forma” • “Juego a agrupar subconjuntos por color” • “Juego a agrupar subconjuntos por forma” • “Juego a agrupar subconjuntos por tamaño”			• “Descubro y comparo los colores de mis alimentos saludables” • “Jugando agrupo las semillitas” • “Agrupo mis juguetes según su tamaño” • “Jugando agrupo por su color” • “Jugando agrupo por su color y tamaño”		
---	---	--	--	---	--	--

3 años del MSE Flexible del aula virtual de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021. • Evaluar el impacto de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de RPM matemáticos en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible del aula virtual de la I.E.I 15 de agosto del	• “Jugando con mis chapitas identifico muchos y pocos” • “Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno” • “Pesa, pesa en la balanza” • “A la una veo la luna” • “A las dos ves al reloj” • “A las tres estas al revés” • “A las cuatro ves tu zapato” • “A las cinco das un brinco”			• “Jugando agrupo por su color, tamaño y forma” • “Juego a agrupar subconjuntos por color” • “Juego a agrupar subconjuntos por forma” • “Juego a agrupar subconjuntos por tamaño” • “Jugando con mis chapitas identifico muchos y pocos”		
--	--	--	--	---	--	--

distrito de Paucarpata – Arequipa 2021				• “Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno” “Pesa, pesa en la balanza”		
			Juegos motrices	• “A la una veo la luna” • “A las dos ves al reloj” • “A las tres estas al revés” • “A las cuatro ves tu zapato” • “A las cinco das un brinco”		

Actividades de Aprendizaje

Actividad de Aprendizaje N°1

I. DATOS GENERALES:

1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”

1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca

1.3 Coordinadora: Kelly Marca

1.4 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza

1.5 Edad: 3 años (MSE Flexible- tarde)

1.6 Niños matriculados: 8

II. NOMBRE DE LA SESION: “Juguemos a agrupar los objetos por su color, forma y tamaño”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar Aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve en situaciones de juego, establece relación por sus características perceptuales por su color.

	estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.				
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono.	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMAS A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	✓Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Mueve todo su cuerpo según el espacio y su imaginación durante el juego que realiza, demostrando coordinación y equilibrio.

Materiales

- ✓ Hojas y Crayolas.
- ✓ Fichas.
- ✓ Alimentos y Semillas grandes.
- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ Títere.
- ✓ Siluetas.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día de hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min
	INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a convertirnos en unos superhéroes, para poder aprender el súper poder de agrupar las semillas por su forma, además cantamos la canción “Agrupando mis objetos”. Recuperación de saberes previos: ✓ ¿De qué trataba la canción? ✓ ¿Qué nos pide hacer? ✓ ¿Cómo lo puedo hacer? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita él está muy preocupado porque mamá le dijo que tenía	✓ Equipo de sonido. ✓ Títere elefante trompita.	10 minutos

	que agrupar los alimentos por su forma en las respectivas canastas. Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓¿Cómo podemos ayudar a trompita? Propósito El día de hoy los niños y niñas se convertirán en superhéroes para agrupar las semillas por su forma.		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje SECUENCIAS DIDÁCTICAS A Miss Violeta le regalaron por su cumpleaños una cajita de figuras geométricas, pero las dejó en el segundo piso y fue muy presurosa a buscarlos, en eso cuando estaba regresando en la grada soltó la caja y todo se cayó al suelo. Ella está muy triste ya que todo se mezcló. ¿Cómo podemos ayudarla? Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, explicarán ¿De qué trata el problema? y ¿Qué deben hacer para separar las figuras geométricas? ¿Cómo solucionamos el problema? Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas señalarán en sus alimentos que tienen en sus canastas cuales tienen forma similar. Representación Los niños y niñas indican las semillas que tienen forma similar y los separan en un plato grande. Formalización. Se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué figuras geométricas podemos colocar en esta cajita y que figuras geométricas en la otra caja?. Reflexión.	✓ Semillas grandes. ✓ alimentos. ✓ Una ficha de agrupar por color.	25 minutos

	Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué otros alimentos que tenemos en casa podemos encontrar con forma similar? ¿Qué otras semillas de forma similar podemos encontrar en casa? Transferencia. Los niños y niñas colorean las semillas que tienen la misma forma. Finalizando la actividad, nos enviarán un video contándonos cómo solucionaron el problema planteado.		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con qué aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Actividad de Aprendizaje N° 1



I. DATOS GENERALES:

1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”

1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca

1.3 Coordinadora: Kelly Marca

1.4 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza

1.5 Edad: 3 años (MSE Flexible- tarde)

1.6 Niños matriculados: 8

II. **NOMBRE DE LA SESION:** “Juguemos a agrupar las semillas por su forma”

III. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

IV. DATOS GENERALES:

1.7 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”

1.8 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca

1.9 Coordinadora: Kelly Marca

1.10 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza

1.11 Edad: 3 años (MSE Flexible- tarde)

1.12 Niños matriculados: 8

V. NOMBRE DE LA SESION: “Juguemos a agrupar las semillas por su forma”

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar Aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve en situaciones de juego, establece relación por sus características perceptuales por su color.

PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono.	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMAS A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	✓Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Mueve todo su cuerpo según el espacio y su imaginación durante el juego que realiza, demostrando coordinación y equilibrio.
-----------------	--	---	----------------------------	---	---

VII. MATERIALES

- ✓ Hojas y Crayolas.
- ✓ Fichas.
- ✓ Alimentos y Semillas grandes.
- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ Títere.
- ✓ Siluetas.

VIII. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día de hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min
	INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a convertirnos en unos superhéroes, para poder aprender el súper poder de agrupar las semillas por su forma, además cantamos la canción “Agrupando mis objetos”. Recuperación de saberes previos: ✓ ¿De qué trataba la canción? ✓ ¿Qué nos pide hacer? ✓ ¿Cómo lo puedo hacer? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita él está muy preocupado porque mamá le dijo que tenía que agrupar los alimentos por su forma en las respectivas canastas.	✓ Equipo de sonido. ✓ Títere elefante trompita.	10 minutos

	Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓¿Cómo podemos ayudar a trompita? Propósito El día de hoy los niños y niñas se convertirán en superhéroes para agrupar las semillas por su forma.		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje SECUENCIAS DIDÁCTICAS A Miss Violeta le regalaron por su cumpleaños una cajita de figuras geométricas, pero las dejó en el segundo piso y fue muy presurosa a buscarlos, en eso cuando estaba regresando en la grada soltó la caja y todo se cayó al suelo. Ella está muy triste ya que todo se mezcló. ¿Cómo podemos ayudarla? Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, explicarán ¿De qué trata el problema? y ¿Qué deben hacer para separar las figuras geométricas? ¿Cómo solucionamos el problema? Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas señalarán en sus alimentos que tienen en sus canastas cuales tienen forma similar. Representación Los niños y niñas indican las semillas que tienen forma similar y los separan en un plato grande. Formalización. Se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué figuras geométricas podemos colocar en esta cajita y que figuras geométricas en la otra caja?. Reflexión.	✓ Semillas grandes. ✓ alimentos. ✓ Una ficha de agrupar por color.	25 minutos

	Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué otros alimentos que tenemos en casa podemos encontrar con forma similar? ¿Qué otras semillas de forma similar podemos encontrar en casa? Transferencia. Los niños y niñas colorean las semillas que tienen la misma forma. Finalizando la actividad, nos enviarán un video contándonos cómo solucionaron el problema planteado.		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con qué aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Actividad de Aprendizaje N° 2**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.3 Coordinadora: Kelly Marca
- 1.4 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.5 Edad: 3 años (MSE Flexible- tarde)
- 1.6 Niños matriculados: 8
- 1.7 Fecha: 09-09-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “Juguemos a agrupar los alimentos por su color”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar Aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve en situaciones de juego, establece relación por sus características perceptuales por su color.
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono.	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMAS A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	✓ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Mueve todo su cuerpo según el espacio y su imaginación durante el juego que realiza, demostrando coordinación y equilibrio.

IV. MATERIALES

- ✓ Hojas y Crayolas.
- ✓ Fichas.
- ✓ Alimentos y.
- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ Títere.
- ✓ Siluetas.

V. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día de hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min

INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a convertirnos en unos superhéroes, para poder aprender el súper poder de agrupar los alimentos por su color, además cantamos la canción “Agrupando mis objetos”. Y luego les cuenta un cuento sobre Carlitos y sus alimentos. Recuperación de saberes previos: ✓¿De qué trataba el cuento? ✓¿Qué tiene que hacer Carlitos? ✓¿Cómo podemos ayudarlo? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita él está muy preocupado porque mamá le dijo que tenía que agrupar los alimentos por su color en las respectivas canastas. Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓¿Cómo podemos ayudar a trompita? Propósito El día de hoy los niños y niñas se convertirán en superhéroes para agrupar los alimentos por su color.	✓ Equipo de sonido. ✓ Títere elefante trompita.	10 minutos
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje SECUENCIAS DIDÁCTICAS Miss Violeta le regalaron por su cumpleaños una cajita de figuras geométricas, y la clase pasada las ordenamos y agrupamos por su forma, hoy debemos agrupar por su color ¿Cómo podemos ayudarla? Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, explicarán ¿De qué trata el problema? y ¿Qué deben hacer para separar las figuras geométricas por su color? ¿Cómo solucionamos el problema de trompita? Búsqueda de estrategias	✓ Semillas grandes. ✓ alimentos. ✓ Una ficha de agrupar por color.	25 minutos

	Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas señalarán en sus alimentos que tienen en sus canastas cuales tienen color similar. Representación Los niños y niñas indican en sus cartillas que alimentos tienen forma similar y los separan en la mesa. Formalización. Se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué figuras geométricas podemos colocar en esta cajita de color rojo y que figuras geométricas caja de color azul y cuales en la de color amarillo? Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué otros alimentos que tenemos en casa podemos encontrar con color similar? ¿Qué otros objetos de forma similar podemos encontrar en casa? Transferencia. Los niños y niñas encierran en círculo los objetos que tienen el mismo color. Finalizando la actividad, nos enviarán un video contándonos cómo solucionaron el problema planteado.		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Actividad de Aprendizaje N° 3**VI. DATOS GENERALES:**

- 1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.3 Coordinadora: Kelly Marca
- 1.4 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.5 Edad: 3 años (MSE Flexible- tarde)
- 1.6 Niños matriculados: 8
- 1.7 Fecha: 16-09-2021

VII. NOMBRE DE LA SESION: “Jugando con mi juguete favorito grande y pequeño”**VIII. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar Aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve en situaciones de juego, establece relación por sus características perceptuales por su tamaño: grande y pequeño.
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono.	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMAS A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	✓ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Mueve todo su cuerpo según el espacio y su imaginación durante el juego que realiza, demostrando coordinación y equilibrio.

IX. MATERIALES

- ✓ Hojas y Crayolas.
- ✓ Fichas.
- ✓ Juguete favorito grande y pequeño.
- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ Títere.
- ✓ Siluetas.

X. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día de hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min

INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a convertirnos en unos superhéroes, para poder aprender el súper poder de agrupar los juguetes por su tamaño (grande-pequeño), además cantamos la canción “Agrupando mis objetos”. Recuperación de saberes previos: ✓¿De qué trataba la canción? ✓¿Qué agrupaciones hicieron? ✓¿Hubo agrupaciones por tamaño? Problematización El día de hoy nos mis violeta Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓¿Cómo podemos ayudar a trompita? Propósito El día de hoy los niños y niñas se convertirán en superhéroes para agrupar los alimentos por su color.	✓ Equipo de sonido. ✓ Títere elefante trompita.	10 minutos
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje SECUENCIAS DIDÁCTICAS Miss Violeta le regalaron por su cumpleaños una cajita de figuras geométricas, y la clase pasada las ordenamos y agrupamos por su forma, hoy debemos agrupar por su color ¿Cómo podemos ayudarla? Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, explicarán ¿De qué trata el problema? y ¿Qué deben hacer para separar las figuras geométricas por su color? ¿Cómo solucionamos el problema de trompita? Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas señalarán en sus alimentos que tienen en sus canastas cuales tienen color similar.	✓ Semillas grandes. ✓ alimentos. ✓ Una ficha de agrupar por color.	25 minutos

	Representación Los niños y niñas indican en sus cartillas que alimentos tienen forma similar y los separan en la mesa. Formalización. Se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué figuras geométricas podemos colocar en esta cajita de color rojo y que figuras geométricas caja de color azul y cuales en la de color amarillo? Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué otros alimentos que tenemos en casa podemos encontrar con color similar? ¿Qué otros objetos de forma similar podemos encontrar en casa? Transferencia. Los niños y niñas encierran en círculo los objetos que tienen el mismo color. Finalizando la actividad, nos enviarán un video contándonos cómo solucionaron el problema planteado.		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Actividad de Aprendizaje N° 3**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.3 Coordinadora: Kelly Marca
- 1.4 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.5 Edad: 3 años (MSE Flexible- tarde)
- 1.6 Niños matriculados: 8
- 1.7 Fecha: 09-09-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “Juguemos a agrupar los alimentos por su color”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar Aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Resuelve en situaciones de juego, establece relación por sus características perceptuales por su color.
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono.	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMAS A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	✓ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Mueve todo su cuerpo según el espacio y su imaginación durante el juego que realiza, demostrando coordinación y equilibrio.

IV. MATERIALES

- ✓ Hojas y Crayolas.
- ✓ Fichas.
- ✓ Alimentos y.
- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ Títere.
- ✓ Siluetas.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día de hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min

INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a convertirnos en unos superhéroes, para poder aprender el súper poder de agrupar los alimentos por su color, además cantamos la canción “Agrupando mis objetos”. Y luego les cuenta un cuento sobre Carlitos y sus alimentos. Recuperación de saberes previos: ✓¿De qué trataba el cuento? ✓¿Qué tiene que hacer Carlitos? ✓¿Cómo podemos ayudarlo? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita él está muy preocupado porque mamá le dijo que tenía que agrupar los alimentos por su color en las respectivas canastas. Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓¿Cómo podemos ayudar a trompita? Propósito El día de hoy los niños y niñas se convertirán en superhéroes para agrupar los alimentos por su color.	✓ Equipo de sonido. ✓ Títere elefante trompita.	10 minutos
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje SECUENCIAS DIDÁCTICAS Miss Violeta le regalaron por su cumpleaños una cajita de figuras geométricas, y la clase pasada las ordenamos y agrupamos por su forma, hoy debemos agrupar por su color ¿Cómo podemos ayudarla? Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, explicarán ¿De qué trata el problema? y ¿Qué deben hacer para separar las figuras geométricas por su color? ¿Cómo solucionamos el problema de trompita? Búsqueda de estrategias	✓ Semillas grandes. ✓ alimentos. ✓ Una ficha de agrupar por color.	25 minutos

	Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas señalarán en sus alimentos que tienen en sus canastas cuales tienen color similar. Representación Los niños y niñas indican en sus cartillas que alimentos tienen forma similar y los separan en la mesa. Formalización. Se les pregunta a los niños y niñas ¿Qué figuras geométricas podemos colocar en esta cajita de color rojo y que figuras geométricas caja de color azul y cuales en la de color amarillo? Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué otros alimentos que tenemos en casa podemos encontrar con color similar? ¿Qué otros objetos de forma similar podemos encontrar en casa? Transferencia. Los niños y niñas encierran en círculo los objetos que tienen el mismo color. Finalizando la actividad, nos enviarán un video contándonos cómo solucionaron el problema planteado.		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Actividad de Aprendizaje N°13

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.3 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.4 Edad: 3 años
- 1.5 Niños matriculados: 8
- 1.6 Fecha: 02-11-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “A la una veo la luna”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	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 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”, 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”.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad, utiliza y reconoce los números hasta el dos en situaciones cotidianas.

III. MATERIALES

- ✓ Hojas
- ✓ Colores, plumones, etc
- ✓ Diversos objetos de rehuso

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min

INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a entonar la canción de “Los números” Recuperación de saberes previos: ✓ ¿Qué números lograste identificar en la canción de los números? ✓ Presentamos algunos objetos y realizamos la siguiente pregunta: ¿Cuántos objetos observas? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita, ella tuvo un problema porque la jefa del trabajo de su mamá le dijo que le pasará dos granadillas y Trompita se puso muy triste porque no sabía que hacer ya que él no sabe cuál es la cantidad ni el numeral 2. Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓ ¿Ustedes pueden ayudarme a escoger 2 granadillas? Propósito El día de hoy los niños y niñas participarán en del juego “contamos 1 y 2 lo hago otra vez”, y tendrán la oportunidad de representar esta cantidad utilizando diversos objetos de su entorno .	Actividad de aprendizaje elaborada por docentes practicantes.	10 minutos
--------	---	---	------------

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje 1. Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, y darán posibles soluciones para ayudar a Trompita con respecto a la problematización. 2. Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas buscaran estrategias e indicaran ¿Cómo podemos enseñar a Trompita a contar hasta el número dos? ¿Qué necesitamos para que Trompita pueda contar? 3. Representación Los niños y niñas utilizan sus figuras de formas para representar la cantidad numérica hasta el número 2. 4. Formalización. ✓ La docente presenta a los niños y niñas el juego de la ruleta a través de diapositivas, donde los niños reconocen el número 2 y lo relacionan con la cantidad que le corresponde. 5. Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Cómo resolvieron el problema? ✓ ¿Qué pasos siguieron? 6. Transferencia. La docente realiza el juego “La mis pide...”, propiciando una situación problemática, en el cual los niños y niñas reconocen la cantidad de elemento que representa el numero dos.		25 minutos
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Actividad de Aprendizaje N°14

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.3 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.4 Edad: 3 años
- 1.5 Niños matriculados: 8
- 1.6 Fecha: 03-11-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “A las dos veo el reloj”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	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 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”, 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”.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad, utiliza y reconoce los números hasta el dos en situaciones cotidianas.

IV. MATERIALES

- ✓ Hojas
- ✓ Colores, plumones, etc
- ✓ Diversos objetos de rehuso

V. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min

		SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a entonar la canción de “Los números” Recuperación de saberes previos: ✓ ¿Qué números lograste identificar en la canción de los números? ✓ Presentamos algunos objetos y realizamos la siguiente pregunta: ¿Cuántos objetos observas? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita, ella tuvo un problema porque la jefa del trabajo de su mamá le dijo que le pasará dos granadillas y Trompita se puso muy triste porque no sabía que hacer ya que él no sabe cuál es la cantidad ni el numeral 2. Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓ ¿Ustedes pueden ayudarme a escoger 2 granadillas? Propósito El día de hoy los niños y niñas participarán en del juego “contamos 1 y 2 lo hago otra vez”, y tendrán la oportunidad de representar esta cantidad utilizando diversos objetos de su entorno .	Actividad de aprendizaje elaborada por docentes practicantes.	10 minutos
--	--	--	---	------------

	DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje 7. Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, y darán posibles soluciones para ayudar a Trompita con respecto a la problematización. 8. Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas buscaran estrategias e indicaran ¿Cómo podemos enseñar a Trompita a contar hasta el número dos? ¿Qué necesitamos para que Trompita pueda contar? 9. Representación Los niños y niñas utilizan sus figuras de formas para representar la cantidad numérica hasta el número 2. 10. Formalización. ✓ La docente presenta a los niños y niñas el juego de la ruleta a través de diapositivas, donde los niños reconocen el número 2 y lo relacionan con la cantidad que le corresponde. 11. Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Cómo resolvieron el problema? ✓ ¿Qué pasos siguieron? 12. Transferencia.		25 minutos
--	------------	---	--	------------

	La docente realiza el juego “La mis pide...”, propiciando una situación problemática, en el cual los niños y niñas reconocen la cantidad de elemento que representa el numero dos.		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Observaciones:

.....

Actividad de Aprendizaje N°15

I. DATOS GENERALES:

- 1.7 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.8 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.9 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.10 Edad: 3 años
- 1.11 Niños matriculados: 8
- 1.12 Fecha: 04-11-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “A las tres veo al revés”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	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 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”, 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”.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad, utiliza y reconoce los números hasta el tres en situaciones cotidianas.

IV. MATERIALES

- ✓ Hojas
- ✓ Colores, plumones, etc
- ✓ Cartillas de los números.

V. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min
	INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a entonar la canción de “Los números” Recuperación de saberes previos: ✓ ¿Hasta qué número conoces? ✓ Le pedimos que coloquen sus frutas y realizamos la siguiente pregunta: ¿Cuántos frutas observas? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita que se fue a pescar junto a su amigo el pescador y quiere llevar solo la cantidad exacta de pescados para su familia, pero no sabe contar hasta el tres. Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓ ¿Cómo puedo ayudar a trompita para que solo se lleve la cantidad de peces que	Actividad de aprendizaje elaborada por docentes practicantes.	10 minutos

	necesita para su familia?, Propósito El día de hoy los niños y niñas participarán en del juego “contamos 1, 2 y 3 lo hago otra vez”, y tendrán la oportunidad de representar esta cantidad utilizando diversos objetos de su entorno .		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje 13. Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, y darán posibles soluciones para ayudar a Trompita con respecto a la problematización. 14. Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas buscaran estrategias e indicaran ¿Cómo podemos enseñar a Trompita a contar hasta el número tres? ¿Qué necesitamos para que Trompita pueda contar? 15. Representación Los niños y niñas utilizan sus juguetes para representar la cantidad numérica de tres. 16. Formalización. ✓ Se pide a los niños y niñas que coloquen sus cartillas de los números en la mesa y se les pregunta ¿En qué orden podemos colocar las cartillas de números? ✓ Coloca diferentes objetos según la cantidad que te indica en la cartilla. 17. Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Cómo resolvieron el problema? ✓ ¿Qué pasos siguieron? 18. Transferencia.		25 minutos

	Presentamos el juego virtual “contamos 1, 2 y 3 lo hago otra vez”, cada niño realizará el juego, donde tendrá que utilizar el conteo y ubicar la cantidad de objetos en cada conjunto que estará representado por los números hasta el 3		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Observaciones:

.....

