

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS
DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, DISTRITO JACOBO HUNTER,
AREQUIPA 2022.**

**TESIS PRESENTADA POR LAS
BACHILLERES:**

**BLAZ LIMACHE, Mishel Araceli
SOTO SAMOS, Dulcemaria Belen**

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

Arequipa Perú

2024

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS
DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, DISTRITO JACOBO HUNTER,
AREQUIPA 2022.**

**TESIS PRESENTADA POR LAS
BACHILLERES:**

**BLAZ LIMACHE, Mishel Araceli
SOTO SAMOS, Dulcemaria Belen**

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

**ASESORA:
IVETTE SHIRLEY PARIENTE
ARENAS**

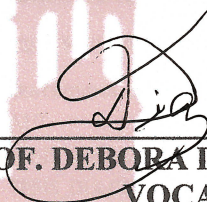
Arequipa Perú

2024

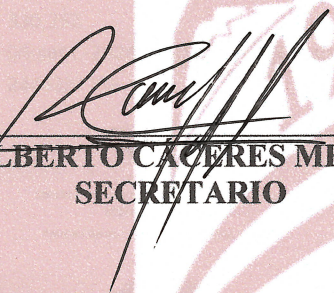
Jurado Calificador



PROF. SILVIA QUISPE FLORES
PRESIDENTE



PROF. DEBORA DIAZ FLORES
VOCAL



PROF. ALBERTO CACERES MENDIGURE
SECRETARIO

Resultados:

Aprobadas

Observaciones:

Por unanimidad

Fecha:

01-10-2024

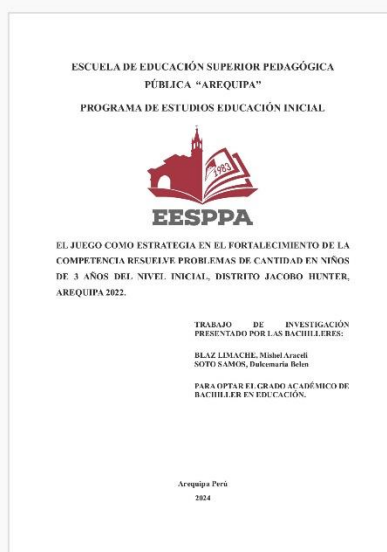


Recibo digital

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: Dulcemaria Belen Soto Samos
Título del ejercicio: A10
Título de la entrega: TESIS DULCEMARIA SOTO_Y_MICHEL BLAZ.pdf
Nombre del archivo: TESIS_DULCEMARIA_SOTO_Y_MICHEL_BLAZ.pdf
Tamaño del archivo: 10.85M
Total páginas: 313
Total de palabras: 60,806
Total de caracteres: 330,252
Fecha de entrega: 04-sept.-2024 01:35p. m. (UTC-0400)
Identificador de la entrega... 2444331736



TESIS DULCEMARIA SOTO_Y_MISHEL BLAZ.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%	18%	7%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Jacksonville University Trabajo del estudiante	8%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	vdocumento.com Fuente de Internet	1%
5	www.ugel04.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	www.buonarroti.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	grupotec.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%

“El arte está en la raíz de las matemáticas. Si los matemáticos eran locos jugando y se divertían creando e innovando, ¿Por qué no aprender las matemáticas a través del arte de las matemáticas jugando?”

Miguel de Guzmán

Agradecemos a nuestro padre celestial por darnos la fortaleza, sabiduría y discernimiento durante el proceso del presente trabajo; a nuestras familias quienes fueron nuestro soporte constante y a la plana docente de nuestra alma mater quienes nos guiaron e impulsaron a culminar satisfactoriamente.

Las autoras

Índice

Jurado Calificador.....	iii
Índice	viii
Índice de Tablas	x
Abstract.....	xii
Introducción.....	1

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la Investigación.....	3
<i>Descripción del contexto</i>	3
<i>Descripción de los Beneficiarios</i>	5
Identificación del Problema	5
<i>Realidad Académica del Aula</i>	5
<i>Priorización y análisis de la Situación Problemática</i>	8
<i>Enunciado Exploratorio y Pregunta de Acción</i>	11
<i>Justificación</i>	12
Categorías y Subcategorías	14
Objetivos de Investigación (Ver Anexo 2).....	15
<i>Objetivo General</i>	15
<i>Objetivos Específicos</i>	15
Marco Teórico	15
<i>Antecedentes Investigativos</i>	15
Conceptos Básicos <i>Modelo de servicio educativo flexible</i>	20
Conceptos de la Matemática	25
<i>Área de Matemática</i>	27
<i>El Juego</i>	34

Juego Simbólico.....	37
<i>Juego Psicomotor</i>	38
<i>Juego de construcción</i>	39

Capítulo II

Planteamiento Metodológico

Tipo y Diseño de Investigación	42
<i>Tipo: Investigación Acción</i>	42
<i>Diseño: espiral</i>	43
Informantes	43
Técnicas e instrumentos de recojo de información.....	44
<i>Técnicas:</i>	44
Instrumentos:	44
Plan de Acción General.....	49
Plan de Acción Específico	53
Estrategias para el trabajo de campo, procesamiento y análisis de la información.	77
Consideraciones Éticas	79

Capítulo III

Resultados de la Investigación

En Cuanto A La Línea Base	82
En cuanto a las subcategorías	87
En Cuanto Al Impacto.....	105
En Cuanto a La Experiencia de Investigación	109
Conclusiones	112
Sugerencias	114
Bibliografía	116
Anexos	122

Índice de Tablas

Tabla 1	Operacionalización.....	14
Tabla 2	Unidades De Estudio.....	43
Tabla 3	Técnicas E Instrumentos De Recojo De Información.....	46
Tabla 4	Plan De Acción General.....	49
Tabla 5	Plan De Acción Específico.....	53
Tabla 6	Línea Base.....	82
Tabla 7	Subcategoría Juego Simbólico	87
Tabla 8	Subcategoría Juego Psicomotor	94
Tabla 9	Subcategoría Juego De Construcción.	100
Tabla 10	Impacto.....	105
Tabla 11	Experiencia De La Investigación	109