.....

.....

Actividad de Aprendizaje N°16

I. DATOS GENERALES:

- 1.13 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.14 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.15 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.16 Edad: 3 años
- 1.17 Niños matriculados: 8
- 1.18 Fecha: 05-11-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “A las cuatro barro mi cuarto”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	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 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”, 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”.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad, utiliza y reconoce los números hasta el cuatro en situaciones cotidianas.

IV. MATERIALES

- ✓ Hojas
- ✓ Colores, plumones, etc
- ✓ Cartillas de los números.

V. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min
	INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a entonar la canción de “Los números” Recuperación de saberes previos: ✓ ¿Qué números mencionamos durante la canción de los números? ✓ Presentamos algunos objetos y realizamos la siguiente pregunta: ¿Cuántos objetos observas? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita que no sabe cómo colocar los cubiertos necesarios para sus familiares ya que dice que vendrán a un almuerzo e invito a su mamá, papá, y hermano y también tiene que poner otro cubierto para él. Planteamiento del conflicto cognitivo:	Actividad de aprendizaje elaborada por docentes practicantes.	10 minutos

	✓ ¿Cómo puedo ayudar a trompita para que coloque la cantidad exacta de cubiertos para su familia?, Propósito El día de hoy los niños y niñas participarán en del juego “descubre y cuenta hasta el cuatro”, y tendrán la oportunidad de representar esta cantidad utilizando diversos objetos de su entorno .		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje 19. Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, y darán posibles soluciones para ayudar a Trompita con respecto a la problematización. 20. Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas buscaran estrategias e indicaran ¿Cómo podemos enseñar a Trompita a contar hasta el número cuatro? ¿Qué necesitamos para que Trompita pueda contar? 21. Representación Los niños y niñas utilizan sus tarjetas de alimentos para representar la cantidad numérica del cuatro. 22. Formalización. ✓ Se pide a los niños y niñas que coloquen sus cartillas de los números en la mesa y se les pregunta ¿En qué orden podemos colocar las cartillas de números? ✓ Coloca diferentes objetos según la cantidad que te indica en la cartilla. 23. Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Cómo resolvieron el problema? ✓ ¿Qué pasos siguieron? 24. Transferencia.		25 minutos

		Presentamos el juego virtual “la ruleta”, cada niño realizará el juego, donde tendrá que utilizar el conteo y ubicar la cantidad de objetos en cada conjunto que estará representado por los números hasta el 4		
	CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Observaciones:

.....

.....

.....

Actividad de Aprendizaje N°17

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa Inicial: “15 de Agosto”
- 1.2 Directora: Ysabel Teresa Marca Alanocca
- 1.3 Docente practicante: Miriam Violeta Escobedo Iquiapaza
- 1.4 Edad: 3 años
- 1.5 Niños matriculados: 8
- 1.6 Fecha: 06-11-2021

II. NOMBRE DE LA SESION: “A las cinco brinco”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	ESTÁNDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	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 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”, 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”.	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	✓Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de cantidad, utiliza y reconoce los números hasta el cuatro en situaciones cotidianas.

IV. MATERIALES

- ✓ Hojas
- ✓ Colores, plumones, etc
- ✓ Cartillas de los números.

V. SECUENCIA METODOLÓGICA

FECHA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
		PERMANENTES Saludo, Canto a Dios e indicaciones • Autocontrol de cartel de asistencia • Saludo de bienvenida. • Canción de bienvenida • Cartel de acuerdos de convivencia: realizamos un recuento. • Calendario: Se les preguntará a los niños ¿Qué día es hoy? ¿Qué mes? ¿Qué año?, el superhéroe de hoy se encarga de presentar los carteles (canción de los días de la semana) • Cartel del Tiempo: Se les preguntará a los niños ¿Cómo está el día hoy?, Observaremos por la ventana	• Canción • Carteles	5 min
	INICIO	SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación Para dar inicio de la actividad invitamos a los niños y niñas a entonar la canción de “Los números”. Recuperación de saberes previos: ✓ ¿Qué números mencionamos durante la canción de los números? ✓ ¿Qué números hemos aprendido esta semana? ✓ ¿conocen el numero cinco? ✓ Presentamos algunos objetos y realizamos la siguiente pregunta: ¿Cuántos objetos observas? Problematización El día de hoy nos visitará Trompita quien no sabe contar hasta el 5 y se siente muy triste, así que nosotros le enseñaremos.	Actividad de aprendizaje elaborada por docentes practicantes.	10 minutos

	Planteamiento del conflicto cognitivo: ✓ ¿Cómo podemos enseñar a trompita a contar hasta cinco? Propósito El día de hoy los niños y niñas participarán del juego “cuento hasta el 5”, y tendrán la oportunidad de representar esta cantidad utilizando diversos objetos de su entorno .		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje 25. Comprensión del problema Las niñas y niños, escucharán el problema planteado, y darán posibles soluciones para ayudar a Trompita con respecto a la problematización. 26. Búsqueda de estrategias Después de escuchar que se solicita en el problema, los niños y las niñas buscaran estrategias e indicaran ¿Cómo podemos enseñar a Trompita a contar hasta el número cinco? ¿Qué necesitamos para que Trompita pueda contar? 27. Representación Los niños y niñas utilizan objetos de su entorno para representar la cantidad numérica del cinco. La docente les da un ejemplo mostrándoles títeres de dedos y a cada títere le poner el nombre de un numero. 28. Formalización. ✓ Se pide a los niños y niñas que coloquen sus cartillas de los números en la mesa y se les pregunta ¿En qué orden podemos colocar las cartillas de números? ✓ Coloca diferentes objetos según la cantidad que te indica en la cartilla. 29. Reflexión. Los niños y niñas piensan en lo que hicieron, que dificultades tuvieron y cómo mejorarlos, para ello se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Cómo resolvieron el problema? ✓ ¿Qué pasos siguieron?		25 minutos

	30. Transferencia. Presentamos el juego virtual “la ruleta”, cada niño realizará el juego, donde tendrá que utilizar el conteo y ubicar la cantidad de objetos en cada conjunto que estará representado por los números hasta el 5		
CIERRE	Evaluación ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendimos? ✓ ¿Con que aprendimos? ✓ ¿Tuviste dificultades al momento de realizar la actividad? ✓ ¿Cómo lo solucionaste?		5 minutos

Observaciones:

.....

.....

Diarios de Campo

Diario de campo N°1

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, traduce cantidades a expresiones numéricas,

Actividad de aprendizaje: “Recolectamos y organizamos”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día 23 de agosto del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas organizarán sus objetos recolectados según sus características”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes ordenan su ropa? La mayoría de niños responden que no, mientras que Emilia, Briana y Abigail responden que sí, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar? a lo que nadie respondió, la docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les presentó un organizador de escritorio donde los niños observan que los útiles de escritorio están organizados por lapiceros, borradores, colores, tijeras y pegamentos, luego les comento a los niños y niñas imaginemos que necesitó una tijera y no la encuentro, a lo que los niños respondieron debemos de poner todo en su	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas mediante repreguntas. • La docente mediante una historia genera el conflicto cognitivo lo que permite a los niños observar y mostrar interés por el tema. • Todos los niños carecen de conocimiento en cuanto a lo que significa agrupar, esto se puede

lugar, la docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Llego el momento de jugar que es el momento más esperado por los niños y niñas. Trabajan con su material recolectado con anterioridad, y se observa que tienen dificultades para comparar, clasificar y agrupar según sus características. La docente ayuda replanteando preguntas a cada niño para que ellos puedan agrupar los objetos recolectados en casa, Emilia busco una botella ancha, coloco sus ramitas, en una canasta puso sus conos de papel higiénico, y en un balde puso sus botellas de plástico, sin embargo, se observa que los demás niños y niñas tienen dificultad al momento de realizarlo. Para finalizar la actividad les coloca su canción favorita que es el Baile del sapito y la docente indica que cuando la música se detenga, vayan a observar el lugar más cercano que tienen: Joaquín observo su cocina, Emilia su sala, Briana su dormitorio, Alaia su sala-comedor, dando continuidad a la actividad los niños comentaron lo que había observado cada uno; Joaquín empezó, yo vi las papas en una caja, y las frutas en una canasta, Emilia me dijo que observo su repostero donde menciona que vio los platos juntos, Briana cuenta que ella vio su ropero y vio sus polos juntos y ordenados. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran describir lo que observan, logrando que identifiquen las agrupaciones, pero no logran utilizar el término adecuado que es “Agrupar”.	observar al momento que la docente plantea las preguntas. • La mayoría de niños y niñas no logran comparar y agrupar los objetos recolectados en el momento de la representación a través del juego sensorial. • La mayoría de niños y niñas, identifican los objetos de casa logrando describir las características de los observado (según su color, forma y tamaño) a través del juego motriz.
---	---

Diario de campo N°2

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Jugando agrupo las semillas según su forma”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niños y niñas. Procedí a presentar el tema del día “Jugando agrupo las semillas según su forma” y les di a conocer el propósito de la actividad “El día de hoy jugaremos a agrupar las semillas según su forma” dicho todo esto, empecé el desarrollo de la actividad cantando una canción y al culminarla les conté lo que me había sucedido, prepare una cajita con figuras geométricas que las fui a buscar al segundo piso y al retornar me tropecé y solté la caja, lo cual hizo que se mezclen todas mis figuras, para lo cual solicité su ayuda de los niños y niñas, realizando las siguientes preguntas ¿Cómo pueden ayudarme a agrupar las figuras? ¿Qué debemos de hacer para lograrlo? Abigail, Emilia y Brianna respondieron que podían agrupar los triángulos, los cuadrados, los redondos, pero los demás niños y niñas dijeron que podían ponerlos todos juntos. La docente observa que la mayoría de los niños no utilizan la expresión de “agrupar” en su vida cotidiana. La docente explica a los niños y niñas que los objetos tienen características iguales que puede ser su forma, a lo cual les muestra algunos elementos como una pelota que la relaciona con un redondo, pero Emilia le muestra un chapita y le dice que tiene la misma forma que la pelota, mientras que los demás niños tratan de relacionar otras figuras con diferentes formas. A continuación, les pide que ahora utilizarán el material solicitado con anticipación (semillas). Los niños y niñas empiezan a jugar y a agrupar las semillas según su forma muy entusiasmados y contentos por la actividad que están realizando. Mientras jugaban, Joaquín junto todas sus semillas en una cajita y el mostro diciendo ya termine miss. La docente respondió y le dijo que observara bien todas las semillas y si todas tenían la misma forma, entonces Joaquín procedió a observar y se dio cuenta que no todas las semillas tenían la misma forma y empezó a separar en diferentes cajitas las semillas. La docente pudo observar que en las cajitas habían algunas semillas que no pertenecían a ellas.	• La docente presenta el nombre y el propósito de la actividad para que los niños y niñas sepan lo que realizarán el día de hoy. • La docente realiza el rescate de saberes previos para saber si los niños o niñas saben que es agrupar. • A través de una situación problemática la docente despierta el interés en los niños y niñas para conocer si saben a que se refiere cuando menciona agrupar. • Los niños y niñas gracias al ejemplo de la docente empiezan a relacionar y agrupar objetos que encuentra en la casa según su forma.

Finalmente, los niños y niñas socializan la actividad realizada junto a la docente.	• Algunos niños aún tienen dificultad para agrupar las semillas según su forma. • La minoría de niños no logró agrupar las semillas según su forma.
---	--

Diario de campo N°3

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Descubro y agrupo por colores mis alimentos saludables”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos **Fecha:**

Descripción	Interpretación
El día 08 de setiembre del 2021 inicié la actividad realizando las actividades permanentes del día (saludo, canción y oración). Procedí a presentar el tema del día “Descubro y agrupo por colores mis alimentos saludables” y les di a conocer el propósito de la actividad “El día de hoy jugaremos a comparar el color de los alimentos saludables” dicho todo esto, realicé la siguiente pregunta ¿alguien sabe cuáles son los alimentos saludables? Inmediatamente algunos niños comenzaron a responder, Jassumy dijo si miss el plátano, Edson dijo la manzana, la papaya, la naranja y el tomate, Abigail dijo frutas y vegetales, Annaisha dijo verduras. Continué contándoles un cuento para generar el conflicto cognitivo y les pregunte ¿Pueden ayudar a Carlitos a clasificar sus alimentos? La mayoría de niños mostro mucho entusiasmo respondiendo que sí, pero que no sabían cómo ayudarlo, gracias a ello procedí a explicar el tema a trabajar el día de hoy y la manera de cómo se iba a realizar, se les pidió a los niños y niñas que saquen sus tarjetas de los alimentos saludables y las observen con mucha	• Se les realiza una pregunta a los niños y niñas para identificar si tienen conocimiento acerca de los alimentos, ya en el desarrollo de la actividad los niños tienen que identificar las características de dichos alimentos. La totalidad de los niños reconoce que son los alimentos saludables. • Se narra un cuento para generar el conflicto cognitivo, pero los niños no saben cómo ayudar al campesino ya que no saben cómo establecer relaciones entre los objetos en este caso los alimentos según sus características al agrupar.

atención, una vez realizada esta acción se les planteo una pregunta ¿En que se parecen estos alimentos? Abigail, Annaisha y Jassumy respondieron que eran de color amarillo, pero Edson dijo que uno era fruta y el otro una verdura. La docente indico a los niños y niñas que pongan sobre la mesa sus cartillas de frutas y verduras para que podamos realizar el juego que consiste en comparar los alimentos según su color. Se les indico a los padres que permitan que sus hijos e hijas realicen solos el juego. Una vez que comenzó el juego se observó que la mayoría de niños y niñas realizaron el desarrollo del juego solas sin embargo fueron pocos los niños y niñas que necesitaban el apoyo de su mamá. Después de esto cada niño y niña dijo que había comparado las frutas y verduras por el color. La docente explico que también se podría comparar por su tamaño y forma y Abigail dijo que ella comparó el tomate con la naranja por que se parecen a un redondo.	• Mediante un ejemplo se les explica a los niños que primero debemos observar los alimentos e identificar sus características, se les mostro una fruta y una verdura del mismo color, preguntándoles en que se parecen, algunos niños dijeron que eran del mismo color. Se puede decir que algunos niños lograron agrupar los alimentos según el color. Ya identificaron una característica. • Al realizar el juego con las frutas y verduras, utilizando más colores, los niños tardaron en agruparlos, la mayoría de niñas realizaron el juego solas, pero fueron pocos los niños que necesitaron la ayuda de la mamá • La mayoría de los niños lograron clasificar y agrupar por su color. • Los niños y niñas compararon los alimentos según su color, pero la docente con la repregunta despertó el interés en los niños ya que también podían comparar por su forma y tamaño.
--	--

Diario de campo N°4

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Jugando con mi juguete favorito grande y pequeño.”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicié la actividad realizando las actividades permanentes del día (saludo, canción y oración). Además, los niños identifican quienes están en la clase virtual, al final uno de los niños cuenta cuantos niños hoy están en clase, con la ayuda de su lápiz de goma eva, donde se encuentran sus nombres que la docente muestra. Procedí a presentar el tema del día “Jugando con mi juguete favorito grande y pequeño” y les di a conocer el propósito de la actividad. “El día de hoy jugaremos a comparar por tamaño, con nuestros juguetes favoritos” una vez mencionado esto, y nos pusimos a jugar a los encantados grande-pequeño, cada vez que se para la música, yole decía que me muestren su juguete grande, y cada vez que decía pequeño me mostraban su juguete pequeño, continuando con la actividad, para poder determinar sus saberes previos realicé la siguiente pregunta ¿Alguien me puede decir que objetos grandes y pequeños conoce? Inmediatamente algunos niños comenzaron a responder, Emilia dijo si miss yo tengo una pelota grande y una pelota chiquita, Briana dijo miss yo tengo una muñeca grande y otra pequeña, Alaia me mostro su peluche grande y su peluche pequeño, Joaquín me dice mis yo tengo mi carro grande y chiquito. La mayoría de los niños identificaron grande y pequeño con la ayuda de sus juguetes favoritos, podemos observar que no tienen dificultad para hacerlo. Gracias a sus respuestas procedí a explicar el tema a trabajar el día de hoy y la manera de cómo se iba a realizar, se les pidió a los niños y niñas presten mucha atención con las palabras, ojo, pestaña y ceja. Mostro unos juguetes grandes y otros pequeños, dónde ellos podrían diferenciar el grande del pequeño. La docente indico a los niños y niñas que pongan sobre la mesa sus juguetes tanto el grande cómo el pequeño, para que podamos realizar el juego que consiste en comparar los juguetes según su tamaño. Entonces comenzó el juego la docente mencionaba grande y todos debían levantar arriba su juguete grande y cuando mencionaba pequeño todo debía levantar su juguete pequeño. Para poder lograr que todos los niños agrupen por su tamaño, plantea un juego la Ranita Lily manda, donde pide que los niños traigan 3 objetos grande y 3 pequeños para que agrupen en su mesa.	• Se les realiza una pregunta a los niños y niñas para identificar los objetos según su tamaño. • La mayoría de los niños y niña identificar los objetos por su tamaño. • Mediante el juego realizado para poder identificar los objetos grandes de los pequeños, con la ayuda de su cuerpo los niños participan muy contentos cogiendo el juguete según indica la consigna. • En un inicio hubo una minoría que se equivocó al seguir practicando se observa que todos los niños y niñas cumplen la consigna indicada • Los niños y niñas compararon los objetos de casa según su

Al finalizar el juego la docente observa que pudo lograr el propósito de la actividad de hoy, ya que todos los niños y niñas lograron agrupar por su tamaño. Una vez que concluyo el juego se les pide que guarden sus juguetes en su lugar.	tamaño y eligieron dos uno grande y pequeño para mostrarlos.
---	--

Diario de campo N°5

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Jugando a agrupar por una característica”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicie la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agruparan sus alimentos específicamente por una característica”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa una característica? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y responden que sí, y dicen señalando con su dedo mis uno así miss, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar por una característica? a lo que nadie respondió, la docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dije que les iba a mostrar su canasta de frutas y verduras que estaba trayendo de su tiendita, pero en eso cuando justo iba a mostrárselas por la o pantalla sin querer soltó las dos canastas que todo termino en el suelo mezclado, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis alimentos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito.	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad. • Los niños y niñas no utilizan expresiones para agrupar como una característica. La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas mediante repreguntas.

La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te imaginas que lo dejemos así y cuando mamá busque la manzana le tomará mucho tiempo para encontrarlo mientras que si las colocamos en sus canastas correspondiente pues podrá ubicarlas más rápidos, tanto.

La docente procede a explicar, que significa una característica, y muestra sus alimentos que se mezclaron, les pide vamos a agrupar por una característica puede ser por su color, por su tamaño o por su forma, primero lo haremos por su color me ayudas Joaquín: en esta canasta solo colocaremos alimentos de color rojo, y en esta otra canasta alimentos de color verde. y Joaquín respondió si miss, indicando en que canasta debería colocar cada alimento.

La docente observa que fue necesaria la aclaración de una característica para que los niños puedan agrupar sus alimentos por unas características, procediendo a mostrar las dos canastas donde agruparon por solo en una se encontraban las de color rojo como son: la manzana, el tomate, la uva, y en la otra canasta se colocó las uvas verdes, el brócoli. Así mismo le explicó pueden agrupar todos los alimentos que tienen la misma forma mostrando ejemplos el tomate rojo es redondo podríamos agrupar todos lo que se aparezcan, y finalmente podemos agrupar por tamaño en un lado las frutas grandes y en otro las frutas pequeñas. Así concluyo que podemos utilizar una característica para poder agrupar nuestros alimentos.

Luego les pidió la docente que muestren sus alimentos que recolectaron de su cocina y que lo colocaran en una sola canasta, con la ayuda de la música podremos agrupar según mis indique: agrupen por su color ahora si los niños pueden agrupar por su color mostrando sus canastas con frutas de un solo color, por ejemplo aquí Briana mostro su canasta con manzana tomate y betarraga. luego la docente pide por su forma, al igual que lo hicieron antes los niños y niñas, con mayor facilidad agrupan por su forma buscando semejanzas entre los alimentos, Emilia muestra su canasta de sus alimentos por su forma agrupo zanahoria, pepinillo y habas. Y finalmente les pide que agrupen por su tamaño, aquí nos mostró Alaia, en su canasta puso el tomate con la manzana juntos y en la otra coloco el plátano.

- La docente identifica que los niños y niñas no comprenden cuando ella se refiere a agrupar por una característica.

- La docente aclara mediante una explicación con sus propios alimentos de casa a que se refiere cuando mencionamos una característica, que puede ser por su color, forma o tamaño.
- La mayoría de los niños logran agrupar por una característica. (según sea por su color, forma o tamaño) a través del juego sensorial.

Llego el momento de jugar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente que se paren y bailaremos a ritmo del sapito y cuando pare la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de dos alimentos por su color forma y tamaño según indique. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar los alimentos según sus características perceptuales en esta ocasión por una sola característica, que puede ser por su color, forma o tamaño. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adre de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	
---	--

Diario de campo N°6

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Jugando a agrupar por dos características”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agruparan sus alimentos específicamente por dos características”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa dos características? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y responden que sí, y dicen señalando con su dedo mis dos así miss, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar por dos característica? a lo que nadie respondió, la docente	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad. • Los niños y niñas no utilizan expresiones para agrupar con dos característica. La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color.

observa que identifican el número dos mas no la palabra características, por lo tanto les dijo que les iba a mostrar su canasta de objetos diversos la mayoría son juguetes pero les cuenta que estos juguetes había encontrado en el suelo, y quiere ordenarlos en unas cajas que observo donde tenían unos cartelitos que decían color y tamaño, otra caja decía: color y forma, y la última decía tamaño y forma, allí pero para hacerlo les pide su ayuda, entonces la docente dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis juguetes con dos características? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito.