Resumen

La presente investigación: “El juego como estrategia en el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños del nivel inicial de 3 años, Hunter Arequipa 2022” pretende aportar juegos que respondan a la necesidad e interés de su contexto con el objetivo de fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad demostrando que los niños son capaces de desarrollar diferentes capacidades y procesos matemáticos, esto contribuye significativamente con el desarrollo integral del ser humano. En cuanto a la metodología corresponde al enfoque cualitativo direccionado al tipo de investigación acción con un diseño en espiral; permite articular la investigación con la practica pedagógica de manera reflexiva. La evidencia de ello se encuentra en los resultados que obtuvimos en la aplicación de las actividades de aprendizaje y en la innovación de las guías de orientaciones para el padre de familia y docentes, los cuales fueron el reconocimiento y expresión de cuantificadores de cantidad, peso y tiempo, la clasificación según características perceptuales y el conteo convencional de acuerdo a su edad. El impacto que trae consigo el juego simbólico, psicomotor y de construcción rompe esquemas dogmáticos en cuanto a la enseñanza y aprendizaje, además, permite al estudiante ver al error como una oportunidad de aprendizaje potencia la capacidad de resolución de conflictos no solo en el campo pedagógico si no en su vida diaria.

PALABRAS CLAVES: Teoría del desarrollo cognitivo, teoría del aprendizaje por descubrimiento, teoría socio cultural, teoría del juego y teoría cibernética.

Abstract

The present investigation: “The game as a strategy to strengthen competition solves quantity problems in children at the initial level of 3 years, Hunter 2022”; aims to provide games that respond to the need and interest of their context with the aim of strengthening competence, solving quantity **problems**, demonstrating that children are capable of developing different mathematical abilities and processes, which contributes significantly to the integral development of the human being; Regarding the methodology, it is a qualitative approach aimed at the type of action research with a spiral design, which allows the research to be articulated with the pedagogical practice in a reflective manner, the evidence of this is found in the results we obtained in the application of the learning activities and the innovation of the GUIDELINES for parents and teachers, which were the recognition and expression of quantifiers of quantity, weight and time, the classification according to perceptual characteristics and the conventional counting according to their age. The great impact that symbolic, psychomotor and construction play brings, breaks dogmatic schemes regarding teaching and learning, and also allows the student to see errors as a learning opportunity, enhancing the ability to resolve conflicts not only in the pedagogical field if not in their daily life.

KEYWORDS: Cognitive development theory, discovery learning theory, sociocultural theory, game theory and cybernetic theory.

Introducción

La situación actual de permanente crisis económica, social y educativa genera consecuencias que es preciso atenderlas; en este marco transcurrió la crisis sanitaria por la COVID -19; específicamente en el campo pedagógico el Estado dictó medidas obligatorias para afrontar dicha emergencia según la R.M. N.º 531; estos hechos nos permitieron identificar las debilidades que afronta nuestra educación, específicamente en la I.E.I. “071 San Juan de Dios”. La estrategia diseñada en la presente investigación tuvo como finalidad establecer un contacto directo con los agentes educativos mediante la praxis pedagógica a partir de la observación permanente que permitió priorizar el problema que con frecuencia presentan los niños. Por medio de las técnicas e instrumentos de recolección de información se identificó el problema prioritario donde los niños y niñas de 3 años muestran dificultad para ejercitar la competencia resuelve problemas de cantidad; a partir de esta problemática se estableció el objetivo principal fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad mediante el juego como estrategia; como objetivos específicos desarrollar el juego simbólico como estrategia para lograr experiencias significativas al clasificar los objetos según sus características perceptuales; ejecutar el juego psicomotor como estrategia para obtener el manejo de expresiones de cuantificadores de cantidad y peso en situaciones cotidianas y aplicar el juego de construcción como estrategia para obtener aciertos al contar espontáneamente en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional con respecto a la serie numérica.

En cuanto a la metodología de la presente tesis responde al tipo de investigación acción con un enfoque cualitativo que nos permitió ejecutar la investigación como un proceso reflexivo que vincula dinámicamente nuestra práctica con la teoría.

La presente tesis está organizada por capítulos: Primer capítulo, contiene el planteamiento teórico, donde conoceremos el contexto y los beneficiarios de la investigación, además profundizaremos el origen de la problemática priorizada, así mismo la realidad académica, el

enunciado exploratorio, la pregunta de acción, la justificación que es fundamental en la investigación, también encontraremos nuestra tabla de operacionalización la que da lugar a los objetivos tanto el general como los específicos y para finalizar lo que define y respalda la tesis el marco teórico, el cual está compuesto por los antecedentes y los conceptos básicos. Segundo capítulo se relaciona con el planteamiento metodológico de la investigación, el enfoque, tipo y diseño aplicado, también las técnicas e instrumentos que nos permitieron recoger información de primera fuente y construir parte esencial de la tesis. Tercer capítulo se refiere a los resultados de la investigación, en cuanto a la línea base, subcategorías, al impacto que tuvo la presente investigación y en cuanto a la experiencia personal de las autoras en el desarrollo de la tesis. Finalmente, las conclusiones y recomendaciones, con la finalidad que puedan ser tomadas en cuenta en posteriores investigaciones.

Las autoras

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la Investigación

Descripción del contexto

La Institución Educativa "071 San Juan de Dios" está localizada en la calle Madre de Dios S/N, en el Jr. Ucayali, cuadra 1, dentro del distrito de Jacobo Hunter, en la región de Arequipa. Esta institución forma parte de la UGEL AREQUIPA SUR y pertenece al nivel Inicial Ciclo II a través de la EBR, ofreciendo educación en los turnos de mañana y tarde. Cabe destacar que, por primera vez, cuenta con la modalidad de Servicio Educativo Flexible, que atiende a la realidad local, en respuesta a diagnósticos que revelaron un elevado porcentaje de niños de 3 años sin matricular. Este programa, dirigido por el Ministerio de Educación, busca atender las necesidades identificadas. Las responsables de brindar el servicio educativo fueron las docentes practicantes, autoras de esta investigación, quienes actuaron íntegramente en el marco de su práctica pre profesional, aplicando la propuesta de investigación en beneficio de los actores educativos.

La gestión de esta institución es pública y está identificada por el código modular 0225078 y el código local 060503, creada el 1 de abril de 1967, bajo el gobierno de Fernando Belaunde Terry, según la RD N.º 0825-67. Los usuarios pueden llegar mediante dos opciones de transporte: el Megabus AQP Hunter – Bella Vista de color guinda, descendiendo en la esquina de Sánchez Cerro con Mariscal Nieto, o el bus Cotap con la letra “H”, que deja a los pasajeros a tres cuadras de la I.E.I. A poca distancia se encuentra la I.E. 40207 "Mariano Melgar Valdivieso" para el nivel primario, a la que muchos padres de la zona deciden matricular a sus hijos después de culminar el nivel inicial, debido a su cercanía. Otras instituciones cercanas

son el Centro de Salud de Hunter, la parroquia Señor de los Milagros, que contribuye a la formación espiritual de los estudiantes, el mercado "25", donde algunos padres trabajan, y el complejo deportivo "Milagritos", un espacio de recreación comunitario donde se realizaron algunas actividades del programa. También está la Comisaría Andrés Avelino Cáceres, que garantiza la seguridad en la zona.

La comunidad circundante se caracteriza por viviendas de material noble, calles asfaltadas, transporte público y servicios básicos como agua, luz y alcantarillado. La población mayoritariamente pertenece a un nivel socioeconómico medio, lo cual define el contexto en el que viven las familias que participan en el MSEF.

En cuanto al espacio interno, la I.E. ocupa un terreno de 1,475 m², con 16 ambientes que impactan en el proceso educativo. Incluye una Dirección de 24 m², cinco aulas de nivel inicial: una aula de 3 años de 60 m², donde se desarrolla la investigación, equipada con cuatro sectores: construcción, hogar, lectura y arte, y materiales adecuados para organizar el juego pedagógico. También cuenta con recursos tecnológicos y dos aulas para niños de 4 años, "A" con 66 m² y "B" con 58 m², así como dos aulas para niños de 5 años, "A" con 56 m² y "B" con 59 m². Se ha adaptado un espacio de psicomotricidad de 43 m², utilizado para actividades al aire libre. Además, dispone de tres servicios higiénicos: dos para los niños y uno para adultos. El área infantil incluye dos inodoros, tres urinarios y dos lavamanos adaptados a la altura de los niños. El patio de cemento de 300 m² cuenta con módulos, pelotas, una alfombra y un resbalón, lo que permite observar la interacción de los niños en su entorno. Además, tiene dos patios de áreas verdes de 80 m² y 68 m², un aula de depósitos de dirección y un almacén de 25 m². Las instalaciones también incluyen cinco estaciones de lavado de manos distribuidas en el patio y las áreas verdes, todas cubiertas con mallas para proteger a los estudiantes del sol.

Finalmente, la institución cuenta con servicios de agua, electricidad, alcantarillado y vigilancia, lo que facilita el desarrollo del proyecto de investigación, considerando tanto las instalaciones internas como el entorno que actúa como aliado de la comunidad educativa.

Descripción de los Beneficiarios

Los beneficiarios directos son los niños de 3 años de la I.E.I. “ 071 San Juan de Dios ”; provienen de distintos contextos y realidades; sus costumbres, tradiciones y formas de vivir son completamente diferentes; sin embargo, en la observación realizada para identificar la problemática coincidimos en la dificultad para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de Matemática, para ello planificamos el juego como estrategia en los procesos pedagógicos con el propósito de lograr un impacto positivo en los niños. Las matemáticas están presentes en todo momento, constituye un espacio para superar modelos tradicionales.

Los beneficiarios indirectos fueron los padres de familia quienes con su permanente observación y presencia apoyaron a sus hijos. Otros beneficiarios indirectos fueron la directora y profesores de la I.E. San Juan de Dios quienes aportaron mejoras en el logro de los aprendizajes considerando el juego como una nueva forma metodológica de impartir nuevas experiencias significativas, mediante la Guía de estrategias lúdicas para fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad. Es importante mencionar que la comunidad que aborda a la I.E. también fueron beneficiarios con sus aportes en sus diferentes aspectos.

Identificación del Problema

Realidad Académica del Aula

De acuerdo con el diagnóstico inicial por áreas y competencias, logramos conocer la realidad académica de los niños de 3 años de la I.E. San Juan de Dios, la cual fue evidenciada a través de la triangulación de los instrumentos de recolección de datos (ver anexo N°4). En el

área de Ciencia y Tecnología, los niños del aula "Los Superhéroes" se encuentran en el proceso (B) de lograr la competencia de indagación mediante métodos científicos para construir sus conocimientos, lo que significa que están próximos al nivel esperado según el currículo del nivel inicial. Debido al confinamiento de los últimos dos años, se ha comprobado, a través de los cuadernos de campo, que los niños en este año académico apenas han comenzado a mostrar interés en descubrir y explorar su entorno. Este interés se ha reflejado en las frecuentes preguntas que plantean durante los momentos pedagógicos. Además, a través de la retroalimentación, se ha verificado que los niños están predispuestos a formular hipótesis y responder a las inquietudes que surgen.

Los niños exploraron los objetos, el espacio y hechos que acontecieron su entorno, hicieron preguntas con base en su curiosidad, propusieron posibles respuestas, obtuvieron información al observaron, manipularon y describieron; compararon aspectos del objeto para verificar la respuesta y expresarla en forma oral o gráfica. (MINEDU, Guía de Orientación para el uso de módulos de ciencias para niñas y niños de 3 a 5 años., 2012)

En el área de Comunicación, los niños y niñas de la Institución Educativa se encontraban en el proceso de alcanzar el nivel de logro (B) en las competencias correspondientes. La emergencia sanitaria de los últimos años fue un obstáculo para que los niños lograran interactuar, socializar y comunicarse plenamente con personas externas al hogar, tal como lo menciona Pérez Pedraza (2006). El desarrollo del lenguaje es un proceso complejo que depende de una interacción asertiva, algo que no se observó en los niños de 3 años, ya que el hogar se convirtió en su único espacio para la comunicación afectiva, verbal y gestual. En este contexto, la implementación de talleres lúdicos permitió que los niños respondieran de manera efectiva.