La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te imaginas que lo dejemos así en el suelo alguien puede lastimarse, entonces ahora te paso a explicar que se refiere por color y tamaño: que son juguetes que tiene que tener obligatoriamente el mismo color y el mismo tamaño, no interesa la forma, muestra una muñeca y un carro del mismo tamaño y color, ahora por favor observen cuando se refiere a color y forma, aquí muestra dos objetos que tiene el mismo color y la forma son dos juguetes de dinosaurio que tiene la misma forma y color pero son de tamaños diferentes. Y finalmente explica que se refiere a tamaño y forma, aquí muestra pelotas de la misma forma y mismo tamaño, pero de diferentes colores.

La docente procede a jugar con los niños y niñas, a bailar “El baile del gorila” y cuando pare la música todos deberán ir a buscar sus alimentos y deben agrupar con dos características por color y forma, aquí nos ayuda Briana nos muestra habas y pepinillo, en una agrupación y en la otra nos muestra tomate y uvas, aquí tuvo dificultades Joaquín y Edsón, sin embargo se les aclaro que debemos buscar alimentos del mismo color y forma, en la siguiente parada de la música se les solicita agrupara por dos características según su color y tamaño, aquí nos ayuda Emilia mostrando sus agrupaciones que realizo con una cuerda de color rojo, en una coloco tomate y manzana y en la otra coloco naranja y mandarina, finalmente se les solicita que agrupen por dos características por tamaño y forma, aquí nos ayuda Joaquín: en una caja colocó sus 3 autos y en la otra caja colocó pelotas de diferentes colores. La docente observa que fue necesaria la aclaración de dos características para que los niños y niñas puedan agrupar

- La docente motiva y ayuda a los niños y niñas mediante repreguntas.

- La docente identifica que los niños y niñas no comprenden cuando ella se refiere a agrupar por dos características.

- La docente aclara mediante una explicación con sus propios alimentos de casa a que se refiere cuando mencionamos dos característica, que puede ser: por su color y forma, por su color y tamaño. Por su forma y tamaño.

sus alimentos por dos características, y especificando las combinaciones que se pueden realizar en cuanto color y forma, tamaño y forma, tamaño y color. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar los alimentos según dos características perceptuales en esta ocasión aplicaron sus variedades como son: Color y forma, tamaño y color, y tamaño y forma. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los padres de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	• La mayoría de los niños y niñas tiene dificultades para agrupar en cuanto a forma y tamaño. • La docente aplica la estrategia del baile y que agrupen por dos características, en sus variedades así se pudo lograr que los niños puedan identificar las dos características de los alimentos.
---	---

Diario de campo N°7

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
comprensión sobre los números y las operaciones.

Subcategoría: Comunica su

Actividad de aprendizaje: “Agrupar por tres características”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicie la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agruparan sus alimentos específicamente por dos características”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa tres (3) características? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y responden que sí, y dicen señalando con su dedo mis dos así miss, por su color y forma, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar por 3 característica? a lo que nadie respondió, la docente observa que identifican el número	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad. • Los niños y niñas no utilizan expresiones para agrupar como una, dos o tres características. La mayoría de ellos solo identifica

tres mas no la palabra características, por lo tanto les dijo que les iba a mostrar su canasta de objetos en este caso les mostro pelotas del mismo tamaño, color y forma les pide que describan a las pelotas, ¿Quién me ayudara a descubrir que semejanzas tienen estos objetos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito. Aquí nos apoyo Emilia manifestando mis las pelotas tienen el mismo color y tamaño, Briana dijo mis las pelotas son igualitas tienen el mismo color y tamaño. Entonces los objetos que se encuentran dentro de esta caja ¿tienen muchas semejanzas verdad?

Entonces les dijo muy bien mis niños haber ojo pestaña y ceja, atiendan por favor, en esta caja observen bien sus características de estos objetos y piensen para responder.

La docente pregunta: que color tienen las pelotas, todos los niños responden rojo miss, ahora cual es la forma de todos los objetos que están dentro de la canasta, algunos niños y niñas responden círculo misss, y otros niños responden redondo miss, La docente les dijo, entonces nos damos cuenta todos tienen la misma forma, pero quiero aclararles que la forma correcta de decir a este tipo de objetos es que son redondos. La docente dice muy bien continuemos con la descripción de los objetos y pregunta ¿Todas las pelotas tienen el mismo tamaño? La mayoría de niños responde: si miss.

La docente observa que al realizar las preguntas los niños logran identificar las tres características de los objetos, más si identifican al número 3 inclusive señalando con sus dedos, pero mencionan color y forma que se encuentran dentro de la canasta.

Ahora si mis amores presten atención ustedes me han dicho que los objetos tienen el mismo color, tamaño y forma, esto quiere decir que cumplen con las 3 características, esto quiere decir que para agrupar por sus 3 características tenemos que ver siempre: color forma y tamaño.

La docente procede a jugar con los niños y niñas, a Simón dice “Que agrupen por sus tres características” con sus figuras geométricas que tienen a la mano: aquí participan todos los niños por ejemplo: Alaia me muestra sus tres agrupaciones de círculos, cuadrados y triángulos todos con agrupados con sus tres características, Emilia me muestra su agrupación de triángulos que cumplen las 3 características, al mismo tiempo Joaquín me muestra su agrupación de cuadrados cumpliendo las 3 características

que pueden agrupar por color y tamaño.

- La docente motiva y ayuda a los niños y niñas mediante repreguntas.

- La docente identifica que los niños y niñas no comprenden cuando ella se refiere a agrupar por tres características.

- La docente observa que los niños identifican al número 3, pero cuando se refiere a 3 características solo mencionaron a dos, explica cuál es la tercera característica mostrando unos objetos en una canasta.
- Así logrando identificar la mayoría de los niños y niñas que cuando nos referimos a 3 características significa que estamos hablando de las características perceptuales: color forma y tamaño.

y a si la mayoría de niños van agrupando cumpliendo la consigna. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar las figuras geométricas según sus tres características perceptuales como son: Color, forma y tamaño. Además, la estrategia que aplicó con las figuras geométricas creo que fue la más adecuada para poder lograr el propósito la sesión de hoy. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los padres de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	• La docente aplica la estrategia Simón dice para que logren agrupar por sus tres características, en cuanto a color forma y tamaño.
--	--

Diario de campo N°8

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Jugando a agrupar subconjuntos por color”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿yo tengo mi cuerpo y lo voy a mover?” generando que todos los niños y niñas participen activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción, donde la docente aprovecha a preguntar las partes del cuerpo y que color te gusta, para poder identificarlas y pueda conocer sus saberes previos. Aquí los niños responden ¿redondo miss y me gusta el color rojo?, y mis piernas que forma tienen rectángulo y me gusta el color azul, Miss responden la mayoría de los niños A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agrupar subconjuntos de sus figuras geométricas por su color”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa subconjunto? La mayoría de niños responden	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran.

que no entienden esa expresión, puesto que lo demuestran quedándose en silencio. La docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dijo que les iba a mostrar un conjunto de figuras geométricas, pero al ir a mostrarles los subconjuntos que tenía allí la caja se rompió y todos las figuras cayeron al suelo mezclándose todos, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis figuras por subconjuntos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito.

¿Una vez que la docente recogió todas las figuras del suelo les pide que le pongan un nombre al conjunto la mayoría de los niños y niñas mencionaron la A, y le preguntó dentro de este conjunto puedo formar otro conjunto más pequeño?,

La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te parece si me ayudas a formar un subconjunto por color.

La docente procede a explicar, que significa una subconjunto y con ayuda de todos comienza a agrupar por una característica por su color, primero lo haremos con Joaquín, me ayudas por favor, en esta caja solo colocaremos las figuras de color rojo, y en esta otra caja las figuras de color verde. y Joaquín respondió si miss, indicando en que canasta debería colocar cada figura.

La docente observa que fue necesaria la aclaración de cómo es un subconjunto para que los niños puedan agrupar sus figuras por unas características, en este caso es por color, procediendo a mostrar las dos cajas donde agruparon porque solo en una se encontraban las de color rojo: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo, en la otra caja se colocó las figuras verdes (dos círculos verdes), pero la docente pregunta:

En cuál de las cajas hay menos figuras. La mayoría de los niños y niñas responde: donde las figuras verdes, entonces no olvides donde haya pocas figuras esa se llamará subconjuntos de figuras geométricas de color verde.

Luego les pidió que ellos trabajen con sus conjuntos de pelotas que tenían allí. Mostrando cada uno de los niños los subconjuntos por color que formaron.

Llego el momento de bailar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente pide que se paren y bailaremos a ritmo de los congelados y cuando pare

- Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar subconjuntos por color, La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color.

- La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por color, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con los bloques lógicos.

- La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por color.

- La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por color con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.

la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de su subconjunto por color que formaron con sus figuras geométricas que tienen. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar la figuras formando subconjuntos por color, según sus características perceptuales en esta ocasión por una sola característica, Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adre de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	
---	--

Diario de campo N°9

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Comunica su

comprensión sobre los números y las operaciones.

Actividad de aprendizaje: “Jugando a agrupar subconjuntos por forma”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿yo tengo mi cuerpo y lo voy a mover?” generando que todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción, donde la docente aprovecha a preguntar las partes del cuerpo y que forma tienen, para poder identificarlas y pueda conocer sus saberes previos. Aquí los niños responden ¿redondo miss?, y mis piernas que forma tienen rectángulo Miss responden la mayoría de los niños A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agrupar subconjuntos de sus figuras geométricas por su forma”. La docente al darse cuenta que algunos de los niños y niñas respondían y observo que lo tenían bien claro lo de los subconjuntos, paso seguir con la actividad. Continuando con la actividad, les dijo que les iba a mostrar su rostro allí había algo diferente en ella, todos mencionaban miss su cabeza, sus ojos, se pintó la cara, hasta que Briana descubre que miss violeta tenía dos aretes	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran. • Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar

eran distintos, La docente observa que todos los niños y niñas observaron lo que dijo Briana, y para ello les dijo que la ayuden a buscar su par entre tantos aretes que tenía en una caja. Procedí a mostrar mi caja donde tenía muchos artes grandes, pero todos eran distintos, ¿Cómo podrías encontrar su par? generando expectativa miss, hasta que una voz se escuchó diciendo miss comparando vamos a encontrar su par, era Briana, recordando para eso deben estar mis ojitos bien atentos y así poder encontrar su par, mientras tanto que todos los niños y niñas participan activamente sus juguetes donde formaron subconjuntos por su forma, un ejemplo fue Joaquín mostro 5 juguetes pero 3 eran autos y dos era dinosaurios. Y así presentó Alaia sus 5 juguetes, de los cuales 3 eran peros Marshall y dos eran muñecas. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar la figuras formando subconjuntos por su forma, según sus características perceptuales en esta ocasión utilizaron las formas de sus juguetes. Llego el momento de bailar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente pide que se paren y bailaremos a ritmo del sapito y cuando la música pare irán a su caja y cuando pare la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de su subconjunto por su forma que formaron con sus figuras geométricas que tienen. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adnes de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	subconjuntos por forma, algunos de ellos identifican que pueden agrupar por tamaño, grande y pequeño. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por tamaño, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con sus juguetes favoritos. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupara subconjuntos por tamaño. • La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por tamaño con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.
---	---

Diario de campo N°10

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
comprensión sobre los números y las operaciones.

Subcategoría: Comunica su

Actividad de aprendizaje: “Jugando a agrupar subconjuntos por tamaño”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
Inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿yo tengo mi cuerpo y lo voy a mover?” generando que todos los niños y niñas participen activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción, donde la docente aprovecha a preguntar las partes del cuerpo y cuál es el tamaño de tu cabeza, tu mano y nariz para poder identificarlas y pueda conocer sus saberes previos. Aquí los niños y niñas responden Mi cabeza grande miss mis manos pequeñas, mi nariz pequeña, eso dijeron algunos niños y niñas, y sin embargo cabe destacar que Joaquín dijo mi cabeza grande miss, mis <u>manos medianas</u>, y mi nariz pequeña, pues lo felicita por su participación y le dice que estaba en lo correcto. La docente observa que la mayoría de los niños identifica los tamaños correctamente de acuerdo a su grupo etareo, pero Joaquín menciona un tamaño más es por ello que se ve en la necesidad explicar los tres tamaños mostrando 3 objetos de distintos tamaños solo para aclarar. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agrupar subconjuntos de sus figuras geométricas por su tamaño”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa subconjunto? La mayoría de niños responden que si entienden esa expresión, puesto que lo demuestran mostrando objetos de su caja de pelotas. La docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dije que les iba a mostrar un conjunto de figuras geométricas, pero al ir a mostrarles los subconjuntos que tenía allí la caja se rompió y todos las figuras cayeron al suelo mezclándose todos, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis figuras por subconjuntos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito.	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran. • Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar subconjuntos por forma, La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color y tamaño. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por forma,

¿Una vez que la docente recogió todas las figuras del suelo les pide que le pongan un nombre al conjunto la mayoría de los niños y niñas mencionaron la A, y le preguntó dentro de este conjunto puedo formar otro conjunto más pequeño?, La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te parece si me ayudas a formar un subconjunto por color. La docente procede a explicar, que significa una subconjunto y con ayuda de todos comienza a agrupar por una característica por su color, primero lo haremos con Joaquín, me ayudas por favor, en esta caja solo colocaremos las figuras de color rojo, y en esta otra caja las figuras de color verde. y Joaquín respondió si miss, indicando en que canasta debería colocar cada figura. La docente observa que fue necesaria la aclaración de cómo es un subconjunto para que los niños puedan agrupar sus figuras por unas características, en este caso es por color, procediendo a mostrar las dos cajas donde agruparon porque solo en una se encontraban las de color rojo: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo, en la otra caja se colocó las figuras verdes (dos círculos verdes), pero la docente pregunta: En cuál de las cajas hay menos figuras. La mayoría de los niños y niñas responde: donde las figuras verdes, entonces no olvides donde haya pocas figuras esa se llamará subconjuntos de figuras geométricas de color verde. Luego les pidió que ellos trabajen con sus conjuntos de pelotas que tenían allí. Mostrando cada uno de los niños los subconjuntos por color que formaron. Llego el momento de bailar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente pide que se paren y bailaremos a ritmo de los congelados y cuando pare la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de su subconjunto por color que formaron con sus figuras geométricas que tienen. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar la figuras formando subconjuntos por color, según sus características perceptuales en esta ocasión por una sola característica, Así mismo agradece por la participación a los niños y a los padres de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con las figuras geométricas. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por forma • La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por forma con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.
--	--

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
y procedimientos de estimación y cálculo

Subcategoría: Usa estrategias

Actividad de aprendizaje: “Jugando con mis chapitas identifico muchos y pocos”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron. La docente dio inicio a la actividad mostrándoles un video a los niños y niñas que era para introducir el tema de muchos y pocos, luego de ello procedió a preguntar a los niños y niñas ¿de qué trató el video? La mayoría de niños dijo de muchos y pocos, pero algunos niños dijeron artos y pocos. La docente solicito el material previamente ya entregado para poder empezar con la actividad, antes de comenzar les mostros unos lápices los cuales en la mano izquierda tenía muchos lápices y en la derecha pocos lápices y pregunto a los niños ¿en qué mano tengo muchos lápices y en que mano tengo pocos lápices? Algunos niños y niñas respondieron que en la mano izquierda tenía pocos lápices y en la derecha muchos lápices, la docente al escuchar la respuesta de sus estudiantes explico el tema de manera pausada y detallada para que ellos puedan comprender mejor a comprender y reconocer las cantidades de muchos y pocos. Luego de ellos la docente volvió a mostrar los lápices en la cual tenía en la mano izquierda pocos lápices y en la derecha muchos lápices y empezó a preguntar a cada	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos la actividad. • La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al observar el video de muchos y pocos.

niño y niña a lo que Brianna, Alaia, Emilia, Abigail y Edson respondieron que en la mano izquierda tenía pocos lápices mientras que Joaquín, Jassumy y Annaisha dijeron que en la mano derecha había artos lápices, la docente de manera muy cordial y adecuada le explicó a los niños y niñas que la palabra correcta es muchos. Después de reconocer muchos y pocos procedieron a jugar con sus chapitas separando en un grupo muchos y pocos, la docente observo que algunos niños separaron las chapitas por color y empezó a preguntar a cada niño que es lo que habían realizado Briana dijo que tenía muchas chapitas de color verde y pocas chapas de color azul, Emilia comento que tenia muchas chapas de colores y pocas chapas de un solo color, Joaquín dijo que tenia artas chapas de color amarillo y pocas de color verde y Alaia expreso que tenía artas chapas verdes y pocas amarillas, la docente le explico de manera cordial a Alaia y a Joaquín que la manera correcta de decir es muchos y pocos y felicito a los niños por reconocer muchos y pocos objetos, seguidamente se les pregunto cuántos dedos tenían en la mano a lo que todos respondieron muchos y cuantos ojos tienen y respondieron 2 que es poco. Para finalizar la actividad la docente les presenta diferentes dibujos donde reconocerán donde hay muchos y pocos para lo cual los niños y niñas realizaron la actividad sin dificultad.	• La mayoría de niños y niñas no reconocen el término muchos. • La docente motiva a los niños y niñas para trabajar con su material y poder reconocer las cantidades muchos y pocos. • Algunos niños y niñas tienen dificultad para utilizar correctamente el término muchos. • La mayoría de niños y niñas reconocen uno y ninguno sin presentar dificultad alguna.
---	---

Diario de campo N°12

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos

Subcategoría: Usa estrategias

y procedimientos de estimación y cálculo

Actividad de aprendizaje: “Jugando con mis chapitas identifico uno y ninguno”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
-------------	----------------

El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, los niños piden saludarse entre sí, antes de empezar con la actividad.

Procedí a pedir el material previamente ya entregado, se les hace un recuerdo de la actividad anterior que era muchos y pocos a lo que se le pregunta a los niños si recuerdan lo trabajado y se les muestra en una mano muchos lápices y en la otra pocos lápices, Brianna, Emilia y Alaia respondió que era muchos y pocos, pero Joaquín respondió arto y poco a lo que la docente de manera muy cordial y adecuada le dijo Joaquincito la palabra correcta es muchos y Joaquín empezó a decir muchos y pocos cuando se le mostro de nuevo los lápices. Luego de realizar una pequeño recuento de la clase anterior se procede a realizar la actividad del día “UNO Y NINGUNO”, se empezó la actividad presentando el títere del conejito el cual les dijo que los vino a visitar el día de hoy ya que tenía un problema y tenían que prestarle mucha atención, amiguitos saben que mañana me tengo que reunir con mis amigos porque es mi cumpleaños y me dijeron que lleve un dado pero que no me preocupe por la torta que ellos la llevarán, como yo no fui a la escuela yo tengo un problema no sé cómo es un dado y necesito la ayuda de ustedes ¿ustedes saben cómo es un dado? A lo que la mayoría de niños y niñas dijeron que sí y les pregunto si ¿podían ayudarlo a elaborar un dado? Después se les pregunto a los niños y niñas de que trato el problema a lo que Brianna respondió que era su cumpleaños y que le pidieron un dado pero que no lleve torta, se les pregunto ¿Cómo ayudaremos a nuestro amigo? ¿Tú sabes a que se refiere cuando decimos uno? La mayoría de niños empezó a mostrar un objeto, ¿Cuándo decimos ninguno a que se refiere? Brianna dijo que uno se refería a un solo objeto y ninguno nada, la docente observo que algunos niños y niñas si reconocían las cantidades uno y ninguno, gracias a ello procedió con la actividad motivándolos pidiendo a las niñas y niños que seleccionen una chapa de diferentes colores y se les pidió que cada niña y niño

- La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos la actividad.

- La mayoría de niños y niñas recuerdan el tema trabajado en la actividad anterior pero algunos niños no utilizan el termino adecuado de la actividad.

- La mayoría de niños y niños no reconocen el término ninguno.

muestren un chapita y mencionen el color de la chapa. Después de reconocer un solo objeto se procedió a jugar con los niños el juego “La miss pide”, se les empezó a pedir diferentes objetos como una almohada, una chompa y una fruta, seguidamente les muestra una cajita vacía y les pregunta si hay algún objeto a lo que la mayoría de niños y niñas responden ninguno pero Alaia y Joaquín responden que no hay nada en la caja la docente le explico de manera cordial a Alaia y a Joaquín que la manera correcta de decir es ninguno y felicito a los niños por reconocer uno y ningún objeto y les cantó la canción de guardar todo en su lugar, seguidamente se les pregunto cuántas cabezas tienen a lo que la mayoría de niños y niñas respondieron que tienen una cabeza y cuantas manos de 6 dedos tienen y respondieron ninguna. Para finalizar la actividad la docente les presenta diferentes dibujos donde reconocerán donde hay uno o ninguno para lo cual los niños y niñas realizaron la actividad dificultad.	• La docente motiva a los niños y niñas para trabajar con su material y poder reconocer las cantidades uno y ninguno. • Algunos niños y niñas tienen dificultad para utilizar correctamente el término ninguno. • La mayoría de niños y niñas reconocen uno y ninguno sin presentar dificultad alguna.
--	--

Diario de campo N°13

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos y procedimientos de estimación y cálculo

Subcategoría: Usa estrategias

Actividad de aprendizaje: “Pesa, pesa en la balanza”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
La docente comienza la clase saludando a los alumnos y seguidamente empieza motivando a los niños diciendo ojos, oídos presten mucha atención. Da inicio al tema cantando una canción “la manzana pesa mas que el limón o el plátano pesa menos que la piña” la docente observa a los niños y niñas muy interesados en el tema, les pregunto ¿la manzana pesa mas que el limón? ¿el plátano pesa menos que la piña? Luego de ello les pregunto quieres averiguar ¿quién pesa más? y ¿quién pesa menos? La mayoría de niños y niñas respondieron que sí, entonces la docente les dice el día de hoy acompáñame a nuestra AVENTURA	• La docente motiva a los niños y niñas con una frase para que presten atención. • La docente motiva a los niños y niñas cantando una canción que introduce el tema a trabajar.

“PESA, PESA EN LA BALANZA” el día de hoy tú vas a descubrir qué alimentos pesan más y qué alimentos pesan menos ¿tú sabes que quiere decir cuando digo yo pesa más y pesa menos? La docente observa que la mayoría de niños y niñas querían participar y les da un orden para que puedan responder la pregunta. Brianna respondió pesa mas los fideos largos y pesa menos los fideos pequeños la docente pregunta como sabes que pesa mas y pesa menos Briana ella responde que es por la cantidad, Alaia, Emilia y Joaquín respondieron que pesan en su balanza, la docente felicita a los niños y niñas por tener buenas ideas del tema a trabajar.

Luego la docente empieza el juego simulando que ella es una balanza en una mano tiene una granadilla y en la otra mano una mandarina ahora pregunto quien pesa mas la granadilla o la mandarina, les canto la canción que fruta pesa más, les pregunta en que vamos a pesar para saber que pesa mas y que pesa menos, a lo cual algunos niños responden en una balanza.

Procedí a pedir que todos muestren su balanza para empezar a jugar a pesar, pedí a los niños que traigan sus pelotas de plástico y una fruta que sea de la misma forma de la pelota, se les muestra unos lápices teniendo en la mano derecha muchos lápices y en la izquierda pocos lápices, la docente pudo observar que la mayoría de niños y niñas identifican muchos y pocos.

Los niños y niñas antes de jugar con la balanza simularon que ellos eran una balanza y en una de sus manos pusieron una pelota y en la otra una fruta, la mayoría de niños y niñas responden que la pelota pesa mas que la fruta, la docente al escuchar las respuestas de los niños y niñas les indica que comprobaran si es cierto lo que dijeron y empezaron a jugar con su balanza. La docente procedió a explicar como se sabe cuando algo pesa mas y pesa menos en la balanza, hizo un ejemplo pesando la manzana y la mandarina. Los niños y niñas empezaron a pesar en su balanza los objetos o frutas que tenían en la balanza, Alaia comento que en su balanza pesa más el tomate que la manzana, Brianna indicó que la granadilla pesa más que la manzana, Joaquín dijo que la mandarina pesa más que el tomate. La docente al observar que los niños tuvieron

- La mayoría de niños y niñas tienen conocimiento de que el peso se hace en la balanza, pero algunos niños reconocen que por la cantidad también se reconoce el peso.

- La docente motiva a los niños y niñas a reconocer de una mejor manera los pesos convirtiéndose ella en una balanza.

- La mayoría de niños y niñas presentan dificultades al

dificultad al pesar en la balanza procedió a explicarles nuevamente de manera pausada y con mucho respeto. Finalmente, los niños y niñas procedieron a jugar nuevamente con su balanza pesando otros objetos que tuvieron a su alcance Emilia peso limones, naranja y una pelota y respondió que los limones pesan más que la pelota y que la pelota pesa menos que la naranja, Joaquín peso limones y tomates y que el tomate pesa más que el limón, Brianna respondió que el tomate pesa más que la manzana y Alaia respondió que el tomate pesa más que el limón. La docente felicitó a los niños y niñas porque pudieron reconocer que pesa mas y que pesa menos en sus balanzas.	momento de identificar que pesa mucho y que pesa poco en las balanzas. • La mayoría de niños y niñas reconocen que pesa más y que pesa menos. sin presentar dificultad alguna.
--	---

Diario de campo N°14

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
a expresiones numéricas

Subcategoría: Traduce cantidades

Actividad de aprendizaje: “A la una veo la luna”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron. La docente dio inicio a la actividad mostrándoles un títere llamado Rulocita la cual tuvo un problema, ella se fue a la playa y al señor que vende cosas que utilizamos en la playa se le cayó un juguete de playa, una pelota, dos polos y le dijo que le pasará la única pelota que se le cayó y yo estaba confundida porque había muchas cosas que tenían pelotas ¿Tú puedes ayudarme a buscar la única pelota? Luego de ello procedió a cantar con los	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos. • La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al escuchar la canción de los números.

niños y niñas la canción de “Los números” ¿De qué trato la canción? ¿Sabes cuál es el número 1? Briana respondió que el uno es así como un palito y que tiene un objeto y mostro una pelota, Joaquín, Emilia y Alaia respondieron que no sabían cómo era el número uno. la docente escucho las respuestas de sus niños y observo que los niños y niñas se sintieron muy entusiasmados y mostraron intereses por el tema al escuchar la canción y es por ello que procedió a explicar la actividad del día. La docente procedió a presentar diapositivas en las que presento el número 1, la escritura, el número y la cantidad de objetos que representa dicho número. Luego de ello presento en su pantalla dos círculos en los cuales colocó 1 objeto en cada circulo, seguido de ello les pidió que repasarán el número 1 con su dedo índice, también empezó a mostrar una fruta, un caramelo, un celular y pidió a los niños que también muestren un objeto, pero al momento de reconocer el número 1 Emilia, Joaquín y Alaia aun tuvieron dificultades al identificar el numeral 1. la docente al observar que la mayoría de niños y niñas tuvieron dificultad al reconocer el número 1 y pidió a los padres de familia que en una hoja escriban el número 1. Luego de ello se realizo el juego Miss Violeta pide, se le pidió 1 almohada, la docente les explica que solo pidió un objeto porque están trabajando el número 1. Finalmente, la docente les pide que busquen en los materiales que se les entrego el objeto en el cual solo encuentran 1, la mayoría de niños y niñas pudo reconocer que hubo 1 solo carro y cuando se les mostró una cartilla con el número 1 la mayoría de niños y niñas dijeron que ese era el número 1. La docente felicitó a los niños y niñas porque pudieron reconocer el numeral y la cantidad del número 1.	• La mayoría de niños y niñas no reconocen el numeral 1. • Algunos niños tienen dificultad en reconocer la cantidad del número 1. • La docente pide apoyo a los padres de familia para que puedan dibujar el número 1. • La mayoría de niños y niñas reconocen la cantidad que corresponde al número 1. • La mayoría de niños y niñas reconocen el numeral 1.
---	---

Diario de campo N°15

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos a expresiones numéricas

Subcategoría: Traduce cantidades

Actividad de aprendizaje: “A las dos veo el reloj”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron. La docente dio inicio a la actividad cantándoles la canción de los números y se les indico que hoy se trabajará el número 2, luego de ello les presento a Trompita, ella tuvo un problema porque la jefa del trabajo de su mamá le dijo que le pasará dos granadillas y Trompita se puso muy triste porque no sabia que hacer ya que el no sabe cual es la cantidad ni el numeral 2 y les dijo ¿Ustedes pueden ayudarme a escoger 2 granadillas? La mayoría de niños y niñas respondió que si pero que no sabían cuánto era 2 objetos. La docente escucho atenta la respuesta de los niños y niñas. La docente procedió a presentar diapositivas en la que daría a conocer el número 2, la escritura, el número y la cantidad de objetos que representa dicho número. Luego de ello presento en su pantalla el número 2, Brianna dijo que el número 2 parecía un patito, la docente explico a los niños la cantidad del número 2, luego de ellos se les pidió que en los círculos que se observaban en la pantalla se debería color 2 pelotas y 2 lápices, Brianna pudo dar la respuesta correcta, mientras que Emilia, Joaquín y Alaia tuvieron dificultades para reconocer la cantidad de objetos que se debería de colocar. La docente al observar que la mayoría de niños y niñas tuvieron dificultad al reconocer la cantidad del número 2 realizo un juego con los niños, pidió a los niños que traigan 2 pelotas, 2 cucharas, 2 polos, a lo que algunos pudieron reconocer la cantidad que equivale al número 2, seguidamente la docente indico a los padres de familia que en una hoja dibujen el número 2 para que los niños puedan reconocer dicho numeral.	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos. • La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al escuchar la canción de los números. • La mayoría de niños y niñas no reconocen la cantidad del número 2 • Algunos niños tienen dificultad para reconocer el número 2. • La mayoría de niños y niñas tienen dificultad para reconocer la cantidad del número 2.

La docente pregunto a los niños cuantos ojos, pies, manos tenemos y la mayoría de niños y niñas reconocía la cantidad contando uno y dos. Para finalizar, la docente les pide que busquen en los materiales que se les entrego el objeto en el cual encuentran 2 iguales, la mayoría de niños y niñas pudo reconocer que hubo 2 corbatas y cuando se les mostró una cartilla con el número 2 la mayoría de niños y niñas dijeron que ese era el número 2. La docente felicitó a los niños y niñas porque pudieron reconocer el numeral y la cantidad del número 2.	• La mayoría de niños y niñas reconocen la cantidad que corresponde al número 2. • La mayoría de niños y niñas reconocen el numeral 2.
--	---

Diario de campo N°16

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
a expresiones numéricas

Subcategoría: Traduce cantidades

Actividad de aprendizaje: “A las 3 me pongo al revés”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día 02 de noviembre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente a cada niño y niña con una canción, y se realiza las actividades permanentes. Procedí a cantar la canción de “los números” como motivación e introducción al tema de los números, donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta al títere trompita que cuenta una pequeña historia sobre “EL PESCADOR” y pide que le ayuden a contar la cantidad de peces que necesita llevarse para alimentar a su familia, preguntándole a los niños y niñas ¿Cómo puedo ayudar a trompita para que solo se lleve la cantidad de peces que necesita para su familia?, Joaquín responde que cuente hasta el tres, Briana dice que cuente los pescados, la docente felicita a los niños por sus respuestas y les pregunta ¿Ustedes saben contar?	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas mediante una canción que introduce al tema de los números. • La docente mediante una historia genera el conflicto cognitivo lo que permite a los niños observar y mostrar interés por el tema.

Los niños y niñas responden que sí, la docente les pide que le demuestren contando sus juguetes, Joaquin comienza contando uno, dos y luego se queda en silencio, Briana, Abigail y Emilia logran contar hasta el tres. La docente pide que pongan en la mesa sus futas para contar y lo realizan por turnos todos los niños y niñas logran contar sus frutas hasta el numero 3 por lo tanto la profesora procede a mostrarles un ppt interactivo y pide a los niños que le ayuden a reconocer el número 3, la docente les pide observar las imágenes y les pide contar juntos, luego muestra otra imagen donde hay dos pelotas y pregunta a los niños ¿qué debo hacer para que sean tres pelotas?, Emilia responde que falta una pelota la docente realiza otra pregunta, entonces ¿qué debo hacer agregas o quitar?, los niños responden agregar una pelota más, al notar que esta pregunta fue respondía rápidamente por los niños, les mostro la siguiente imagen con la imagen de un huevo y pregunto ¿Cuántos huevos le faltan para que sean tres huevos? Emilia dijo que tres huevos, la docente colocó tres huevos y pidió contar todos juntos y se dieron cuenta que habían más de tres huevos, entonces volvió hacer la pregunta y los niños respondieron que solo faltan dos huevos, los niños y niñas ya reconocen la cantidad hasta el número tres. La docente procede a mostrarles mediante una imagen como es el número tres, para que puedan identificar la forma del número. Para finalizar la docente entona una canción donde implica contar hasta el número tres para reforzar lo aprendido en la actividad de hoy y realiza un último juego “la profesora pide”, donde pide traer diferentes objetos y que cuenten hasta el número tres. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran describir lo que observan, logrando el conteo.	• Algunos niños logran contar hasta e número tres y otros solo hasta el dos. • La mayoría de niños y niñas logran identificar la cantidad de objetos y lo relacionan con los números. • La mayoría de niños y niñas relacionan la cantidad de objetos observando la representación del número 1, 2 y 3.
---	---

Diario de campo N°16

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
a expresiones numéricas

Subcategoría: Traduce cantidades

Actividad de aprendizaje: “A las 4 me pongo los zapatos”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día 03 de noviembre del 2021 damos inicio a la actividad con el saludo correspondiente a cada niño y niña con una canción, y se realiza las actividades permanentes. La docente presenta al títere Trompita, quien saluda a los niños y agradece por ayudarlo a contar los peces el día anterior, y pide a los niños y niñas que esta vez le ayuden a contar hasta el número cuatro porque tiene que poner cubiertos en la mesa, los niños entusiasmados le dicen que le ayudaran. La docente pregunta ¿Cómo le enseñaríamos a contar hasta el numero 4 a Trompita? Briana dice que podría enseñarle a contar con sus pelotas y sus frutas, Joaquin responde que le enseñaría contar con sus siluetas porque tiene cuatro, la docente felicita a los niños que participaron y pregunta ¿Qué número aprenderemos hoy? Los niños y niñas responden el numero 4 La docente procede a presentarles un ppt interactivo y les dice que hoy aprenderemos a identificar el número 4, la profesora muestra en su pantalla imágenes y pide que cuenten con ella, los niños y niñas cuentan 1, 2, 3 y cuatro camas. Luego les muestra dos conjuntos y pregunta: ¿cuantos objetos observamos? Los niños y niñas responden 3 pelotas y 3 lápices, la docente realiza la siguiente pregunta ¿cuantas pelotas le tengo que agregar al primer conjunto para que sean 4 pelotas? Solo algunos niños responden una pelota y otros dicen 9, por tal motivo la docente procede a explicarles nuevamente y pide a los niños y niñas contar todos juntos. Luego de la explicación los niños entienden y responden a las preguntas realizadas por la docente. La docente les muestra unas fichas que forman el número 4, pero los niños no identifican el número, entonces la profesora muestra cuatro objetos logrando así que los niños relaciones la cantidad con el número. Para reforzar el aprendizaje la docente entona junto a los niños la canción del “Elefante” y luego pide a los niños y	• La docente inicia con la actividad con el saludo y las actividades permanentes • La docente mediante una historia genera el conflicto cognitivo lo que permite a los niños observar y mostrar interés por el tema. • Solo algunos niños logran contar hasta el número cuatro. • La mayoría de niños y niñas logran identificar la cantidad de objetos, pero no logran relacionarlo con la representación del número 4.

niñas sacar 4 diferentes objetos y contarlos, cada niño presenta sus objetos y logran contar hasta el número 4.

Para finalizar la docente muestra un juego virtual llamado “colocando el número de objetos que veo” en este juego los niños relacionan la cantidad de objetos con cada número, en ocasiones algunos niños tienen que contar hasta en dos oportunidades porque todavía les cuesta reconocer los números.

- La mayoría de niños y niñas relacionan la cantidad de objetos observando la representación del número 1, 2, 3 y 4.

Diario de campo N°17

Enunciado de la investigación: Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Objetivo de la investigación: Mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría: Resolución de problemas matemáticos
a expresiones numéricas

Subcategoría: Traduce cantidades

Actividad de aprendizaje: “A las 5 doy un brinco”

Grado y sección: 3 años Azul Flexible

Duración: 45 minutos

Fecha:

Descripción	Interpretación
El día de noviembre del 2021 damos inicio a la actividad con el saludo correspondiente a cada niño y niña con una canción, y se realiza las actividades permanentes. La docente pregunta sobre lo que hemos aprendido esta semana, los niños y niñas responden entusiasmados ¡los números!, la docente pregunta que ¿números hemos aprendido? El uno, dos, tres y cuatro responden juntos los niños y niñas. La docente presenta al elefante Trompita con una nueva problematización ya que no sabe contar hasta el número 5 y pide a los niños y niñas que le ayuden a contar y agrupar de 5 en 5. La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo podemos ayudar al elefante trompita? Contamos hasta el 5 responde en general, la docente felicita a los niños y niñas. La docente les junto a los niños y niñas entonan la canción de “los números” y le indica el propósito de la actividad “Hoy vamos aprender a contar hasta el número 5” La docente procede a mostrarle el número 5 y pregunta ¿Que numero observan? los niños y niñas no logran reconocer el número, por tal motivo la docente muestra imágenes de objetos que representa la cantidad de 5, y pide que cuenten junto con ella 1,2,3,4 y 5. Seguidamente les dice que observen una de sus manos y cuenten cuantos dedos tienen, algunos niños dicen 4 y otros niños dicen 5, la docente felicita por las respuestas y procede a presentarles 5 títeres de dedos y les dice cada itere se llama igual que los números que aprendimos, entonces pregunta	• La docente inicia con la actividad con el saludo y las actividades permanentes • Como saberes previos la docente realizo preguntas acerca de los números que se aprendieron en las anteriores actividades • Con la ayuda de una problemática se genera el conflicto cognitivo. • Mediante una canción se da introducción al tema que se trabajara en la actividad. • Los niños y niñas no logran reconocer la representación del número 5.

a cada niño ¿cómo se llamaría cada títeres? La mayoría de los niños lograron responder a la pregunta.

La docente muestra un ejemplo contando 5 objetos y pide a los niños buscar 5 objetos y contarlos, se observa que en su totalidad los niños realizaron el conteo, pero no lo relacionaron con la representación del número.

Para reforzar sus conocimientos la docente les muestra mediante un ppt interactivo imágenes de dos conjuntos con 4 objetos cada uno y pregunta a los niños en el primer conjunto ¿Cuántos objetos hay y cuantos objetos tengo que agregar para que sean 5 objetos en el conjunto? Todos los niños responden correctamente.

Para identificar si los niños relacionan la cantidad con la representación del número pidió a los niños y niñas que coloquen los materiales que les envió, las cuales son imágenes con los números del 1 al 5, en su mayoría los niños identificaron la cantidad de los objetos con la representación del número. Como retroalimentación la docente mostro la “Ruleta de los números” para comenzar con el juego “salta, salta al número que vez” la docente indique salta, salta al número que vez es 2 los niños y niñas saltaron al número correcto y así lo siguieron asiendo con los demás números, evidenciando el logro del conteo hasta el número 5.

- La docente muestra imágenes y da la explicación para que los niños puedan relacionar la cantidad de objetos con la representación del número.

Al finalizar la actividad se observa que la mayoría de niños y niñas relacionan la cantidad de objetos observando la representación del número 1, 2, 3, 4 y 5.

Análisis del Diario de Campo

Análisis de diario de campo 1,2,3,4

Enunciado:

Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría:

Resolución de problemas matemáticos

Subcategorías:

- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Línea De Base:

- Respecto a la subcategoría comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en cuanto al indicador de comparar y agrupar se puede observar que la mayoría de niños y niñas tienen dificultad para poder agrupar diferentes elementos que encuentran en casa según sus características ya sea por color, forma o tamaño.

Objetivo Especifico 1:

Desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones a través de los juegos didácticos sensoriales y motrices, en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible del aula virtual de la I.E.I 15 de agosto del Distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Sesión de aprendizaje/Taller	MEJORAS (IDENTIFICAR PARTES RELEVANTES DE LA INTERPRETACION)	MARCADORES DEL DIARIO DE CAMPO	ACCIONES INMEDIATAS/A POSTERIORI
A.A N°01		Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas organizarán sus objetos recolectados según sus características”.	