En cuanto al área de Psicomotricidad, se observó que los niños de 3 años también se encontraban en el proceso (B) de lograr la competencia de desenvolverse de manera autónoma

a través de su motricidad. Según los desempeños esperados en el Currículo Nacional de nivel inicial, se verificó que los niños logran desarrollar movimientos tanto gruesos como finos, adecuados a su edad. Es importante señalar que, durante los dos años previos, no tuvieron la oportunidad de experimentar espacios para el movimiento y la exploración corporal. Esto se reflejó durante los talleres psicomotores y en los momentos de baile y recreación física.

El diagnóstico permitió identificar que los niños disfrutaban estar en constante movimiento, lo cual es beneficioso ya que se complementa con el juego activo propuesto en nuestra investigación. Esto facilitó que los niños alcanzaran el nivel de logro de la competencia, como menciona León Castro (2021), quien en sus conclusiones afirma que la psicomotricidad es una herramienta cognitiva y corporal que permite al ser humano desenvolverse en todas las áreas de su ser, considerando su dimensión bio-psico-social y espiritual, contribuyendo así a su formación integral.

Los niños de 3 años en el área de Personal Social se encuentran en proceso (B), lo que indica que están próximos al nivel esperado en cuanto a las competencias definidas por el Programa Curricular de Educación Inicial. Estas competencias incluyen: construir su identidad, convivir y participar de manera democrática en la búsqueda del bien común, y desarrollar su identidad como personas humanas amadas por Dios, dignas, libres y trascendentes. Además, comprenden la doctrina de su religión, abiertos al diálogo con otras religiones cercanas (MINEDU, Programa Curricular de Educación Inicial, 2017).

Es importante destacar que los niños presentan dificultades para realizar actividades de manera autónoma, lo cual se debe al inadecuado acompañamiento brindado por los padres durante el confinamiento. En esta nueva modalidad presencial, se ha notado una gran dependencia en los estudiantes, lo que dificulta su aprendizaje. Sin embargo, a través de actividades de aprendizaje, rutinas permanentes y hábitos de higiene, estamos logrando fortalecer y alcanzar el nivel de logro de las competencias.

En el área de Matemática, se observó que los niños de 3 años se encuentran en el nivel inicial (C), lo que significa que muestran un progreso mínimo en las competencias esperadas y frecuentemente presentan dificultades en el desarrollo de tareas, requiriendo más tiempo de acompañamiento por parte del docente. Estos resultados, obtenidos del diagnóstico inicial, motivaron que nuestra tesis se enfoque en el área de Matemática. Se evidenció que los niños muestran desinterés, temor y aburrimiento cuando se trata de actividades matemáticas, lo que refuerza la problemática general de que los niños de 3 años tienen "dificultad para desarrollar la competencia de resolver problemas de cantidad".

Diversos factores han influido en su proceso de aprendizaje, como el confinamiento por la pandemia de COVID-19, que limitó sus interacciones humanas, y el inadecuado acompañamiento de los padres, quienes no contaban con el tiempo necesario para estimular su interés por las matemáticas. Todo esto ha afectado negativamente su desarrollo cognitivo y emocional, impidiendo que alcancen plenamente las competencias esperadas. Por ello, en nuestra investigación proponemos enseñar matemáticas utilizando el JUEGO como estrategia, no solo para resolver problemas de cantidad acorde al nivel de un niño de 3 años, sino también para que sean capaces de generar soluciones a los problemas cotidianos. Como menciona Bravo (2010), los niños del siglo XXI ya no siguen patrones estrictos, sino que adquieren conocimiento y desarrollan su potencial a través de actividades lúdicas y divertidas.

Priorización y análisis de la Situación Problemática

Desde hace muchos años, hemos estado enfrentando diversas problemáticas en el ámbito educativo, y estas se han agravado recientemente debido a la emergencia sanitaria por la COVID-19. El confinamiento y la enseñanza virtual desde casa afectaron negativamente el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los estudiantes. Aunque es sabido que la educación es fundamental para la formación integral de cada persona, es evidente que seguimos atrapados

en un sistema educativo tradicional que ha sido adoptado de modelos internacionales que no se ajustan a las necesidades y contexto social en el que vivimos.

La crisis educativa en Perú es preocupante, y esto se refleja en los diagnósticos que se realizan al inicio de cada año escolar en instituciones públicas y privadas. La I.E. 071 San Juan de Dios no ha sido ajena a estos resultados, y los instrumentos de recolección de datos nos han mostrado que los niños de 3 años tienen dificultades y se encuentran en las etapas iniciales de la competencia "resolver problemas de cantidad".

Es evidente que las matemáticas forman parte de nuestras vidas desde que comenzamos el día, ya que calculamos el tiempo, organizamos actividades y buscamos soluciones a los problemas cotidianos. Según Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo, el pensamiento lógico se construye en la mente del niño de lo más simple a lo más complejo, basándose en experiencias pasadas que se proyectan hacia el presente y el futuro. Sin embargo, hemos observado que la enseñanza de las matemáticas sigue siendo tradicional, dogmática y mecanizada, lo que provoca temor en los niños al equivocarse, dudas sobre las respuestas y un rápido aburrimiento que impide el aprendizaje significativo.

Bravo (2019) sostiene que debemos enseñar desde las necesidades e intereses de los niños y no centrarnos solo en los contenidos, algo que no ocurre en nuestra realidad. Por ello, proponemos utilizar el juego como estrategia pedagógica para abordar el problema identificado. Nuestra práctica pre profesional en el MSEF nos permitió vincular la teoría con la práctica diaria, y llegamos a la conclusión de que existe una dificultad generalizada para desarrollar la competencia "resolver problemas de cantidad" en los niños de 3 años en la I.E. San Juan de Dios. Esta dificultad se debe, en parte, al miedo de equivocarse y a la falta de motivación, lo que impide que los niños vean el error como una oportunidad para seguir aprendiendo.