	• Todos los niños carecen de conocimiento en cuanto a lo que significa agrupar, esto se puede observar al momento que la docente plantea las preguntas. • La mayoría de niños y niñas no logran comparar y agrupar los objetos recolectados en el momento de la representación a través del juego sensorial.	Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes ordenan su ropa? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y Abigail responden que sí, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar? a lo que nadie respondió, la docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les presentó un organizador de escritorio donde los niños observan que los útiles de escritorio están organizados por lapiceros, borradores, colores, tijeras y pegamentos, luego les comento a los niños y niñas imaginemos que necesitó una tijera y no la encuentro, a lo que los niños respondieron debemos de poner todo en su lugar, la docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Llego el momento de jugar que es el momento más esperado por los niños y niñas. Trabajan con su material recolectado con anterioridad, y se observa que tienen dificultades para comparar, clasificar y agrupar según sus características. La docente ayuda replanteando preguntas a cada niño para que ellos puedan agrupar los	• La docente replantea las preguntas y muestra un ejemplo de lo que significa agrupar, logrando así que la mayoría de niños y niñas entienda la noción de agrupar. • La docente retroalimenta de forma personalizada para lograr que los niños y niñas puedan agrupar sus objetos recolectados, identificando algunas características perceptuales (por su color, forma y tamaño), a través del juego sensorial. • Realizar actividades para que los niños logren agrupar de
--	---	--	--

	• La mayoría de niños y niñas, identifican los objetos de casa logrando describir las características de los observado (según su color, forma y tamaño) a través del juego motriz.	objetos recolectados en casa, Emilia busco una botella ancha, coloco sus ramitas, en una canasta puso sus conos de papel higiénico, y en un balde puso sus botellas de plástico, sin embargo, se observa que los demás niños y niñas tienen dificultad al momento de realizarlo. Para finalizar la actividad les coloca su canción favorita que es el Baile del sapito y la docente indica que cuando la música se detenga, vayan a observar el lugar más cercano que tienen: Joaquín observo su cocina, Emilia su sala, Briana su dormitorio, Alaia su sala-comedor, dando continuidad a la actividad los niños comentaron lo que había observado cada uno; Joaquín empezó, yo vi las papas en una caja, y las frutas en una canasta, Emilia me dijo que observo su repostero donde menciona que vio los platos juntos, Briana cuenta que ella vio su ropero y vio sus polos juntos y ordenados. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran describir lo que observan, logrando que identifiquen las agrupaciones, pero no lograr utilizar el término adecuado que es “Agrupar”.	acuerdo a sus características perceptuales (color, tamaño y forma)
A.A. N°02		Procedí a presentar el tema del día “Jugando agrupo las semillas según su forma” y les di a conocer el propósito de la actividad “El día de hoy jugaremos a agrupar las semillas según su forma” dicho todo esto, empecé el	

	• Los niños y niñas se involucran muy contentos al cantar la canción “AGRUPANDO MIS OBJETOS” logrando identificar la noción de agrupar. • La mayoría de niños y niñas no logran agrupar las figuras geométricas por su forma. (circulo, triangulo y cuadrado) al presentarles el problema.	desarrollo de la actividad cantando una canción “AGRUPANDO MIS OBJETOS” y al culminarla les conté lo que me había sucedido, prepare una cajita con figuras geométricas que las fui a buscar al segundo piso y al retornar me tropecé y solté la caja, lo cual hizo que se mezclen todas mis figuras, para lo cual solicité su ayuda de los niños y niñas, realizando las siguientes preguntas ¿Cómo pueden ayudarme a agrupar las figuras? ¿Qué debemos de hacer para lograrlo? Abigail, Emilia y Brianna respondieron que podían agrupar los triángulos, los cuadrados, los redondos, pero los demás niños y niñas dijeron que podían ponerlos todos juntos. La docente observa que la mayoría de los niños no utilizan la expresión de “agrupar” en su vida cotidiana. La docente explica a los niños y niñas que los objetos tienen características iguales que puede ser su forma, a lo cual les muestra algunos elementos como una pelota que la relaciona con un redondo, pero Emilia le muestra un chapita y le dice que tiene la misma forma que la pelota, mientras que los demás niños tratan de relacionar otras figuras con diferentes formas. A continuación, les	• La docente replantea la pregunta de conflicto cognitivo, logrando que los niños y niñas logren comparar las figuras geométricas. La docente realizó preguntas ayudando a describir las características perceptuales de sus semillas.
--	---	---	---

	• La mayoría de niños y niñas, aún tienen dificultad al comparar y describir las características perceptuales y no logran agrupar según su forma con los materiales al realizar el juego sensorial.	pide que ahora utilizarán el material solicitado con anticipación (semillas). Los niños y niñas empiezan a jugar y a agrupar las semillas según su forma muy entusiasmados y contentos por la actividad que están realizando. Mientras jugaban, Joaquín junto todas sus semillas en una cajita y el mostro diciendo ya termine miss. La docente respondió y le dijo que observara bien todas las semillas y si todas tenían la misma forma, entonces Joaquín procedió a observar y se dio cuenta que no todas las semillas tenían la misma forma y empezó a separar en diferentes cajitas las semillas, lo mismo sucedió con Annaisha, Alaia, Jassumy y Edson. La docente pudo observar que en las cajitas había algunas semillas que no pertenecían a ellas. Finalmente, los niños y niñas socializan la actividad realizada junto a la docente.	Se propone implementar materiales adecuados de formas definidas para poder lograr que los niños y niñas puedan agrupar por su forma, color y tamaño.
S.A. N° 03		El día 08 de setiembre del 2021 inicié la actividad realizando las actividades permanentes del día (saludo, canción y oración). Procedí a presentar el tema del día “Descubro y agrupo por colores mis	

	La mayoría de los niños y niñas no identifican el termino agrupar, esto se puede observar al momento de generar el conflicto cognitivo.	alimentos saludables” y les di a conocer el propósito de la actividad “El día de hoy jugaremos a agrupar según su color los alimentos saludables” dicho todo esto, realicé la siguiente pregunta ¿alguien sabe cuáles son los alimentos saludables? Inmediatamente algunos niños comenzaron a responder, Jassumy dijo si miss el plátano, Edson dijo la manzana, la papaya, la naranja y el tomate, Abigail dijo frutas y vegetales, Annaisha dijo verduras. Continúe contándoles un cuento para generar el conflicto cognitivo y les pregunte ¿Pueden ayudar a Carlitos a agrupar sus alimentos? La mayoría de niños mostro mucho entusiasmo respondiendo que sí, pero que no sabían cómo ayudarlo, gracias a ello procedí a explicar el tema a trabajar el día de hoy y la manera de cómo se iba a realizar, se les pidió a los niños y niñas que saquen sus tarjetas de los alimentos saludables y las observen con mucha atención, una vez realizada esta acción se les planteo una pregunta ¿En que se parecen estos alimentos? Abigail, Annaisha y Jassumy respondieron que eran de color amarillo, pero Edson dijo que uno era fruta y el otro una verdura.	
--	--	--	--

	• Algunos niños y niñas no desarrollan la actividad de manera autónoma, repitiendo en forma mecánica lo que sus padres les dicen, dificultando en el desarrollo del aprendizaje. • La mayoría de los niños y niñas lograron agrupar sus alimentos saludables de acuerdo a las características perceptuales (por su color) en el momento de la manipulación por medio de la aplicación del juego didáctico sensorial.	La docente indico a los niños y niñas que pongan sobre la mesa sus cartillas de frutas y verduras para que podamos realizar el juego que consiste en agrupar los alimentos según su color. Se les indico a los padres que permitan que sus hijos e hijas realicen solos el juego. Una vez que comenzó el juego se observó que la mayoría de niños y niñas realizaron el desarrollo del juego solos sin embargo fueron pocos los niños y niñas que necesitaban el apoyo de su mamá. Después de esto cada niño y niña dijo que había agrupado las frutas y verduras por el color. La docente explico que también se podría agrupar por su tamaño y forma y Abigail dijo que ella agrupó el tomate con la naranja por que se parecen a un redondo.	• La docente les recuerda a los padres de familia en la medida que sea posible que no intervenga otorgando las respuestas a los niños y niñas, ya que esto no permite que razonen.
S.A. N° 04		El día 15 de setiembre del 2021 inicié la actividad realizando las actividades permanentes del día (saludo, canción y oración). Además, los niños identifican quienes están en la clase virtual, al final uno de los niños cuenta cuantos niños hoy están en clase, con la ayuda de su lápiz de goma	

	• Los niños y niñas juegan a los encantados grande-pequeño, logrando identificar los objetos según sus características (por su tamaño) en el momento de la motivación.	eva, donde se encuentran sus nombres que la docente muestra. Procedí a presentar el tema del día “Jugando con mi juguete favorito grande y pequeño” y les di a conocer el propósito de la actividad. “El día de hoy jugaremos a comparar por tamaño, con nuestros juguetes favoritos” una vez mencionado esto, y nos pusimos a jugar a los encantados grande-pequeño, cada vez que se para la música, yole decía que me muestren su juguete grande, y cada vez que decía pequeño me mostraban su juguete pequeño, continuando con la actividad, para poder determinar sus saberes previos realicé la siguiente pregunta ¿Alguien me puede decir que objetos grandes y pequeños conoce? Inmediatamente algunos niños comenzaron a responder, Emilia dijo si miss yo tengo una pelota grande y una pelota chiquita, Briana dijo miss yo tengo una muñeca grande y otra pequeña, Alaia me mostro su peluche grande y su peluche pequeño, Joaquín me dice mis yo tengo mi carro grande y chiquito. La mayoría de los niños identificaron grande y pequeño con la ayuda de sus juguetes favoritos, podemos observar que no tienen dificultad para hacerlo.	
--	---	---	--

	• La mayoría de niños y niñas, logran comparar y describir las características perceptuales (por tamaño) en el momento de la manipulación por medio de la aplicación del juego didáctico. Todos los niños logran comparar y describir las características perceptuales (por su tamaño) cuando realizaron el juego sensorial y motriz.	Gracias a sus respuestas procedí a explicar el tema a trabajar el día de hoy y la manera de cómo se iba a realizar, se les pidió a los niños y niñas presten mucha atención con las palabras, ojo, pestaña y ceja. Mostro unos juguetes grandes y otros pequeños, dónde ellos podrían diferenciar el grande del pequeño. La docente indico a los niños y niñas que pongan sobre la mesa sus juguetes tanto el grande cómo el pequeño, para que podamos realizar el juego que consiste en comparar los juguetes según su tamaño. Entonces comenzó el juego la docente mencionaba grande y todos debían levantar arriba su juguete grande y cuando mencionaba pequeño todo debía levantar su juguete pequeño. Para poder lograr que todos los niños agrupen por su tamaño, plantea un juego la Ranita Lily manda, donde pide que los niños traigan 3 objetos grande y 3 pequeños para que agrupen en su mesa. Al finalizar el juego la docente observa que pudo lograr el propósito de la actividad de hoy, ya que todos los niños y niñas lograron agrupar por su tamaño.	La docente realiza un juego didáctico, para incorporar al niño que tuvo dificultad al agrupar por tamaño, logrando así que todos los niños agrupen según sus
--	--	---	---

		Una vez que concluyo el juego se les pide que guarden sus juguetes en su lugar.	características perceptuales. (por su tamaño)
--	--	---	---

Línea de salida:

Respecto a la subcategoría comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en cuanto al indicador de comparar y agrupar se puede observar que la mayoría de niños y niñas ya no presentan dificultad para poder agrupar diferentes elementos que encuentran en casa según sus características ya sea por color, forma o tamaño.

Línea de base	Sesión N°1	Sesión N°2	Sesión N°3	Sesión N°4	Línea de salida
Respecto a la categoría resolución de problemas matemáticos, hemos desarrollado la subcategoría comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, algunos niños y niñas logran describir las características de los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño), algunos de los	•La mayoría de los niños carecen de conocimiento en cuanto a lo que significa agrupar, esto se puede observar al momento que la docente plantea las preguntas. •La mayoría de niños y niñas no logran comparar y agrupar los objetos recolectados en el momento de la representación a través del juego sensorial.	•Los niños y niñas se involucran muy contentos al cantar la canción “AGRUPANDO MIS OBJETOS” logrando identificar la noción de agrupar. •La mayoría de niños y niñas no logran agrupar las figuras geométricas por su forma. (círculo, triángulo y cuadrado) al presentarles el problema. •La mayoría de niños y niñas, aún tienen dificultad al comparar y describir las características perceptuales y no logran	•La mayoría de los niños y niñas no identifican el termino agrupar, esto se puede observar al momento de generar el conflicto cognitivo. •Algunos niños y niñas no desarrollan la actividad de manera autónoma, repitiendo en forma mecánica lo que sus padres les dicen, dificultando en el desarrollo del aprendizaje. •La mayoría de los niños y niñas lograron agrupar sus alimentos saludables de acuerdo a	•Los niños y niñas juegan a los encantados grande-pequeño, logrando identificar los objetos según sus características (por su tamaño) en el momento de la motivación. •La mayoría de niños y niñas, logran comparar y describir las características perceptuales (por tamaño) en el momento de la manipulación por medio de la	Respecto a la categoría resolución de problemas matemáticos, hemos desarrollado la subcategoría comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, la mayoría niños y niñas logran describir las características de los objetos según sus características, la mayoría de los niños y niñas son capaces de identificar objetos según sus características perceptuales

niños y niñas son capaces de identificar objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). Por otro lado, la mayor dificultad se presentó al agrupar y clasificar por su forma. Además, los niños y niñas no diferencian los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). cuando se les presenta imágenes. La mayoría de los niños y niñas no pueden clasificar y agrupar según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). con objetos que tienen en casa.	• La mayoría de niños y niñas, identifican los objetos de casa logrando describir las características de los observado (según su color, forma y tamaño) a través del juego motriz.	agrupar según su forma con los materiales al realizar el juego sensorial.	las características perceptuales (por su color) en el momento de la manipulación por medio de la aplicación del juego didáctico sensorial.	aplicación del juego didáctico. • Todos los niños logran comparar y describir las características perceptuales (por su tamaño) cuando realizaron el juego sensorial y motriz.	(color, forma y tamaño). Por otro lado, la dificultad que tenía respecto a agrupar por su forma ha disminuido. Además, los niños y niñas ahora diferencian los objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). cuando se les presenta imágenes. La mayoría de los de los niños y niñas pueden agrupar y clasificar según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). con objetos que tienen en casa.
---	--	--	---	--	---

Análisis de diario de campo 5,6,7,8,9,10

Enunciado:

Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría:

Resolución de problemas matemáticos

Subcategorías:

- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Línea De Base:

- Respecto a la subcategoría resuelve problemas de cantidad, en cuanto al indicador de agrupar por una, dos o tres características se puede observar que la mayoría de niños y niñas no utilizan este tipo de expresiones por lo tanto tienen dificultad para poder agrupar según sus dos características en cuanto a tamaño y forma se refiere, sin embargo, respecto a una característica y tres características solo algunos niños tienen la dificultad. Además, todos los niños desconocen términos, en cuanto a agrupar subconjuntos por sus características perceptuales como son Color, tamaño y forma.

Objetivo Especifico 1:

- Desarrollar la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones a través de los juegos didácticos sensoriales y motrices, en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible del aula virtual de la I.E.I 15 de agosto del Distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Sesión de aprendizaje/Taller	MEJORAS (IDENTIFICAR PARTES RELEVANTES DE LA INTERPRETACION)	MARCADORES DEL DIARIO DE CAMPO	ACCIONES INMEDIATAS/A POSTERIORI
A.A N°05	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran.	El día 30 de setiembre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños.	

	• Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar subconjuntos por color, La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color.	Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agruparan sus alimentos específicamente por una característica”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa una característica? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y responden que sí, y dicen señalando con su dedo mis uno así miss, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar por una característica? a lo que nadie respondió, la docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dijo que les iba a mostrar su canasta de frutas y verduras que estaba trayendo de su tiendita, pero en eso cuando justo iba a mostrárselas por la o pantalla sin querer soltó las dos canastas que todo termino en el suelo mezclado, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis alimentos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito. La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te imaginas que lo dejemos así y cuando mamá busque la manzana le tomará mucho tiempo para encontrarlo mientras que si las colocamos en sus canastas correspondiente pues podrá ubicarlas más rápidos, tanto. La docente procede a explicar, que significa una característica, y muestra sus alimentos que se mezclaron, les pide vamos a	• La docente motiva y ayuda a los niños y niñas mediante repreguntas. Para poder aclarar las expresiones una característica,
--	---	--	--

	• La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por color, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con los bloques lógicos. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por color. • La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por color con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.	agrupar por una característica puede ser por su color, por su tamaño o por su forma, primero lo haremos por su color me ayudas Joaquín: en esta canasta solo colocaremos alimentos de color rojo, y en esta otra canasta alimentos de color verde. y Joaquín respondió si miss, indicando en que canasta debería colocar cada alimento. La docente observa que fue necesaria la aclaración de una característica para que los niños puedan agrupar sus alimentos por unas características, procediendo a mostrar las dos canastas donde agruparon por solo en una se encontraban las de color rojo como son: la manzana, el tomate, la uva, y en la otra canasta se colocó las uvas verdes, el brócoli. Así mismo le explicó pueden agrupar todos los alimentos que tienen la misma forma mostrando ejemplos el tomate rojo es redondo podríamos agrupar todos lo que se aparezcan, y finalmente podemos agrupar por tamaño en un lado las frutas grandes y en otro las frutas pequeñas. Así concluyo que podemos utilizar una característica para poder agrupar nuestros alimentos. Luego les pidió la docente que muestren sus alimentos que recolectaron de su cocina y que lo colocaran en una sola canasta, con la ayuda de la música podremos agrupar según mis indique: agrupen por su color ahora si los niños pueden agrupar por su color mostrando sus canastas con frutas de un solo color, por ejemplo aquí Briana mostro su canasta con manzana tomate y betarraga. luego la docente pide por su forma, al igual que lo hicieron antes los niños y niñas, con mayor facilidad agrupan por su forma buscando semejanzas entre los alimentos, Emilia muestra su canasta de sus alimentos por su forma grupo	
--	---	---	--

		zanahoria, pepinillo y habas. Y finalmente les pide que agrupen por su tamaño, aquí nos mostró Alaia, en su canasta puso el tomate con la manzana juntos y en la otra coloco el plátano. Llego el momento de jugar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente que se paren y bailaremos a ritmo del sapito y cuando pare la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de dos alimentos por su color forma y tamaño según indique. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar los alimentos según sus características perceptuales en esta ocasión por una sola característica, que puede ser por su color, forma o tamaño. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adre de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	
A.A. N°06	• Los niños y niñas se involucran muy contentos al cantar la canción “AGRUPANDO MIS OBJETOS” logrando identificar la noción de agrupar.	El día 06 de octubre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agruparan sus alimentos específicamente por dos características”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa dos características? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y responden que sí, y dicen señalando con su dedo mis dos así miss, entonces alguien me	• La docente replantea la pregunta de conflicto

	• La mayoría de niños y niñas no logran agrupar las figuras geométricas por su forma. (circulo, triangulo y cuadrado) al presentarles el problema. • La mayoría de niños y niñas, aún tienen dificultad al comparar y describir las características perceptuales y no logran agrupar según su forma con los materiales al realizar el juego sensorial.	puede decir ¿qué significa Agrupar por dos característica? a lo que nadie respondió, la docente observa que identifican el número dos mas no la palabra características, por lo tanto les dijo que les iba a mostrar su canasta de objetos diversos la mayoría son juguetes pero les cuenta que estos juguetes había encontrado en el suelo, y quiere ordenarlos en unas cajas que observo donde tenían unos cartelitos que decían color y tamaño, otra caja decía: color y forma, y la última decía tamaño y forma, allí pero para hacerlo les pide su ayuda, entonces la docente dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis juguetes con dos características? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito. La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te imaginas que lo dejemos así en el suelo alguien puede lastimarse, entonces ahora te paso a explicar que se refiere por color y tamaño: que son juguetes que tiene que tener obligatoriamente el mismo color y el mismo tamaño, no interesa la forma, muestra una muñeca y un carro del mismo tamaño y color, ahora por favor observen cuando se refiere a color y forma, aquí muestra dos objetos que tiene el mismo color y la forma son dos juguetes de dinosaurio que tiene la misma forma y color pero son de tamaños diferentes. Y finalmente explica que se refiere a tamaño y forma, aquí muestra pelotas de la misma forma y mismo tamaño, pero de diferentes colores. La docente procede a jugar con los niños y niñas, a bailar “El baile del gorila” y cuando pare la música todos deberán ir a buscar sus alimentos y deben agrupar con dos características por	cognitivo, logrando que los niños y niñas logren comparar las figuras geométricas. La docente realizo preguntas ayudando a describir las características perceptuales de sus semillas. Se propone implementar materiales adecuados de formas definidas para
--	---	--	--

		color y forma, aquí nos ayuda Briana nos muestra habas y pepinillo, en una agrupación y en la otra nos muestra tomate y uvas, aquí tuvo dificultades Joaquín y Edsón, sin embargo se les aclaro que debemos buscar alimentos del mismo color y forma, en la siguiente parada de la música se les solicita agrupara por dos características según su color y tamaño, aquí nos ayuda Emilia mostrando sus agrupaciones que realizo con una cuerda de color rojo, en una coloco tomate y manzana y en la otra coloco naranja y mandarina, finalmente se les solicita que agrupen por dos características por tamaño y forma, aquí nos ayuda Joaquín: en una caja colocó sus 3 autos y en la otra caja colocó pelotas de diferentes colores. La docente observa que fue necesaria la aclaración de dos características para que los niños y niñas puedan agrupar sus alimentos por dos características, y especificando las combinaciones que se pueden realizar en cuanto color y forma, tamaño y forma, tamaño y color. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar los alimentos según dos características perceptuales en esta ocasión aplicaron sus variedades como son: Color y forma, tamaño y color, y tamaño y forma. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los padres de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	poder lograr que los niños y niñas puedan agrupar por su forma, color y tamaño.
S.A. N° 07		El día 08 de octubre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños.	

	La mayoría de los niños y niñas no identifican el termino agrupar, esto se puede observar al momento de generar el conflicto cognitivo.	Procedí a cantar la canción “¿Qué vamos a agrupar?” donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agruparan sus alimentos específicamente por dos características”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa tres (3) características? La mayoría de niños responden que no mientras que Emilia, Briana y responden que sí, y dicen señalando con su dedo mis dos así miss, por su color y forma, entonces alguien me puede decir ¿qué significa Agrupar por 3 característica? a lo que nadie respondió, la docente observa que identifican el número tres mas no la palabra características, por lo tanto les dijo que les iba a mostrar su canasta de objetos en este caso les mostro pelotas del mismo tamaño, color y forma les pide que describan a las pelotas, ¿Quién me ayudara a descubrir que semejanzas tienen estos objetos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito. Aquí nos apoyo Emilia manifestando mis las pelotas tienen el mismo color y tamaño, Briana dijo mis las pelotas son igualitas tiene el mis color y tamaño. Entonces los objetos que se encuentran dentro de esta caja ¿tienen muchas semejanzas verdad? Entonces les dijo muy bien mis niños haber ojo pestaña y ceja, atiendan por favor, en esta caja observen bien sus características de estos objetos y piensen para responder. La docente pregunta: que color tienen las pelotas, todos los niños responden rojo miss, ahora cual es la forma de todos los objetos que están dentro de la canasta, algunos niños y niñas responde	
--	--	---	--

	• Algunos niños y niñas no desarrollan la actividad de manera autónoma, repitiendo en forma mecánica lo que sus padres les dicen, dificultando en el desarrollo del aprendizaje. • La mayoría de los niños y niñas lograron agrupar sus alimentos saludables de acuerdo a las características perceptuales (por su color) en el momento de la manipulación por medio de la	circulo misss, y otros niños responde redondo miss, La docente les dijo, entonces nos damos cuenta todos tiene la misma forma, pero quiero aclararles que la forma correcta de decir a este tipo de objetos es que son redondos. La docente dice muy bien continuemos con la descripción de los objetos y pregunta ¿Todas las pelotas tienen el mismo tamaño? La mayoría de niños responde: si miss. La docente observa que al realizar las preguntas los niños logran identificar las tres características de los objetos, más si identifican al número 3 inclusive señalando con sus dedos, pero mencionan color y forma que se encuentran dentro de la canasta. Ahora si mis amores presten atención ustedes me han dicho que los objetos tienen el mismo color, tamaño y forma, esto quiere decir que cumplen con las 3 características, esto quiere decir que para agrupar por sus 3 características tenemos que ver siempre: color forma y tamaño. La docente procede a jugar con los niños y niñas, a Simón dice “Que agrupen por sus tres características” con sus figuras geométricas que tienen a la mano: aquí participan todos los niños por ejemplo: Alaia me muestra sus tres agrupaciones de círculos, cuadrados y triángulos todos con agrupados con sus tres características, Emilia me muestra su agrupación de triángulos que cumplen las 3 características, al mismo tiempo Joaquín me muestra su agrupación de cuadrados cumpliendo las 3 características y a si la mayoría de niños van agrupando cumpliendo la consigna. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar las figuras geométricas según sus tres características	La docente les recuerda a los padres de familia en la medida que sea posible que no intervenga otorgando las respuestas a los niños y niñas, ya que esto no permite que razonen.
--	---	--	---

	aplicación del juego didáctico sensorial.	perceptuales como son: Color, forma y tamaño. Además, la estrategia que aplicó con las figuras geométricas creo que fue la más adecuada para poder lograr el propósito la sesión de hoy. Así mismo agradece por la participación a los niños y a los padres de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	
S.A. N° 8	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran. • Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar	El día 13 de setiembre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿yo tengo mi cuerpo y lo voy a mover?” generando que todos los niños y niñas participen activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción, donde la docente aprovecha a preguntar las partes del cuerpo y que color te gusta, para poder identificarlas y pueda conocer sus saberes previos. Aquí los niños responden ¿redondo miss y me gusta el color rojo?, y mis piernas que forma tienen rectángulo y me gusta el color azul, Miss responden la mayoría de los niños A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agrupar subconjuntos de sus figuras geométricas por su color”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa subconjunto? La mayoría de niños responden que no entienden esa expresión, puesto que lo demuestran quedándose en silencio. La docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dijo que les iba a mostrar un conjunto de figuras geométricas, pero al ir a mostrarles los subconjuntos que tenía allí la caja se rompió y	La docente mediante una estrategia de juego sensorial muestra a los niños y niñas que realmente la agrupación de subconjunto por color, se determina en un conjunto. La mayoría a de los niños y niñas no utilizan la expresión agrupación

	subconjuntos por color, La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por color, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con los bloques lógicos. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por color.	todos las figuras cayeron al suelo mezclándose todos, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis figuras por subconjuntos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito. ¿Una vez que la docente recogió todas las figuras del suelo les pide que le pongan un nombre al conjunto la mayoría de los niños y niñas mencionaron la A, y le preguntó dentro de este conjunto puedo formar otro conjunto más pequeño?, La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te parece si me ayudas a formar un subconjunto por color. La docente procede a explicar, que significa un subconjunto y con ayuda de todos comienza a agrupar por una característica por su color, primero lo haremos con Joaquín, me ayudas por favor, en esta caja solo colocaremos las figuras de color rojo, y en esta otra caja las figuras de color verde. y Joaquín respondió si miss, indicando en que canasta debería colocar cada figura. La docente observa que fue necesaria la aclaración de cómo es un subconjunto para que los niños puedan agrupar sus figuras por unas características, en este caso es por color, procediendo a mostrar las dos cajas donde agruparon porque solo en una se encontraban las de color rojo: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo, en la otra caja se colocó las figuras verdes (dos círculos verdes), pero la docente pregunta: En cuál de las cajas hay menos figuras. La mayoría de los niños y niñas responde: donde las figuras verdes, entonces no olvides	por subconjunto según su color La mayoría a de los niños y niñas puede identificar las agrupaciones de subconjunto por color. La mayoría de niños y niñas logran agrupar
--	---	--	---

	• La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por color con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.	donde haya pocas figuras esa se llamara subconjuntos de figuras geométricas de color verde. Luego les pidió que ellos trabajen con sus conjuntos de pelotas que tenían allí. Mostrando cada uno de los niños los subconjuntos por color que formaron. Llego el momento de bailar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente pide que se paren y bailaremos a ritmo de los congelados y cuando pare la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de su subconjunto por color que formaron con sus figuras geométricas que tienen. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar la figuras formando subconjuntos por color, según sus características perceptuales en esta ocasión por una sola característica, Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adre de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	subconjunto por color a través de juego sensorial.
S.A. N° 9	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y	El día 15 de setiembre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿yo tengo mi cuerpo y lo voy a mover?” generando que todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción, donde la docente aprovecha a preguntar las partes del	

	sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran. • Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar subconjuntos por forma, algunos de ellos identifican que pueden agrupar por tamaño, grande y pequeño.	cuerpo y cuál es el tamaño de tu cabeza, tu mano y nariz para poder identificarlas y pueda conocer sus saberes previos. Aquí los niños y niñas responden Mi cabeza grande miss mis manos pequeñas, mi nariz pequeña, eso dijeron algunos niños y niñas, y sin embargo cabe destacar que Joaquín dijo mi cabeza grande miss, mis <u>manos medianas</u>, y mi nariz pequeña, pues lo felicité por su participación y le dije que estaba en lo correcto. La docente observa que la mayoría de los niños identifica los tamaños correctamente de acuerdo a su grupo atareo, pero Joaquín menciona un tamaño más es por ello que se ve en la necesidad explicar los tres tamaños mostrando 3 objetos de distintos tamaños solo para aclarar. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agrupar subconjuntos de sus figuras geométricas por su tamaño”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa subconjunto? La mayoría de niños responden que si entienden esa expresión, puesto que lo demuestran mostrando objetos desu caja de plotas. La docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dijo que les iba a mostrar un conjunto de figuras geométricas, pero al ir a mostrarles los subconjuntos que tenía allí la caja se rompió y todos las figuras cayeron al suelo mezclándose todos, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis figuras por subconjuntos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito.	Algunos niños entienden agrupar subconjunto por tamaño. La docente explica mediante un juego motriz la agrupación de subconjunto por tamaño con sus juguetes favoritos.
--	---	---	---

	• La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por tamaño, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con sus juguetes favoritos. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por tamaño. • La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por tamaño con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.	¿Una vez que la docente recogió todas las figuras del suelo les pide que le pongan un nombre al conjunto la mayoría de los niños y niñas mencionaron la A, y le preguntó dentro de este conjunto puedo formar otro conjunto más pequeño?, La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te parece si me ayudas a formar un subconjunto por color. La docente procede a explicar, que significa una subconjunto y con ayuda de todos comienza a agrupar por una característica por su color, primero lo haremos con Joaquín, me ayudas por favor, en esta caja solo colocaremos las figuras de color rojo, y en esta otra caja las figuras de color verde. y Joaquín respondió si miss, indicando en que canasta debería colocar cada figura. La docente observa que fue necesaria la aclaración de cómo es un subconjunto para que los niños puedan agrupar sus figuras por unas características, en este caso es por color, procediendo a mostrar las dos cajas donde agruparon porque solo en una se encontraban las de color rojo: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo, en la otra caja se colocó las figuras verdes (dos círculos verdes), pero la docente pregunta: En cuál de las cajas hay menos figuras. La mayoría de los niños y niñas responde: donde las figura verdes, entonces no olvides donde haya pocas figuras esa se llamara subconjuntos de figuras geométricas de color verde. Luego les pidió que ellos trabajen con sus conjuntos de pelotas que tenían allí. Mostrando cada uno de los niños los subconjuntos por color que formaron.	La mayoría de niños y niñas entienden las expresiones de subconjunto por tamaño. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar
--	---	--	---

		Llego el momento de bailar que es el momento más esperado por los niños y niñas. La docente pide que se paren y bailaremos a ritmo de los congelados y cuando pare la música la docente indicara que deben mostrar la agrupación de su subconjunto por color que formaron con sus figuras geométricas que tienen. La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran agrupar la figuras formando subconjuntos por color, según sus características perceptuales en esta ocasión por una sola característica, Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adre de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	subconjuntos por tamaño.
S. A N° 10	• Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran.	El día 15 de setiembre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente, luego se pasa a registrar la asistencia donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, manifestando que son 8 entre niñas y niños. Procedí a cantar la canción “¿yo tengo mi cuerpo y lo voy a mover?” generando que todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción, donde la docente aprovecha a preguntar las partes del cuerpo y cuál es el tamaño de tu cabeza, tu mano y nariz para poder identificarlas y pueda conocer sus saberes previos. Aquí los niños y niñas responden Mi cabeza grande miss mis manos pequeñas, mi nariz pequeña, eso dijeron algunos niños y niñas, y sin embargo cabe destacar que Joaquín dijo mi cabeza grande miss, mis <u>manos medianas</u>, y mi nariz pequeña, pues lo felicite por su participación y le dije que estaba en lo correcto.	Algunos niños entienden agrupar subconjunto por tamaño.

	• Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar subconjuntos por forma, La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color y tamaño. • La docente motiva y ayuda a los niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por forma, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con las figuras geométricas.	La docente observa que la mayoría de los niños identifica los tamaños correctamente de acuerdo a su grupo atareo, pero Joaquín menciona un tamaño más es por ello que se ve en la necesidad explicar los tres tamaños mostrando 3 objetos de distintos tamaños solo para aclarar. A continuación, la docente presenta el día de hoy: “Los niños y niñas agrupar subconjuntos de sus figuras geométricas por su tamaño”. Luego les realicé la siguiente pregunta ¿ustedes entienden que significa subconjunto? La mayoría de niños responden que si entienden esa expresión, puesto que lo demuestran mostrando objetos de su caja de pelotas. La docente al darse cuenta que los niños y niñas no respondían busco otra manera de explicarles por lo tanto les dijo que les iba a mostrar un conjunto de figuras geométricas, pero al ir a mostrarles los subconjuntos que tenía allí la caja se rompió y todos las figuras cayeron al suelo mezclándose todos, entonces la docente se puso triste y dijo ¿quién me ayudara a agrupar mis figuras por subconjuntos? entonces todos los niños respondieron yo miss levantando su manito. ¿Una vez que la docente recogió todas las figuras del suelo les pide que le pongan un nombre al conjunto la mayoría de los niños y niñas mencionaron la A, y le preguntó dentro de este conjunto puedo formar otro conjunto más pequeño?, La docente les dijo, entonces nos damos cuenta que es muy importante que las cosas deben estar organizadas, agrupadas y ordenadas según sus características. Te parece si me ayudas a formar un subconjunto por color.	La docente explica mediante un juego motriz la agrupación de subconjunto por tamaño con sus pelotas
--	---	---	--

	•La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por forma con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.	característica, Así mismo agradece por la participación a los niños y a los adre de familia por todo el apoyo hasta la próxima sesión.	
--	--	--	--

Línea de salida:

- Respecto a la subcategoría comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en cuanto al indicador de agrupar por una, dos o tres características se puede observar que la mayoría de niños y niñas utilizan este tipo de expresiones, ya no presentan dificultad para poder agrupar según sus dos características en cuanto a tamaño y forma se refiere, sin embargo, la mayoría de niños y niñas lograr agrupar por una característica y tres características.

Línea de base	Sesión N°1	Sesión N°5	Sesión N°6	Sesión N°7	Sesión N°8	Sesión N°9	Sesión 10	Línea de salida
Respecto a la subcategoría comunica su comprensión sobre los números y las operaciones,, algunos niños y niñas logran agrupar según las características de los objetos según sus	•La mayoría de los niños no utilizan expresiones para agrupar con una, dos o tres características, esto se puede observar al momento la búsqueda de saberes previos en la actividad. •Todos los niños y niñas	•Los niños y niñas se involucran muy contentos al cantar la canción “Agrupando por sus características” logrando identificar sus características perceptuales según su color, forma y tamaño.	•La mayoría de los niños y niñas no identifican el termino agrupar por dos características, esto se puede observar al momento de generar el conflicto cognitivo. •La mayoría de los niños y niñas lograron	•Los niños y niñas no logran en entender agrupar cuando la docente pide que hagan por sus tres características (color forma y tamaño) •La mayoría de niños y niñas, logran agrupar por tres características	•La mayoría a de los niños y niñas no utilizan la expresión agrupación por subconjunto según su color •La mayoría a de los niños y niñas puede identificar	•Los niños y las niñas inician contentos la actividad, lo demuestran al participar con el movimiento de su cuerpo y sus gestos de su cara por la sonrisa grande que muestran. •Los niños y niñas no	•Los niños y niñas no utilizan expresiones agrupar subconjuntos por forma, La mayoría de ellos solo identifica que pueden agrupar por color y tamaño. •La docente motiva y ayuda a los	•Respecto a la subcategoría resuelve problemas de cantidad, La mayoría de niños y niñas, logran agrupar por una característica, (según su color, forma y tamaño) a través del juego sensorial.

características perceptuales (color, forma y tamaño), algunos de los niños y niñas son capaces de identificar objetos según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). Por otro lado, la mayor dificultad se presentó al agrupar por dos y tres características. Además, los niños y niñas no utilizan la expresión “agrupar por una, dos o tres características”	no logran comprender cuando la docente se refiere a agrupar por una, dos, tres característica. • La mayoría de niños y niñas, logran agrupar por una característica. (según su color, forma y tamaño) a través del juego sensorial. • La mayoría de niños y niñas no logran agrupar según sus dos características ya sea por color y forma, color y tamaño o tamaño y forma. • Algunos niños y niñas logran	• La mayoría de niños y niñas no logran agrupar los alimentos cuando se les menciona que agrupen por una característica. (ya sea por su color, forma y tamaño). • La mayoría de niños y niñas logran agrupar según una sus características perceptuales cuando lo hacen con su alimentos de casa.	agrupar sus alimentos saludables de acuerdo a sus dos características perceptuales (por su color y forma o color y tamaño), en el momento de la manipulación por medio de la aplicación del juego didáctico motriz. • Hay algunos niños y niñas que presentan dificultad al agrupar por dos características según su forma y tamaño,	cuando manipulan sus objetos recolectados en casa. • Todos los niños y niñas logran agrupar por sus dos y tres características. • La mayoría de niños ya no presentan dificultades al agrupar por sus dos características según su tamaño y forma.	las agrupaciones de subconjunto por color. • La mayoría de niños y niñas logran agrupar subconjunto por color a través de juego sensorial.	utilizan expresiones agrupar subconjuntos por forma, algunos de ellos identifican que pueden agrupar por tamaño, grande y pequeño • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por tamaño. • La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por tamaño con sus figuras geométricas,	niños y niñas a entender sobre agrupar subconjunto por forma, mediante una explicación a través de la estrategia juego didáctico con las figuras geométricas. • La mayoría de niños y niñas logran entender que significa agrupar subconjuntos por forma • La docente identifica que los niños y niñas logran agrupar subconjuntos por forma	Por otro lado, la dificultad que tenía respecto a agrupar por su forma y tamaño ha disminuido, La mayoría de niños logran agrupar según sus dos características en sus tres modalidades (por su color y forma, tamaño y color y forma y tamaño) cuando se les presenta imágenes. La mayoría de los niños y niñas pueden agrupar según sus tres
---	--	--	---	--	---	--	--	---

según sus características perceptuales (color, forma y tamaño). cuando se les presenta cartillas de imágenes. La mayoría de los niños y niñas no pueden agrupar según dos características perceptuales (color y forma, color y tamaño, forma y tamaño). con objetos que tienen en casa.	agrupar por sus tres características. •					a través de un juego motriz.	con sus figuras geométricas, a través de un juego motriz.	características perceptuales (color, forma y tamaño). con objetos que tienen en casa.
--	--	--	--	--	--	-------------------------------------	--	--

Análisis de diario de campo 11,12,13

Enunciado:

Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría:

Resolución de problemas matemáticos

Subcategorías:

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Línea De Base:

- Respecto a la subcategoría resuelve problemas de cantidad, en cuanto al indicador de cantidad y peso se puede observar que la mayoría de niños y niñas tienen dificultad para poder diferenciar muchos, pocos, uno, ninguno, pesa mucho y pesa poco teniendo en cuenta diferentes objetos que encuentran a su alrededor

Objetivo Especifico 2:

Fortalecer la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo través de los juegos didácticos sensoriales y motrices, en los niños y niñas de 3 años del MSE Flexible del aula virtual de la I.E.I 15 de agosto del Distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Sesión de aprendizaje/Taller	MEJORAS (IDENTIFICAR PARTES RELEVANTES DE LA INTERPRETACION)	MARCADORES DEL DIARIO DE CAMPO	ACCIONES INMEDIATAS/A POSTERIORI
A.A N°11	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos la actividad.	El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron.	

	• La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al observar el video de muchos y pocos. • La mayoría de niños y niñas no reconocen el término muchos.	La docente dio inicio a la actividad mostrándoles un video a los niños y niñas que era para introducir el tema de muchos y pocos, luego de ello procedió a preguntar a los niños y niñas ¿de qué trató el video? La mayoría de niños dijo de muchos y pocos, pero algunos niños dijeron artos y pocos. La docente solicito el material previamente ya entregado para poder empezar con la actividad, antes de comenzar les mostros unos lápices los cuales en la mano izquierda tenía muchos lápices y en la derecha pocos lápices y pregunto a los niños ¿en qué mano tengo muchos lápices y en que mano tengo pocos lápices? Algunos niños y niñas respondieron que en la mano izquierda tenía pocos lápices y en la derecha muchos lápices, la docente al escuchar la respuesta de sus estudiantes explico el tema de manera pausada y detallada para que ellos puedan comprender y reconocer las cantidades de muchos y pocos. Luego de ellos la docente volvió a mostrar los lápices en la cual tenía en la mano izquierda pocos lápices y en la derecha muchos lápices y empezó a preguntar a cada niño y niña a lo que Brianna, Alaia, Emilia, Abigail y Edson respondieron que en la	• La docente motiva a los niños y niñas mostrándole video del tema. • La docente explica con diversos materiales de tal manera que los niños y niñas logren comprender los términos muchos y pocos.
--	---	--	--

	• La docente motiva a los niños y niñas para trabajar con su material y poder reconocer las cantidades muchos y pocos. • Algunos niños y niñas tienen dificultad para utilizar correctamente el término muchos. • La mayoría de niños y niñas reconocen muchos y pocos sin dificultad alguna.	mano izquierda tenía pocos lápices mientras que Joaquín, Jassumy y Annaisha dijeron que en la mano derecha había artos lápices, la docente de manera muy cordial y adecuada le explicó a los niños y niñas que la palabra correcta es muchos. Después de reconocer muchos y pocos procedieron a jugar con sus chapitas separando en un grupo muchos y pocos, la docente observo que algunos niños separaron las chapitas por color y empezó a preguntar a cada niño que es lo que habían realizado Briana dijo que tenía muchas chapitas de color verde y pocas chapas de color azul, Emilia comento que tenia muchas chapas de colores y pocas chapas de un solo color, Joaquín dijo que tenia artas chapas de color amarillo y pocas de color verde y Alaia expreso que tenía artas chapas verdes y pocas amarillas, la docente le explico de manera cordial a Alaia y a Joaquín que la manera correcta de decir es muchos y pocos y felicito a los niños por reconocer muchos y pocos objetos, seguidamente se les pregunto cuántos dedos tenían en la mano a lo que todos respondieron muchos y cuantos ojos tienen y respondieron 2 que es poco.	• La docente retroalimenta de forma personalizada para lograr que los niños y niños hacer uso correcto del término muchos. • Realizar actividades para que los niños logren reconocer las cantidades muchos y pocos.
--	---	---	---

		Para finalizar la actividad la docente les presenta diferentes dibujos donde reconocerán donde hay muchos y pocos para lo cual los niños y niñas realizaron la actividad sin dificultad.	
A.A. N°12	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos la actividad. • La mayoría de niños y niñas recuerdan el tema trabajado en la actividad anterior pero algunos niños no utilizan el termino adecuado de la actividad.	El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron, los niños piden saludarse entre sí, antes de empezar con la actividad. Procedí a pedir el material previamente ya entregado, se les hace un recuerdo de la actividad anterior que era muchos y pocos a lo que se le pregunta a los niños si recuerdan lo trabajado y se les muestra en una mano muchos lápices y en la otra pocos lápices, Brianna, Emilia y Alaia respondió que era muchos y pocos, pero Joaquín respondió arto y poco a lo que la docente de manera muy cordial y adecuada le dijo Joaquincito la palabra correcta es muchos y Joaquín empezó a decir muchos y pocos cuando se le mostro de nuevo los lápices. Luego de	• La docente plantea preguntas, rescatando lo aprendido en la actividad anterior.