El enfoque pedagógico tradicional limita la interacción lúdica y la creación de espacios de confianza donde los niños puedan aprender libremente. Azcárate (2019) afirma que el aprendizaje de las matemáticas debe ser motivador, agradable y estimulante, y que el juego es esencial como estrategia de enseñanza. Sin embargo, otro factor que contribuye al problema es el limitado uso de metodologías activas en el modelo de servicio educativo flexible, lo que impide que los niños desarrollen habilidades para clasificar objetos o seres vivos según sus características perceptuales. Esto es consecuencia de una planificación rutinaria por parte de los docentes, que deja a los estudiantes en un rol pasivo y memorístico.

Barba-Martín (2020) señala que el objetivo pedagógico debe ser que los estudiantes cuestionen, reflexionen, critiquen y propongan ideas, utilizando su creatividad e imaginación. Sin embargo, en nuestro contexto actual, muchos niños no reciben el acompañamiento adecuado en casa para realizar actividades lúdicas. Esto contraviene la teoría sociocultural de Vygotsky, que argumenta que los niños desarrollan habilidades cognitivas a través de la interacción social, algo que no se observa entre padres e hijos, ya que muchos niños solo repiten de memoria los números sin comprender su significado.

En resumen, los niños de la I.E. 071 San Juan de Dios reciben una educación tradicional que no responde a sus intereses ni necesidades y que no les permite resolver problemas de cantidad de manera efectiva en el hogar, la escuela o la sociedad. Esto se debe a la monotonía de la enseñanza y a la falta de atención a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Además, la falta de autonomía en la resolución de problemas, agravada por el desconocimiento de los padres sobre sus beneficios, contribuye a que los niños presenten dificultades en el área de matemáticas, volviéndose dependientes y poco seguros de sus respuestas.

Finalmente, es necesario destacar que existe poco interés por parte de los agentes educativos en implementar estrategias innovadoras que ayuden a los niños a resolver problemas de cantidad. En este sentido, nuestra investigación propone utilizar el juego como una

herramienta didáctica que permitirá generar experiencias significativas y duraderas, rompiendo con el paradigma tradicional de la enseñanza memorística de las matemáticas. Como señala Manso (2018), el juego debe introducirse en todo momento para que asuma un verdadero valor educativo y cognitivo. **(Ver anexo 01)**

Enunciado Exploratorio y Pregunta de Acción

Durante nuestra práctica pedagógica, en constante contacto con los niños, hemos identificado varias situaciones conflictivas, y el equipo de investigación ha priorizado el siguiente problema: “Dificultad para desarrollar la competencia de resolución de problemas de cantidad en niños de 3 años del modelo de servicio educativo flexible en la Institución Educativa Inicial 071 San Juan de Dios, distrito de Jacobo Hunter, Arequipa, 2022”. Esto se debe a que la enseñanza y el aprendizaje en el área de matemática han sido percibidos como irrefutables, rígidos y estrictos, ya que por mucho tiempo las matemáticas han sido vistas con temor debido a su complejidad y alta demanda cognitiva. Como resultado, hay una escasa participación de los niños y niñas, un limitado uso de estrategias innovadoras y un inadecuado acompañamiento por parte de los padres, quienes no brindan el apoyo adecuado para fomentar la resolución de problemas de cantidad en el nivel inicial.

Nuestra investigación se fundamenta en las teorías de Lev Vygotsky, Dienes, Brunner, Richard Skemp y Piaget, además de contar con los aportes actuales de matemáticos reconocidos en el siglo XXI, como Eduardo Sáenz Cabezón, Marcus du Sautoy, Adrián Paenza, Clara Grima, Keth Devlin y José Antonio Fernández Bravo. Como fuente principal, utilizamos el Currículo Nacional, con el objetivo de profundizar en el uso del juego como estrategia en los procesos pedagógicos para fortalecer la competencia de resolución de problemas de cantidad. Por esta razón, la presente tesis busca responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 3 años del modelo

servicio educativo flexible de la institución educativa inicial 071 san juan de dios distrito Jacobo hunter 2022?

Justificación

Esta tesis es relevante porque responde a una necesidad crítica identificada en el nivel inicial, donde los niños y niñas no logran desarrollar la competencia de resolver problemas de cantidad, considerando que las matemáticas se han convertido en una fuente de temor. Nuestra investigación aborda este problema urgente, ya que busca reducir las dificultades que se presentan en la enseñanza y el aprendizaje en el área de matemática. La propuesta contribuirá significativamente al fortalecimiento de esta competencia, no solo en la Institución Educativa "San Juan de Dios", sino también en otras instituciones públicas y privadas, ya que el nivel inicial es la base esencial para el desarrollo cognitivo a futuro. Utilizamos el enfoque del juego como estrategia pedagógica, que permitirá mejorar la competencia de resolver problemas de cantidad de una manera lúdica y significativa. Como menciona Meza Fernández (2021), basándose en la teoría de Jerome Bruner, el aprendizaje por descubrimiento implica que los educadores deben estar en un constante proceso de aprender a aprender, adaptándose al ritmo de aprendizaje de cada niño.

Nuestra investigación es relevante no solo para los estudiantes, sino también para el desempeño de los docentes y padres de familia, y tiene un valor metodológico y teórico. Como docentes en formación, estamos comprometidas con la investigación constante y la creación de soluciones que aborden las deficiencias del sistema educativo. Esto implica desarrollar nuevas estrategias, métodos y materiales que beneficien el campo de la pedagogía. El juego, como propuesta innovadora, tiene un enfoque pedagógico que busca romper con los paradigmas tradicionales que han perpetuado el miedo a las matemáticas, tanto en niños de nivel inicial como en adolescentes y adultos. La relevancia social de esta tesis radica en la necesidad de

transformar la forma en que se enseñan y aprenden las competencias matemáticas, no solo dentro de una institución, sino en toda la comunidad educativa del nivel inicial. Buscamos que las matemáticas se conviertan en un área que potencie habilidades cognitivas y lógicas.