	• La mayoría de niños y niñas no reconocen el término ninguno. • La docente motiva a los niños y niñas para trabajar con su material y poder reconocer las cantidades uno y ninguno.	realizar una pequeño recuento de la clase anterior se procede a realizar la actividad del día “UNO Y NINGUNO”, se empezó la actividad presentando el títere del conejito el cual les dijo que los vino a visitar el día de hoy ya que tenía un problema y tenían que prestarle mucha atención, amiguitos saben que mañana me tengo que reunir con mis amigos porque es mi cumpleaños y me dijeron que lleve un dado pero que no me preocupe por la torta que ellos la llevarán, como yo no fui a la escuela yo tengo un problema no sé cómo es un dado y necesito la ayuda de ustedes ¿ustedes saben cómo es un dado? A lo que la mayoría de niños y niñas dijeron que sí y les pregunto si ¿podían ayudarlo a elaborar un dado? Después se les pregunto a los niños y niñas de que trato el problema a lo que Brianna respondió que era su cumpleaños y que le pidieron un dado pero que no lleve torta, se les pregunto ¿Cómo ayudaremos a nuestro amigo? ¿Tú sabes a que se refiere cuando decimos uno? La mayoría de niños empezó a mostrar un objeto, ¿Cuándo decimos ninguno a que se refiere? Brianna dijo que uno se refería a un solo objeto y ninguno nada, la docente observo que algunos niños y niñas si	• La docente a través de ejemplos explica a los niños y niñas a que hace referencia el termino ninguno. • La docente a través de videos y canciones motiva a los niños y niñas para generar un aprendizaje optimo de la actividad realizada.
--	---	--	---

	• Algunos niños y niñas tienen dificultad para utilizar correctamente el término ninguno. • La mayoría de niños y niñas reconocen uno y ninguno sin presentar dificultad alguna.	reconocían las cantidades uno y ninguno, gracias a ello procedió con la actividad motivándolos pidiendo a las niñas y niños que seleccionen una chapa de diferentes colores y se les pidió que cada niña y niño muestren un chapita y mencionen el color de la chapa. Después de reconocer un solo objeto se procedió a jugar con los niños el juego “La miss pide”, se les empezó a pedir diferentes objetos como una almohada, una chompa y una fruta, seguidamente les muestra una cajita vacía y les pregunta si hay algún objeto a lo que la mayoría de niños y niñas responden ninguno pero Alaia y Joaquín responden que no hay nada en la caja la docente le explico de manera cordial a Alaia y a Joaquín que la manera correcta de decir es ninguno y felicito a los niños por reconocer uno y ningún objeto y les cantó la canción de guardar todo en su lugar, seguidamente se les pregunto cuántas cabezas tienen a lo que la mayoría de niños y niñas respondieron que tienen una cabeza y cuantas manos de 6 dedos tienen y respondieron ninguna. Para finalizar la actividad la docente les presenta diferentes dibujos donde reconocerán donde hay uno o ninguno para	• Se realiza actividades que ayuden a los niños y niñas a poder reconocer el término ninguno. • La docente realiza actividades que ayuden a los niños y niñas a comprender mejor el tema del día.
--	---	---	--

		lo cual los niños y niñas realizaron la actividad dificultad.	
S.A. N° 13	• La docente motiva a los niños y niñas con una frase para que presten atención. • La docente motiva a los niños y niñas cantando una canción que introduce el tema a trabajar. • La mayoría de niños y niñas tienen conocimiento de que el peso se hace en la balanza, pero algunos niños reconocen que por la cantidad también se reconoce el peso.	La docente comienza la clase saludando a los alumnos y seguidamente empieza motivando a los niños diciendo ojos, oídos presten mucha atención. Da inicio al tema cantando una canción “la manzana pesa mas que el limón o el plátano pesa menos que la piña” la docente observa a los niños y niñas muy interesados en el tema, les pregunto ¿la manzana pesa mas que el limón? ¿el plátano pesa menos que la piña? Luego de ello les pregunto quieres averiguar ¿quién pesa más? y ¿quién pesa menos? La mayoría de niños y niñas respondieron que sí, entonces la docente les dice el día de hoy acompáñame a nuestra aventura “PESA, PESA EN LA BALANZA” el día de hoy tú vas a descubrir qué alimentos pesan más y qué alimentos pesan menos ¿tú sabes que quiere decir cuando digo yo pesa más y pesa menos? La docente observa que la mayoría de niños y niñas querían participar y les da un orden para que puedan responder la pregunta. Brianna respondió pesa mas los fideos largos y pesa menos los fideos pequeños la docente	• La docente motiva a los niños y niñas a través de canciones despertando el interés del niño y niña por el tema.

	• La docente motiva a los niños y niñas a reconocer de una mejor manera los pesos convirtiéndose ella en una balanza.	pregunta como sabes que pesa mas y pesa menos Briana ella responde que es por la cantidad, Alaia, Emilia y Joaquín respondieron que pesan en su balanza, la docente felicita a los niños y niñas por tener buenas ideas del tema a trabajar. Luego la docente empieza el juego simulando que ella es una balanza en una mano tiene una granadilla y en la otra mano una mandarina ahora pregunto quien pesa mas la granadilla o la mandarina, les canto la canción que fruta pesa más, les pregunta en que vamos a pesar para saber que pesa mas y que pesa menos, a lo cual algunos niños responden en una balanza. Procedí a pedir que todos muestren su balanza para empezar a jugar a pesar, pedí a los niños que traigan sus pelotas de plástico y una fruta que sea de la misma forma de la pelota, se les muestra unos lápices teniendo en la mano derecha muchos lápices y en la izquierda pocos lápices, la docente pudo observar que la mayoría de niños y niñas identifican muchos y pocos. Los niños y niñas antes de jugar con la balanza simularon que ellos eran una balanza y en una de sus manos pusieron una pelota y en la otra una fruta, la mayoría de niños y	• La docente proporciono con anterioridad el material para poder realizar la actividad lo cual resulto muy factible ya que los niños y niñas poco a poco fueron comprendiendo mejor el tema.
--	---	---	--

	• La mayoría de niños y niñas presentan dificultades al momento de identificar que pesa mucho y que pesa poco en las balanzas.	niñas responden que la pelota pesa mas que la fruta, la docente al escuchar las respuestas de los niños y niñas les indica que comprobaran si es cierto lo que dijeron y empezaron a jugar con su balanza. La docente procedió a explicar cómo se sabe cuándo algo pesa más y pesa menos en la balanza, hizo un ejemplo pesando la manzana y la mandarina. Los niños y niñas empezaron a pesar en su balanza los objetos o frutas que tenían en la balanza, Alaia comento que en su balanza pesa más el tomate que la manzana, Brianna indicó que la granadilla pesa más que la manzana, Joaquín dijo que la mandarina pesa más que el tomate. La docente al observar que los niños tuvieron dificultad al pesar en la balanza procedió a explicarles nuevamente de manera pausada y con mucho respeto. Finalmente, los niños y niñas procedieron a jugar nuevamente con su balanza pesando otros objetos que tuvieron a su alcance Emilia peso limones, naranja y una pelota y respondió que los limones pesan más que la pelota y que la pelota pesa menos que la naranja, Joaquín peso limones y tomates y que el tomate pesa más que el limón, Brianna respondió que el tomate pesa más que la manzana y Alaia respondió que el tomate	• La docente realiza una actividad lúdica para que los niños y niñas comprendan mejor el peso como pesa mucho y pesa poco.
--	--	---	--

	• La mayoría de niños y niñas reconocen lo que pesa mucho y lo que pesa poco. sin presentar dificultad alguna.	pesa más que el limón. La docente felicitó a los niños y niñas porque pudieron reconocer que pesa mas y que pesa menos en sus balanzas.	• Se propone fichas para poder desarrollar el logro esperado en dicha actividad.
--	--	--	--

Línea de salida:

- Respecto a la subcategoría usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en cuanto al indicador de uso de expresiones que muestran comprensión acerca de la cantidad y peso se puede observar que la mayoría de niños y niñas ya no presentan dificultad para poder cuantificar muchos y pocos, uno y ninguno, pesa mucho y pesa poco.

Línea de base	Sesión N°11	Sesión N°12	Sesión N°13	Línea de salida
Respecto a la categoría resolución de problemas matemáticos, hemos desarrollado la subcategoría usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, algunos de los niños y niñas son capaces de identificar cuantificadores muchos y pocos Por otro lado, la mayor	• La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al observar el video de muchos y pocos. • La mayoría de niños y niñas no reconocen el término muchos. • Algunos niños y niñas tienen dificultad para utilizar correctamente el término muchos. • La mayoría de niños y niñas reconocen	• La mayoría de niños y niñas no reconocen el término ninguno. • Algunos niños y niñas tienen dificultad para utilizar correctamente el término ninguno. • La mayoría de niños y niñas reconocen uno y ninguno sin presentar dificultad alguna.	• La mayoría de niños y niñas tienen conocimiento de que el peso se hace en la balanza, pero algunos niños reconocen que por la cantidad también se reconoce el peso. • La mayoría de niños y niñas presentan dificultades al momento de identificar que pesa mucho y que pesa poco en las balanzas. • La mayoría de niños y niñas reconocen que	Respecto a la categoría resolución de problemas matemáticos, hemos desarrollado la subcategoría usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, la mayoría de los niños y niñas son capaces de identificar cuantificadores muchos y pocos. Por otro lado, usan correctamente los términos uno y ninguno, Además, los niños y niñas reconocen el

dificultad se presentó al momento del uso de términos uno y ninguno. Además, los niños y niñas tienen dificultad al momento de reconocer el peso de los objetos, pesa mucho y pesa poco	muchos y pocos sin dificultad alguna.		pesa mucho y que pesa poco. sin presentar dificultad alguna.	peso de los objetos, pesa mucho y pesa poco
---	---------------------------------------	--	--	---

Análisis de diario de campo 13, 14, 15, 16 y 17

Enunciado:

Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Categoría:

Resolución de problemas matemáticos

Subcategorías:

- Resuelve problemas de cantidad

Línea De Base:

- Respecto a la subcategoría resuelve problemas de cantidad, en cuanto al indicador del conteo espontaneo se puede observar que la mayoría de niños y niñas tienen dificultad para poder contar de manera convencional los objetos que se encuentren a su alrededor.

Objetivo Especifico 1:

- Aplicar juegos didácticos sensoriales para la mejora de la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas del aula virtual de 3 años del MSE FLEXIBLE de la I.E.I 15 de Agosto del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

Sesión de aprendizaje/Taller	MEJORAS (IDENTIFICAR PARTES RELEVANTES DE LA INTERPRETACION)	MARCADORES DEL DIARIO DE CAMPO	ACCIONES INMEDIATAS/A POSTERIORI
A.A N°14		El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los	

	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos. • La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al escuchar la canción de los números. • La mayoría de niños y niñas no reconocen el numeral 1.	niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron. La docente dio inicio a la actividad mostrándoles un títere llamado Rulocita la cual tuvo un problema, ella se fue a la playa y al señor que vende cosas que utilizamos en la playa se le cayó un juguete de playa, una pelota, dos polos y le dijo que le pasará la única pelota que se le cayo y yo estaba confundida porque había muchas cosas que tenían pelotas ¿Tú puedes ayudarme a buscar la única pelota? Luego de ello procedió a cantar con los niños y niñas la canción de “Los números” ¿De qué trato la canción? ¿Sabes cuál es el número 1? Briana respondió que el uno es así como un palito y que tiene un objeto y mostro una pelota, Joaquín, Emilia y Alaia respondieron que no sabían cómo era el número uno. la docente escucho las respuestas de sus niños y observo que los niños y niñas se sintieron muy entusiasmados y mostraron intereses por el tema al escuchar la canción y es por ello que procedió a explicar la actividad del día.	• La docente motiva a los niños y niñas cantando una canción que introduce al tema. • La docente da a conocer a través de diapositivas el número 1.
--	--	--	--

	• Algunos niños tienen dificultad en reconocer la cantidad del número 1. • La docente pide apoyo a los padres de familia para que puedan dibujar el número 1. • La mayoría de niños y niñas reconocen la cantidad que corresponde al número 1. • La mayoría de niños y niñas reconocen el numeral 1.	La docente procedió a presentar diapositivas en las que presento el número 1, la escritura, el número y la cantidad de objetos que representa dicho número. Luego de ello presento en su pantalla dos círculos en los cuales colocó 1 objeto en cada círculo, seguido de ello les pidió que repasarán el número 1 con su dedo índice, también empezó a mostrar una fruta, un caramelo, un celular y pidió a los niños que también muestren un objeto, pero al momento de reconocer el número 1 Emilia, Joaquín y Alaia aun tuvieron dificultades al identificar el numeral 1. la docente al observar que la mayoría de niños y niñas tuvieron dificultad al reconocer el número 1 y pidió a los padres de familia que en una hoja escriban el número 1. Luego de ello se realizó el juego Miss Violeta pide, se le pidió 1 almohada, la docente les explica que solo pidió un objeto porque están trabajando el número 1. Finalmente, la docente les pide que busquen en los materiales que se les entrego el objeto en el cual solo encuentran 1, la mayoría de niños y niñas pudo reconocer que hubo 1 solo carro y cuando se les mostró una cartilla con el número 1 la mayoría de niños y niñas dijeron que ese era el número 1. La	• La docente retroalimenta de forma personalizada para lograr que los niños y niñas reconozcan y comprendan la cantidad del número 1. • La docente a través del juego realizar actividades para que los niños logren reconocer la cantidad y el numeral del número 1.
--	---	--	--

		docente felicitó a los niños y niñas porque pudieron reconocer el numeral y la cantidad del número 1.	
A.A. N°14	• La docente, los niños y niñas inician la actividad contentos. • La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al escuchar la canción de los números. • La mayoría de niños y niñas no reconocen la cantidad del número 2 • Algunos niños tienen dificultad para reconocer el número 2.	El día de hoy inicié la actividad con entusiasmo y pude observar que los niños y niñas ingresaron muy contentos, empecé con el saludo correspondiente a los alumnos y a la docente, seguido de ello se realiza la oración, luego se pasó a registrar la asistencia, donde uno de los niños ayuda al conteo de los compañeros y compañeras que asistieron. La docente dio inicio a la actividad cantándoles la canción de los números y se les indico que hoy se trabajará el número 2, luego de ello les presento a Trompita, ella tuvo un problema porque la jefa del trabajo de su mamá le dijo que le pasará dos granadillas y Trompita se puso muy triste porque no sabia que hacer ya que el no sabe cual es la cantidad ni el numeral 2 y les dijo ¿Ustedes pueden ayudarme a escoger 2 granadillas? La mayoría de niños y niñas respondió que si pero que no sabían cuánto era 2 objetos. La docente escucho atenta la respuesta de los niños y niñas.	• La docente motiva a los niños y niñas cantando una canción que introduce al tema. • La docente da a conocer a través de diapositivas el número 2. • La docente retroalimenta de forma personalizada para lograr que los niños y

	• La mayoría de niños y niñas tienen dificultad para reconocer la cantidad del número 2. • La mayoría de niños y niñas reconocen la cantidad que corresponde al número 2.	La docente procedió a presentar diapositivas en la que daría a conocer el número 2, la escritura, el número y la cantidad de objetos que representa dicho número. Luego de ello presento en su pantalla el número 2, Brianna dijo que el número 2 parecía un patito, la docente explico a los niños la cantidad del número 2, luego de ellos se les pidió que en los círculos que se observaban en la pantalla se debería color 2 pelotas y 2 lápices, Brianna pudo dar la respuesta correcta, mientras que Emilia, Joaquín y Alaia tuvieron dificultades para reconocer la cantidad de objetos que se debería de colocar. La docente al observar que la mayoría de niños y niñas tuvieron dificultad al reconocer la cantidad del número 2 realizo un juego con los niños, pidió a los niños que traigan 2 pelotas, 2 cucharas, 2 polos, a lo que algunos pudieron reconocer la cantidad que equivale al número 2, seguidamente la docente indico a los padres de familia que en una hoja dibujen el número 2 para que los niños puedan reconocer dicho numeral.	niños reconozcan y comprendan la cantidad del número 1. • La docente a través del juego realizar actividades para que los niños logren reconocer la cantidad y el numeral del número 1.
--	--	--	--

	• La mayoría de niños y niñas reconocen el numeral 2.	La docente pregunto a los niños cuantos ojos, pies, manos tenemos y la mayoría de niños y niñas reconocía la cantidad contando uno y dos. Para finalizar, la docente les pide que busquen en los materiales que se les entrego el objeto en el cual encuentran 2 iguales, la mayoría de niños y niñas pudo reconocer que hubo 2 corbatas y cuando se les mostró una cartilla con el número 2 la mayoría de niños y niñas dijeron que ese era el número 2. La docente felicitó a los niños y niñas porque pudieron reconocer el numeral y la cantidad del número 2.	
A.A. N°15	• La docente presenta “La canción de los números” a los niños y niñas, con esta canción la docente introduce el tema de “Los números” de forma divertida logrando así captar su atención.	El día 02 de noviembre del 2021 inicié la actividad con el saludo correspondiente a cada niño y niña con una canción, y se realiza las actividades permanentes. Procedí a cantar la canción de “los números” como motivación e introducción al tema de los números, donde todos los niños y niñas participan activamente mostrando interés y entusiasmo al bailar y cantar la canción. A continuación, la docente presenta al títere trompita que cuenta una pequeña historia sobre “EL PESCADOR” y pide que le ayuden a contar la cantidad de	• La docente fortalece la motivación mostrando imágenes de los números según indica la canción.

	• La docente realiza una pregunta acerca de la historia del pescador, para generar el conflicto cognitivo, los niños responder, sin embargo, los niños y niñas dan respuestas ambiguas. • La mayoría de niños y niñas reconoce la cantidad de los números, mas no logran relacionar la cantidad con la representación del número 3	peces que necesita llevarse para alimentar a su familia, preguntándole a los niños y niñas ¿Cómo puedo ayudar a trompita para que solo se lleve la cantidad de peces que necesita para su familia?, Joaquín responde que cuente hasta el tres, Briana dice que cuente los pescados, la docente felicita a los niños por sus respuestas y les pregunta ¿Ustedes saben contar? Los niños y niñas responden que sí, la docente les pide que le demuestren contando sus juguetes, Joaquin comienza contando uno, dos y luego se queda en silencio, Briana, Abigail y Emilia logran contar hasta el tres. La docente pide que pongan en la mesa sus futas para contar y lo realizan por turnos todos los niños y niñas logran contar sus frutas hasta el numero 3 por lo tanto la profesora procede a mostrarles un ppt interactivo y pide a los niños que le ayuden a reconocer el número 3, la docente les pide observar las imágenes y les pide contar juntos, luego muestra otra imagen donde hay dos pelotas y pregunta a los niños ¿qué debo hacer para que sean tres pelotas?, Emilia responde que falta	• La docente al escuchar las respuestas de los niños y niñas, inmediatamente realiza otra pregunta para comprobar que números conocen. • La docente muestra un ppt interactivo para que los niños y niñas relacionen la cantidad con la representación de los números hasta el tres.
--	---	--	---

	• La docente invita a los niños y niñas a realizar un juego para comprobar lo aprendido durante la actividad, en donde se evidencia que la mayoría de niños y niñas logra el conteo hasta el número 3 relacionándolo con la cantidad.	una pelota la docente realiza otra pregunta, entonces ¿qué debo hacer agregas o quitar?, los niños responden agregar una pelota más, al notar que esta pregunta fue respondida rápidamente por los niños, les muestro la siguiente imagen con la imagen de un huevo y pregunto ¿Cuántos huevos le faltan para que sean tres huevos? Emilia dijo que tres huevos, la docente colocó tres huevos y pidió contar todos juntos y se dieron cuenta que habían más de tres huevos, entonces volvió a hacer la pregunta y los niños respondieron que solo faltan dos huevos, los niños y niñas ya reconocen la cantidad hasta el número tres. La docente procede a mostrarles mediante una imagen como es el número tres, para que puedan identificar la forma del número. Para finalizar la docente entona una canción donde implica contar hasta el número tres para reforzar lo aprendido en la actividad de hoy y realiza un último juego “la profesora pide”, donde pide traer diferentes objetos y que cuenten hasta el número tres.	La docente entona una canción como método para retroalimentar los conocimientos de los niños y niñas.
--	--	--	--

		La docente observa que la mayoría de los niños y niñas logran describir lo que observan, logrando el conteo.	
A.A. N°16	• La docente hace mención sobre el número que aprendieron el día anterior y realiza una pregunta acerca de la historia del pescador, para generar el conflicto cognitivo. Los niños y niñas dan respuestas a través de ejemplos.	El día 03 de noviembre del 2021 damos inicio a la actividad con el saludo correspondiente a cada niño y niña con una canción, y se realiza las actividades permanentes. La docente presenta al títere Trompita, quien saluda a los niños y agradece por ayudarlo a contar los peces el día anterior, y pide a los niños y niñas que esta vez le ayuden a contar hasta el número cuatro porque tiene que poner cubiertos en la mesa, los niños entusiasmados le dicen que le ayudaran. La docente pregunta ¿Cómo le enseñaríamos a contar hasta el numero 4 a Trompita? Briana dice que podría enseñarle a contar con sus pelotas y sus frutas, Joaquin responde que le enseñaría contar con sus siluetas porque tiene cuatro, la docente felicita a los niños que participaron y pregunta ¿Qué número aprenderemos hoy? Los niños y niñas responden el numero 4	• La docente realiza una repregunta acerca del número que sigue después del 3, evidenciando que la mayoría de los niños ya sabía que, el número que sigue después del 3 es el 4.