Lo importante no es cuántos números pueden contar los niños, sino cómo establecen relaciones y aplican lo que han comprendido. Si reconocen el valor del conocimiento en sus experiencias y son capaces de gesticular ideas que los conecten con la realidad, podrán desarrollar una capacidad para resolver problemas de manera lúdica (Bravo J. A., 2007).

La tesis también tiene implicaciones prácticas, ya que en nuestro rol como investigadoras y docentes del nivel inicial, seguiremos proponiendo soluciones que aborden los problemas pedagógicos actuales. Esto es relevante porque responde a las necesidades y los intereses reales de los agentes educativos. Cambiar el modelo de enseñanza no depende solo de reformas curriculares, sino de modificar las estrategias, procedimientos y organización en el aula para formar estudiantes competentes que enfrenten los retos de la sociedad actual.

Por último, la propuesta de esta tesis es viable y factible, ya que contamos con los recursos económicos y materiales necesarios. Ambas, Mishel Araceli Blaz Limache y Dulcemaria Belen Soto Samos, tenemos la disponibilidad de tiempo y la disposición para trabajar en equipo en la planificación, ejecución y evaluación de la propuesta durante nuestra práctica pedagógica. Además, contamos con la autorización de la Institución Educativa "San Juan de Dios" para aplicar nuestra investigación en el aula "Los Súper Héroes", priorizando el uso del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia de resolver problemas de cantidad, con el acompañamiento de nuestros docentes de práctica e investigación, quienes garantizan la viabilidad y eficiencia del proyecto.

Categorías y Subcategorías

Tabla 1

Operacionalización

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	INDICADOR
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<i>Clasificación</i>	Compara.
		Agrupar.
	<i>Cuantificadores</i>	C. Cantidad.
		C. Peso.
	<i>Conteo</i>	Orden no convencional.
JUEGO	<i>Juego simbólico</i>	Identifica y compara características perceptuales.
		Agrupar según sus características perceptuales.
		Representa cantidad.
	<i>Juego Psicomotor</i>	Expresa el cuantificador cantidad, peso y tiempo.
	<i>Juego de construcción</i>	Cuenta espontáneamente.

Nota. Fuente: Diseño Curricular del nivel Inicial.

Objetivos de Investigación (Ver Anexo 2)

Objetivo General

Fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad mediante el juego como estrategia en niños de 3 años del Modelo de Servicio Educativo Flexible de la Institución Educativa Inicial “071 San Juan de Dios” del distrito Jacobo Hunter 2022.

Objetivos Específicos

- ❖ Desarrollar el juego simbólico como estrategia para lograr experiencias significativas al clasificar los objetos según sus características perceptuales.
- ❖ Ejecutar el juego psicomotor como estrategia para obtener el manejo de expresiones de cuantificadores de cantidad y peso en situaciones cotidianas.
- ❖ Aplicar el juego de construcción como estrategia para obtener aciertos al contar espontáneamente en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional con respecto a la serie numérica. **(Ver anexo 2)**

Marco Teórico

Antecedentes Investigativos

Locales

Huacarpuma M. y Llica C.(2021) presentan la tesis titulada ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FAVORECER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD DEL ÁREA CURRICULAR DE MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 41038 JOSÉ OLAYA BALANDRA DEL DISTRITO DE JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO – AREQUIPA - 2019 PERÚ, tiene como objetivo Determinar cuán eficaz, es la aplicación de actividades lúdicas para favorecer la resolución de problemas de cantidad del área curricular de matemática en niños y niñas de cinco años., La metodología fue de tipo experimental con un enfoque cuantitativa ; Se consideró como población a 127 niños

de 3,4 y 5 años, Se utilizó como instrumento actividades lúdicas y el currículo de Ed. inicial. Se concluyó que Se logró evaluar la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de cinco años, después de la aplicación de actividades lúdicas.

Alpaca T. (2020) investigo el tema “APLICACIÓN DEL SECTOR DE “MATEJUGANDO” PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS PARTICIPANTES DE ACTIKIDS/ALERTA BEBÉ, AREQUIPA -2020.” PERÚ, tiene como objetivo demostrar la eficacia del Sector “Matejugando” para la resolución de problemas en niños de 3, 4 y 5 años. La metodología fue de tipo pre experimental y descriptiva. La población estuvo conformada por 10 niños de 3,4 y 5 años; Se utilizó como instrumento la escala de Calificación con 3 opciones. Se concluye que se demostró la eficacia del sector de matejugando, así mismo se determinó el nivel de procesos cognitivos y específico el nivel de conceptos básicos. En conclusión, se pudo comprobar que los juegos matemáticos con material concreto ayudaron notablemente a lograr desarrollar los procesos cognitivos y conceptos básicos mediante la aplicación del sector de matejugando.

Acosta CH. (2018) investigo el tema “APLICACIÓN DEL PROGRAMA APRENDO LAS MATEMÁTICAS JUGANDO PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS” PERÚ, tiene como objetivo la aplicación de un juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento matemático en estudiantes. La metodología fue de un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental; Se consideró como población a 24 estudiantes; Se utilizó como instrumento el Test de prueba de pre cálculo de Milicic y Schmidt y la observación. Se concluyó que la práctica docente influye directamente en la estimulación del pensamiento lógico matemático del infante. Es por esto, que se incide que las profesoras incorporen actividades lúdicas en su programación de aula.

Trabajando las unidades de aprendizaje de manera creativa y respetando los intereses y necesidades de los niños y niñas para lograr aprendizajes significativos y duraderos.

Nacionales

Cordova P. (2020), ostenta la tesis ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 1162 SAUSAL - CHULUCANAS, AÑO 2018, el objetivo central fue determinar de qué manera las estrategias lúdicas fortalecen la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas, trabajó con el enfoque de estudio cuantitativo de diseño pre – experimental y de tipo aplicado, cuenta con una población y muestra de 18 niños, se empleó la guía de observación como instrumento de recolección de información la cual permitió llegar a la conclusión que las estrategias lúdicas ayudaron significativamente a la competencia resuelve problemas de cantidad; teniendo relevancia estadística en vista a los promedios que establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test, es menor a 5% (0,05), aceptándose la hipótesis de investigación, del efecto de la propuesta para la variable dependiente.

Ruiz R. (2020), pone en manifiesto la tesis JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “HORIZONTE JIRE”- SATIPO, 2019, con el objetivo primordial de explicar cuál es la mejora de los juegos cooperativos en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y diseño Cuasi experimenta, trabajando con una Población y muestra de 36 estudiantes de 3, 4 y 5 años, el

Instrumento de recolección de información fue la prueba pedagógica llegando a la conclusión que los juegos cooperativos logran desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad de manera significativa.

ROJAS G. (2020), presenta la tesis “JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38030 SAN MARTÍN DE PORRES, AYACUCHO 2019”, el objetivo general; determinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de resolución de problemas de cantidad, la presente investigación es de enfoque cuantitativo, diseño experimental y tipo explicativo con un población de 18 niños y niñas de 4 años, el instrumento de información fue la guía de observación la que permite concluir en que mediante los juegos de construcción con la utilidad de los bloques lógicos se ha mejorado el desarrollo de los cuantificadores en la resolución de problemas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho 2019.

Internacionales

Pineda G. (2019) investigó el tema “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” COLOMBIA, tiene como objetivo fortalecer el desarrollo del pensamiento matemático a través de estrategias de conteo, la metodología fue a través de un enfoque Investigación – Acción, La población estuvo conformada por 29 personas ; Se utilizó como instrumentos la entrevista, la encuesta y Talleres Experienciales. Se concluye la importancia sobre las metodologías y estrategias pedagógicas con el fin de transformar

e implementar nuevas prácticas que proporcionen ambientes de aprendizaje significativos no tradicionales, que promuevan la curiosidad, interés, entusiasmo y autonomía del niño para el desarrollo de habilidades numéricas en la infancia.

Encalada O. (2019) investigó el tema “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE NOCIONES DE CANTIDAD Y NÚMERO EN EL NIVEL INICIAL 2, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CARLOS RIGOBERTO VINTIMILLA, DE LA COMUNIDAD DE VENDELECHE, DEL CANTÓN CAÑAR, AÑO LECTIVO 2018-2019” ECUADOR, tiene como objetivo elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en los estudiantes., la metodología fue hipotético-deductivo con un enfoque cuantitativo, La población estuvo conformada por 8 estudiantes y 3 docentes ; Se utilizó como instrumento la encuesta, la observación y fichas. Se concluye que el aprendizaje de los niños sobre nociones de cantidad y número constituye un proceso activo y progresivo; activo porque se consigue a través de la acción que el niño obtiene sobre los elementos del ambiente que lo rodea y progresivo porque las acciones que realizan se van haciendo más complejas.

Muñoz B. (2021) presenta la tesis titulada “¿CÓMO ENSEÑAR MATEMÁTICAS A TRAVÉS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL?” ESPAÑA, tiene como objetivo Trabajar y observar el desarrollo del aprendizaje matemático en alumnos de 3 a 5 años a través del juego. La metodología utilizada fue de enfoque globalizador, La población estuvo conformada por 25 estudiantes; Se utilizó como instrumentos evaluaciones, actividades lúdicas y temporalización. Se concluye que, a través del juego, no solo les enseñamos a los estudiantes nuevos conocimientos, sino que también les ayudamos a trabajar en equipo, a respetar a sus compañeros y demás personas que les rodea, a socializarse, respetar unas series de normas, a tener

empatía, etc. Es por esto, que los juegos tradicionales son los más indicados para explicar nuevos contenidos, mas no para desarrollar aprendizajes significativos.

Conceptos Básicos

Modelo de servicio educativo flexible

Este modelo educativo surge a partir de un estudio étnico, teniendo como evidencia el desinterés de los padres de familia en la formación integral de sus hijos de 3 años, así mismo la ausencia de plazas en las I.E.I Publicas para dicha población, es por esta razón que sale a relucir el Modelo de Servicio Educativo Flexible, modelo pedagógico piloto dirigido por el Ministerio de Educación, que brinda atención académica, desenvolvimiento de procesos de aprendizaje y espacios de interacciones de calidad, dirigido a niños y niñas de 3 años. El presente Modelo Educativo responde a las necesidades y a los intereses que presentan los niños y niñas sin haber tenido una experiencia previa, con la finalidad de dar continuidad a la implementación del modelo considerando nuestra propia participación como agentes directas, asumiendo el rol de docentes practicantes. En nuestra praxis pedagógica articulada con la investigación queremos dar a conocer nuestra experiencia personal, considerando el gran impacto que tuvo en la región de Arequipa, es importante mencionar que el presente modelo se viene ejecutando en 7 regiones del Perú. Podemos encontrar la información validada en el informe N° 00085- 2022-MINEDU/VMGP-DIGEBR-DEI elaborado por la Dirección de Educación Inicial sustentando la implementación. **(OFICIO MÚLTIPLE N° 00017-2022-MINEDU/VMGP-DIGEBR).**

LO INNOVADOR DEL MODELO EDUCATIVO ES:

ACTIVIDADES GRUPALES

DÍAS: LUNES, MARTES Y MIÉRCOLES

HORARIO: 2:00 pm a 5 :00 pm.

¿En qué consiste las actividades grupales?

Las actividades grupales, son actividades lúdicas donde el niño tiene 45 minutos para adquirir y desenvolverse según lo planificado apuntando siempre al logro del aprendizaje, dichas actividades grupales tienen un enfoque vivencial significativo, donde el niño logre aprender mediante el juego y la interacción con sus compañeros y docentes siendo cada uno de ellos, los protagonistas de su aprendizaje, las actividades grupales tienen como objetivo que el niño logre alcanzar sus competencias según la edad pero que lo haga de manera flexible sin aplicar metodologías tradicionales y mecánicas si no por lo contrario que cada niño alcance su autonomía propia desde el inicio de la jornada hasta el final.

ASESORAMIENTO FAMILIAR

DÍAS: JUEVES Y VIERNES

DURACIÓN DE TIEMPO: 45 minutos (De acuerdo a la organización del docente con el padre de familia.)