	• La docente explica a los niños y niñas la relación de cantidad de objetos con la representación del número, seguidamente muestra imágenes y realiza preguntas mediante una problematización, algunos niños se confunden y cuentan de forma no convencional.	La docente procede a presentarles un ppt interactivo y les dice que hoy aprenderemos a identificar el número 4, la profesora muestra en su pantalla imágenes y pide que cuenten con ella, los niños y niñas cuentan 1, 2, 3 y cuatro camas. Luego les muestra dos conjuntos y pregunta: ¿Cuántas objetos observamos? Los niños y niñas responden 3 pelotas y 3 lápices, la docente realiza la siguiente pregunta ¿Cuántas pelotas le tengo que agregar al primer conjunto para que sean 4 pelotas? Solo algunos niños responden una pelota y otros dicen 9, por tal motivo la docente procede a explicarles nuevamente y pide a los niños y niñas contar todos juntos. Luego de la explicación los niños entienden y responden a las preguntas realizadas por la docente. La docente les muestra unas fichas que forman el número 4, pero los niños no identifican el número, entonces la profesora muestra cuatro objetos logrando así que los niños relacionen la cantidad con el número. Para reforzar el aprendizaje la docente entona junto a los niños la canción del	• Frente a la situación la docente realiza la retroalimentación mediante fichas logrando así que los niños relacionen la cantidad con la representación de los números. • La docente realiza un breve repaso de conteo para fortalecer lo aprendido mediante una canción.
--	---	--	--

	• La docente realiza la meta cognición a través de un juego, donde los niños desarrollan sus habilidades sobre la resolución de problemas utilizando el conteo convencional.	“Elefante” y luego pide a los niños y niñas sacar 4 diferentes objetos y contarlos, cada niño presenta sus objetos y logran contar hasta el número 4. Para finalizar la docente muestra un juego virtual llamado “colocando el número de objetos que veo” en este juego los niños relacionan la cantidad de objetos con cada número, en ocasiones algunos niños tienen que contar hasta en dos oportunidades porque todavía les cuesta reconocer los números.	
A.A. N°17	• La docente realiza un repaso de lo aprendido durante la semana para identificar los saberes previos que tienen los niños y niñas. • La docente realiza la problematización, para generar el conflicto cognitivo, los	El día ... de noviembre del 2021 damos inicio a la actividad con el saludo correspondiente a cada niño y niña con una canción, y se realiza las actividades permanentes. La docente pregunta sobre lo que hemos aprendido esta semana, los niños y niñas responden entusiasmados ¡los números!, la docente pregunta que ¿números hemos aprendido? El uno, dos, tres y cuatro responden juntos los niños y niñas. La docente presenta al elefante Trompita con una nueva problematización ya que no sabe contar hasta el número 5 y pide	• La docente realiza una pregunta para que los niños y niñas recuerden los números ya aprendidos con anterioridad.

	niños y niñas responden sin dudar de forma afirmativa • En su totalidad los niños y niñas cuentan hasta el 5 de forma convencional y logran relacionar la cantidad con la representación de los números.	a los niños y niñas que le ayuden a contar y agrupar de 5 en 5. La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo podemos ayudar al elefante trompita? Contamos hasta el 5 responde en general, la docente felicita a los niños y niñas. La docente les junto a los niños y niñas entonan la canción de “los números” y le indica el propósito de la actividad “Hoy vamos aprender a contar hasta el número 5” La docente procede a mostrarle el número 5 y pregunta ¿Que numero observan? los niños y niñas no logran reconocer el número, por tal motivo la docente muestra imágenes de objetos que representa la cantidad de 5, y pide que cuenten junto con ella 1,2,3,4 y 5. Seguidamente les dice que observen una de sus manos y cuenten cuantos dedos tienen, algunos niños dicen 4 y otros niños dicen 5, la docente felicita por las respuestas y procede a presentarles 5 títeres de dedos y les dice cada itere se llama igual que los números que aprendimos, entonces pregunta a cada niño ¿cómo se llamaría cada títeres? La	• La docente invita a los niños y niñas a entonar una canción para fortalecer su aprendizaje.
--	--	---	--

		mayoría de los niños lograron responder a la pregunta. La docente muestra un ejemplo contando 5 objetos y pide a los niños buscar 5 objetos y contarlos, se observa que en su totalidad los niños realizaron el conteo, pero no lo relacionaron con la representación del número. Para reforzar sus conocimientos la docente les muestra mediante un ppt interactivo imágenes de dos conjuntos con 4 objetos cada uno y pregunta a los niños en el primer conjunto ¿Cuántos objetos hay y cuantos objetos tengo que agregar para que sean 5 objetos en el conjunto? Todos los niños responden correctamente. Para identificar si los niños relacionan la cantidad con la representación del número pidió a los niños y niñas que coloquen los materiales que les envió, las cuales son imágenes con los números del 1 al 5, en su mayoría los niños identificaron la cantidad de los objetos con la representación del número. Como retroalimentación la docente mostro la “Ruleta de los números” para comenzar con el juego “salta, salta al número que	La docente realiza diversas actividades para afianzar lo aprendido de los números 1,2,3,4 y 5.
--	--	---	---

		vez” la docente indique salta, salta 1 número que vez es 2 los niños y niñas saltaron al número correcto y así lo siguieron asiendo con los demás números, evidenciando el logro del conteo hasta el número 5.	
--	--	--	--

Línea de salida:

Respecto a la subcategoría traduce cantidades a expresiones numéricas, en cuanto al indicador del conteo espontaneo se puede observar que la mayoría de niños y niñas logran contar de manera convencional los objetos que se encuentren a su alrededor.

Línea de base	Sesión N°13	Sesión N°14	Sesión N°15	Sesión N°16	Sesión N°17	Línea de salida
Respecto a la categoría resolución de problemas matemáticos, hemos desarrollado la subcategoría traduce cantidades a expresiones numéricas, la mayoría de niños y niñas tienen dificultad al momento de realizar el conteo no convencional teniendo en cuenta que cuentan 1,2,4, etc. Por otro	• La mayoría de niños y niñas muestran interés por el tema al escuchar la canción de los números. • La mayoría de niños y niñas no reconocen la cantidad del número 2 • Algunos niños tienen dificultad para reconocer el número 2.	• La mayoría de niños realiza un el conteo no convencional. • La mayoría de niños y niñas no logra relacionar la cantidad con la representación del numero • La mayoría de niños y niñas, tiene dificultades al momento de responder preguntas sobre problemas que implican el conteo.	• Algunos niños logran contar hasta e número tres y otros solo hasta el dos. • La mayoría de niños y niñas logran identificar la cantidad de objetos y lo relacionan con los números. • La mayoría de niños y niñas relacionan la cantidad de objetos observando la representación del número 1, 2 y 3.	• Solo algunos niños logran contar hasta el número cuatro. • La mayoría de niños y niñas logran identificar la cantidad de objetos, pero no logran relacionarlo con la representación del número 4. • La mayoría de niños y niñas relacionan la	• Los niños y niñas no logran reconocer la representación del número 5. • La docente muestra imágenes y da la explicación para que los niños puedan relacionar la cantidad de objetos con la representación del número. Al finalizar la actividad se observa que la mayoría de niños y	Respecto a la categoría resolución de problemas matemáticos, hemos desarrollado la subcategoría traduce cantidades a expresiones numéricas, la mayoría de niños y niñas pueden realizar el conteo convencional. Por otro lado, se observó que reconocen el

lado, la mayor dificultad se presentó al momento de reconocer el numeral 1,2,3,4 y 5. Además, los niños y niñas tienen dificultad al momento de reconocer la cantidad que hace referencia al número 1,2,3,4 y 5.				cantidad de objetos observando la representación del número 1, 2, 3 y 4.	niñas relacionan la cantidad de objetos observando la representación del número 1, 2, 3, 4 y 5.	numeral 1,2,3,4 y 5. Además, los niños y niñas logran reconocer la cantidad que hace referencia al número 1,2,3,4 y 5
---	--	--	--	---	--	--

Fotos

ISPA: Calen... Meet: (45) Whats... Meet: jbk... Recibidos... Almacenar... Semana 2... El Baile del...

meet.google.com/jtt-dqhn-dnp?authuser=0

GRABANDO

Rocio Jacobo Aguirre Ginebra Perez Percy Rolando Arapa Gutierrez elena orihuela cuno Tú

Grabación

Se está grabando la videollamada. Cuando finalice la grabación, se guardará en la carpeta "Grabaciones de Meet" del organizador en Google Drive.

Detener la grabación

14:18 | Matejugando Flexible

ACT05_Mercados...pdf SILABO DE PRAC...docx El Pollito Amarillo...webm Orientaciones Can...pdf LEEMOS TRABALE...pdf

Mostrar todo

02:18 p.m. 22/10/2021

ISPA: Calen... Meet: (45) Whats... Meet: jbk... Recibidos... Almacenar... Semana 2... El Baile del...

meet.google.com/jtt-dqhn-dnp?authuser=0

GRABANDO

BRIANA

elena orihuela cuno

Percy Rolando Arapa Gutierrez Ginebra Perez Rocio Jacobo Aguirre MARIELA MILLS CAYO CANAZA Tú

14:43 | Matejugando Flexible

ACT05_Mercados...pdf SILABO DE PRAC...docx El Pollito Amarillo...webm Orientaciones Can...pdf LEEMOS TRABALE...pdf

Mostrar todo

02:43 p.m. 22/10/2021

ISPA: Cal... x Meet: x Me: x Las Mejo: x (46) Wha: x Meet: jbi: x Recibido: x Almacen: x Semana: x El Baile: x

meet.google.com/jtt-dqhn-dnp?authuser=0

GRABANDO

Ginebra Perez

14:44 | Matejugando Flexible

Percy Rolando Arapa Gutierrez elena orihuela cunco Rocio Jacobe Aguirre MARIELA MILLS CAYO CANAZA

ACT05_Mercados...pdf SILABO DE PRAC...docx El Pollito Amarill...webm Orientaciones Can...pdf LEEMOS TRABALE...pdf

Mostrar todo

ISPA: Calen: x Fácil disfr: x (40) Whats: x ISPA: Calen: x Meet: i: x Meet: y: x Semana 1: x cancion pe: x por que: x

meet.google.com/wyk-jqpt-sme?authuser=0

GRABANDO

Percy Rolando Arapa Gutierrez elena orihuela cunco Rocio Jacobe Aguirre Ginebra Perez

14:51 | wyk-jqpt-sme

Grabación

Se está grabando la videollamada. Cuando finalice la grabación, se guardará en la carpeta "Grabaciones de Meet" del organizador en Google Drive.

Detener la grabación

Cuento sonoro_Ed...pdf REGISTRO AUXILI...xlsx

Mostrar todo

reg... No... W Sa... W PR... W Ini... W PR... P INF... P Car... P fic... X RE... X RE... Me... Re... ES 02:51 p.m. 27/10/2021

Eda x Guía x 5 x La le x PPT x MDX x Sem x Guía x (45) x ISPA x el n x cue x

meet.google.com/wyk-jqpt-sme?authuser=0

GRABANDO



Ginebra Perez

15:05 | wyk-jqpt-sme

Microsoft PowerPoint

Descar... Chrome... Notas r... Cartele... Captur... TV encu... Inform... Micros... Present... W PROC... Meet... ES 03:05 p.m. 03/11/2021

Eda x Guía x 5 x La le x PPT x MDX x Sem x Guía x (46) x ISPA x el n x cue x

meet.google.com/wyk-jqpt-sme?authuser=0

GRABANDO



Rocio Jacobe Aguirre

15:11 | wyk-jqpt-sme

Ginebra Perez Percy Rolando Arapa Gut... elena orihuela cuno tu

Descar... Chrome... Notas r... Cartele... Captur... TV encu... Inform... Micros... Present... W PROC... Meet... ES 03:11 p.m. 03/11/2021

meet.google.com/wyk-jqpt-sme?authuser=0

GRABANDO Estás presentando tu pantalla a los demás Detener la presentación

Percy Rolando Arapa Gutierrez

12:02 | wyk-jqpt-sme

meet.google.com está compartiendo tu pantalla. Dejar de compartir Ocultar

Se está grabando la videollamada. Cuando finalice la grabación, se guardará en la carpeta "Grabaciones de Meet" del organizador en Google Drive. Detener la grabación

Windows taskbar: Descargas, meet.go..., Notas rá..., Meet: w..., Carteles..., Captura..., Activida..., INFOR..., WEDAI3..., WPROYEC..., ES, 12:02 p.m., 01/11/2021

meet.google.com/wyk-jqpt-sme?authuser=0

GRABANDO

Rocio Jacobe Aguilre

14:28 | tesis proyecto: Matejugando

Ginebra Perez

e P 2 más

TU

Se está grabando la videollamada. Cuando finalice la grabación, se guardará en la carpeta "Grabaciones de Meet" del organizador en Google Drive. Detener la grabación

calendar.google.com • en 1 min
tesis proyecto: Matejugando
2:30pm - 3:30pm
POSPONER CERRAR

Windows taskbar: ACT03_¡Me divier..., Archivos.zip, PCI BORRADOR..., PAT 2021 NUEVA..., 2021-10-29 10:29..., Notas rápidas, INFORME N° 22 - ..., Carteles vio ultim..., Meet: tesis proyec..., ES, 02:28 p.m., 29/10/2021

Enlaces de Video de Aplicación de Tesis

Actividad de aprendizaje N°1

- <https://drive.google.com/file/d/1PxTMXaf17s9MSEVBN3fy8cu3IHyYDojz/view>

Actividad de aprendizaje N°2

- <https://drive.google.com/file/d/1italdiAIegGn13e4rh4ZwqSgN7uPI4Lw/view>

Actividad de aprendizaje N°3

- <https://drive.google.com/file/d/1P5pmNzIKtilG4tNIOx-Agl8b3wisTitL/view>

Actividad de aprendizaje N°4

- <https://drive.google.com/file/d/1YyV5kMnZvkUZFND6ALUB21AYPxqA-zuS/view>

Actividad de aprendizaje N°5

- https://drive.google.com/file/d/1a8R0G0mPGgVYGQxco9DT5HTvDQ_xVjn_/view

Actividad de aprendizaje N°6

- https://drive.google.com/file/d/1QE8ckkdSHhCUO_WwVqpuR-SsJV-c0i5/view

Actividad de aprendizaje N°7

- <https://drive.google.com/file/d/16kYeRORMLp-MflPC-n495YAU1u5j7rxP/view>

Actividad de aprendizaje N°8

- <https://drive.google.com/file/d/1L05cCQH4td3KN7gJrjJG08MxAsn-r9Yt/view>

Actividad de aprendizaje N°9

- <https://drive.google.com/file/d/1rgT32Gie1cFfr2cqhtXQdZqh2zXVvrKV/view>

Actividad de aprendizaje N°10

- <https://drive.google.com/file/d/1pTpD8XvrTdYJZorGACfRXiiLbwBASitJ/view>

Actividad de aprendizaje N°11

- <https://drive.google.com/file/d/1NW3VyZFGKudgSYvzvr1ywwLVdV0AQWe/view>

Actividad de aprendizaje N°12

<https://drive.google.com/file/d/1jw45Tp5qXpYqWFev18LTEVglnSw4kqGL/view>

Actividad de aprendizaje N°13

- https://drive.google.com/file/d/1Cw-loX_Y-0_Z0zB2djqacLUa6RTtgKhD/view

Actividad de aprendizaje N°14

- <https://drive.google.com/file/d/1gYBKSgnRMsOTKWzNSiJvWmDj0Vuhf5I3/view>

Actividad de aprendizaje N°15

- <https://drive.google.com/file/d/1AHMBP-clSawC6l2iWLw0uTBGjxa95qHV/view>

Actividad de aprendizaje N°16

- <https://drive.google.com/file/d/1DZ6AIisLXzgoUy09N51nuqcZGq2Pa6vY/view>

Actividad de aprendizaje N°17

- <https://drive.google.com/file/d/1Xd0OerxgsTlt9YIpzSiva6A4DVZJsKY/view?usp=s>
[haring](#)



Constancia de Institución



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "15 DE AGOSTO" C.M. 0225565

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

CONSTANCIA

La que suscribe, directora de la Institución Educativa Inicial 15 de Agosto del distrito de Paucarpata, provincia y departamento de Arequipa, del ámbito de la UGEL Arequipa Sur con código modular N° 0225565 Hace constatar que:

- **Cayo Canaza, Mariela Mill**
- **Escobedo Iquiapaza, Miriam Violeta**
- **Mayta La Torre, Nataly Miluska**

Alumnas practicantes de la Especialidad de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Arequipa - EESPPA han aplicado su tesis denominada **“MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DESDE EL AULA VIRTUAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL MODELO DEL SERVICIO EDUCATIVO Y FLEXIBLE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 15 DE AGOSTO AREQUIPA-2021”**, desde el 24 de agosto al 7 de noviembre del presente año demostrando durante su permanencia responsabilidad, ética, honestidad y creatividad en el desarrollo de cada una de las actividades de aprendizaje, las que han contribuido al logro del aprendizaje de los niños y niñas del aula de 3 años.

Se expide la presente a solicitud de la parte de los intereses para los fines que crean convenientes.

Arequipa, 09 de diciembre del 2021

Firma y sello de la I.E.

Informe de asesor

FICHA DE APROBACIÓN DE ASESOR/A DEL INFORME FINAL DE I-A

TÍTULO: “MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL MSE FLEXIBLE DE LA I.E.I 15 DE AGOSTO DEL DISTRITO DE PAUCARPATA – AREQUIPA 2021”

AUTORES: 1. Cayo Canaza Mariela Mills
2. Escobedo Iquiapaza Miriam Violeta
3. Mayta La Torre Nataly Miluska

ASESOR(A) : Emma Lourdes Durand Gómez.

PÁGINAS INICIALES			
ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
Enunciado y/o Título: Su formulación es clara y precisa.	X		
Resumen/abstract: Considera el título de la investigación, objetivo, metodología de investigación, resultados y palabras clave. Máximo 250 palabras en español e inglés.	X		
Introducción: Considera el título, objetivos, metodología, contenido por capítulos.	X		

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO TEÓRICO			
ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
Descripción del contexto de la investigación: Bien concebido, explica los aspectos externo e interno.	X		
Beneficiarios: describe objetivamente a los beneficiarios de la investigación.	X		
Realidad académica de la población beneficiaria: Identifica con claridad la realidad académica del aula.	X		
Priorización de la situación problemática: Describe el análisis del problema de investigación Presenta el árbol de problemas Formula el enunciado exploratorio y pregunta de acción	X		
Justificación clara y coherente	X		
Categorías y subcategorías: Guardan relación con el problema de investigación, cita fuente.	X		
Formulación de los objetivos de la investigación	X		
Objetivo general: evidencia ser guía del trabajo de investigación.	X		

Objetivos específicos: precisan las acciones a desarrollar, están redactados con claridad. Tienen relación con el objetivo general y la tabla de categorías/subcategorías.	X		
Marco teórico:			
Antecedentes investigativos: tienen relación con el trabajo de investigación (5 años de antigüedad, incluyen internacionales, nacionales y locales)	X		
Conceptos básicos: propone las bases teóricas y un adecuado marco conceptual en relación a las categorías/subcategorías.	X		

CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO			
ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
Tipo y Diseño de investigación	X		
Informantes			
Técnicas e instrumentos de recolección de información pertinentes y diversos:	X		
Considera técnicas e instrumentos para la investigación exploratoria	X		
Considera técnicas e instrumentos para la línea base	X		
Considera técnicas e instrumentos para el plan de acción	X		
Considera técnicas e instrumentos para el impacto	X		
Considera técnicas e instrumentos para el relato de la experiencia	X		
Plan de acción general: Incluye actividades y estrategias innovadoras pertinentes al propósito.	X		
Planes de acción específicos: se derivan del plan general, especifican la sub categoría a trabajar.	X		
Estrategias para la recolección, procesamiento y reflexión de la información: pertinentes al tipo y diseño de investigación.	X		

CAPITULO III : RESULTADOS			
ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
En cuanto a la línea base: parte de la investigación exploratoria. Evidencia claramente el problema de investigación	X		
En cuanto a la subcategoría ... (tantas partes como se hayan definido en la categorización): Surgen de la aplicación de instrumentos	X		

Desarrollan la(s) categoría(s)/sub categorías Se utilizan tablas/figuras Se evidencia uso de herramientas analíticas en su construcción.			
En cuanto al nivel de impacto: especifica las impresiones/efectos de la propuesta	X		
En cuanto al relato de la experiencia: Precisan logros, lecciones aprendidas, dificultades, soluciones, orientaciones para seguir mejorando, preguntas finales, otros.	X		

Nota: Herramientas analíticas: descripción, jerarquización, triangulación, interpretación contrastación, visibilización, opinión.

ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
CONCLUSIONES: Tienen relación directa con la categorización y los objetivos de la investigación. Están redactadas con precisión y coherencia	X		
SUGERENCIAS: Son viables y se desprenden de la reflexión de los resultados.	X		
REFERENCIAS: Elaboradas según APA 7ma. edición. Corresponden con las citas de la investigación.	X		
ANEXOS: Ordenados e incluye: instrumentos, constancia de socialización de resultados emitida por la dirección de la institución educativa, guías/material, evidencias, otros	X		

OBSERVACIONES:

EL TRABAJO CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE FONDO Y FORMA: SI () NO ()

Cayma, 08 de diciembre del 2021



Emma Lourdes Durand Gómez

Nombre y Firma del Prof. Asesor (a)

Registro de asesoría

Formato
Registro de asesoría de Proyectos / Trabajos de Investigación

DIRECTIVA N°001-2021-JUA-IESPA

PROFESOR(A): Esta ficha tiene como propósito realizar un registro del asesoramiento a los trabajos de investigación, señalando el tiempo dedicado a su asesoría académica.

Nombre de estudiante(s): CAYO CANAZA MARIELA MILLS

ESCOBEDO IQUIAPAZA MIRIAM VIOLETA

MAYTA LA TORRE NATALY MILUSKA

Título del trabajo de investigación: MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS

Fecha de inicio de las asesorías:

Nombre del asesor académico: EMMA LOURDES DURAND GÓMEZ

Horario semanal de asesoría concertada:

entre las 8:00 a 10:00 pm

Asesoría virtual vía		Fecha	Hora	Tiempo de asesoría	Tema tratado	Link de reunión/ evidencia	Observaciones
Meet/Zoom	WhathsApp						
Meet		15/06/2021	8:00 p. m.	1h 30 m	Capítulo 1 (revisión general)	https://meet.google.com/tjq-uwim-pdb	Planteamiento del problema
Meet		23/10/2021	8:00 p. m.	1h 20 m	Planteamiento (árbol de problemas y objetivos)	https://meet.google.com/bxe-byqv-kvg	Reformular objetivos
Meet		6/11/2021	8:30 p. m.	1 hora	Categorías y subcategorías	https://meet.google.com/bxe-byqv-kvg	Modificación de categoría
Meet		15/11/2021	10:00 p. m.	1h 30 m	Marco teórico	https://meet.google.com/bdi-cygh-ygt	Definición de autores
Meet		22/11/2021	9:00 p. m.	1h 30 m	Citas textuales	https://meet.google.com/bdi-cygh-ygt	Parafrasear
Meet		3/12/2021	9:00 p. m.	1h	Conclusiones y sugerencias	https://meet.google.com/tem-nyki-vqf	
Meet		6/12/2021	08:00 p.m	4h	Revisión general	https://meet.google.com/opd-kxrv-feo	