¿En qué consiste los asesoramientos familiares?

Son actividades planificadas con un enfoque pedagógico constructivo familiar, el que quiere decir que los padres de familia reciben aprendizajes lúdicos reflexivos en compañía de su hijo hija durante 45 minutos de manera virtual en nuestro caso trabajamos con la plataforma GOOGLE MEET, dicho asesoramiento que brindamos a los padres de familia también va direccionado al soporte socioemocional tanto del mismo niño como el de los padres de familia, durante la ejecución de cada asesoramiento existe un compromiso que asumen los padres teniendo como plazo para cumplir una semana, porque, es ese el objetivo construir significativamente en nuestros niños diversos hábitos que sean beneficiarios para su desarrollo y formación integral. Estos compromisos son asumidos con responsabilidad ya que solemos pedir que nos manden evidencias que sustenten que efectivamente lo están ejecutando en casa,

teniendo como resultados las mejoras que dan a conocer los niños y niñas en su actuar cotidiano, estos asesoramientos familiares son de reflexión y acompañamiento, los padres de familia también aprenden en compañía de sus hijos, como el “por qué de las cosas” “Como me siento cuando...” “Quienes soy yo”, entre otros que permiten a los padres recibir consejos con fundamento teórico y práctico para que puedan acompañar a los niños y niñas en su descubrir constante durante las actividades grupales y así como la maestra apoya en aula los padres apoyan en casa.

Encuentro con padres de familia

DÍA: 1 VEZ AL MES CON TODOS LOS PP.FF.

¿En qué consiste el encuentro con los padres de familia?

Consiste en reunirnos una vez al mes presencialmente, cada encuentro con padres tiene una planificación previa, considerando temas focalizados en la formación integral de los niños y niñas, cada encuentro familiar nosotras docentes formadoras optamos por trabajar con los padres de familia y con sus hijos para afianzar y fortalecer lazos familiares, cada encuentro familiar también se concreta en los compromisos, sin embargo estos se hacen de manera colectiva donde se pueda socializar y reflexionar para que cada uno de los compromisos se vean realizados durante los días restantes al mes. Consideramos que cada encuentro de padres ha talado mucho en los corazones de cada padre de familia, llegando así a que cada uno se dé cuenta el ¿Qué? Y ¿Cómo? Está formando a su hijo, y, como este se va ir desenvolviendo con su entorno, además trabajamos el trabajo en equipo donde cada padre de familia comparte sus propias experiencias ayudando a que los demás tomen conciencia de la crianza que brindan.

Acompañamiento Familiar

DÍAS: 1 vez a la semana.

TIEMPO: De acuerdo a la duración del video compartido.

¿En que consiste el acompañamiento familiar?

En acompañar al padre de familia de manera que sepan ellos que no están solos durante los días que no nos vemos, si no que están acompañados década una de las maestras, consiste en poder compartir un video de reflexión informativa que ayude al padre de familia comprender a profundidad el “COMO” ayudamos a nuestros hijos desde nuestro rol, es importante mencionar que el acompañamiento se hace por medio del WhatsApp , los padres de familia aportan y comentan también acerca del video o material compartido, tiene como objetivo contribuir en la formación de los padres de familia para que ellos lo repercuten en sus menores.

Otros A Considerar

CAPACITACIONES: EN UN HORARIO DETERMINADO Y DE MANERA ESPORÁDICA.

Las capacitaciones que hemos venido desarrollando de manera presencial y virtual a cargo de las especialistas del MINEDU y de la GERENCIA DE EDUCACIÓN nos han permitido a nosotras como docentes formadoras, poder informarnos y conocer a profundidad diversos temas como lo es:

- ✓ JUEGO EN SECTORES
- ✓ ACTIVIDADES PERMANENTES
- ✓ ESTRATEGIAS DE ACOMPAÑAMIENTO
- ✓ INTERACCIONES DE CALIDAD, ENTRE OTROS

Cada tema ha permitido que podamos afianzar la teoría con la práctica y comprobar el gran impacto que tiene la información que nos brinda el MINEDU en nuestro rol como docentes y en nuestro entorno donde se ejecutan los procesos de aprendizajes.

G.I.A.S: 1 VEZ AL MES

Considero que en cada una de las GIAS hemos logrado comprender el por qué, de las planificaciones de cada unidad, el por qué es importante que la maestra articule cada competencia con sus capacidades y desempeños, del que estrategias se pueden emplear para que el aprendizaje sea más significativo, hemos logrado planificar desde los intereses y necesidades de los estudiantes, partiendo de su contexto familiar. Hemos logrado tener mayor dominio del Currículo Nacional y de lo que compete a los procesos didácticos y procesos pedagógicos, logrando viabilizar de manera coherente la ejecución de la jornada académica.

REUNIONES SEMANALES: TODOS LOS DÍAS MARTES DE 8:00 A 10:00 AM.

Las reuniones semanales acordadas todos los días martes, nos ha permitido reflexionar sobre nuestro desempeño como docentes practicantes, el poder socializar y compartir nuestras experiencias ya sean positivas o negativas con el fin de mejorar y aprender nos ha ayudado a reconstruir y deconstruir nuestra practica pre profesional, agradecemos a la especialista quien estuvo a cargo de la región de Arequipa ya que ella nos brindaba la retroalimentación correspondiente a cada una de lo que estábamos trabajando correctamente y que observaciones teníamos por mejorar. Todos los martes el centro de la reunión era nuestra propia interiorización de los aprendizajes adquiridos con los nuevos que día a día partir de nuestra experiencia vamos construyendo.

TALLERES DE FORMACIÓN MINEDU: EN UN HORARIO ESTABLECIDO.

Hemos aprendido variedad de estrategias, el poder conocer quiénes y como han llevado el programa de aprendo en casa, mediante los talleres de títeres, nos ha permitido ver más allá , a cuestionarnos si en verdad el emplear las mismas estrategias tradicionales serán los más pertinentes para que nuestros estudiantes logren un aprendizaje significativo, así mismo el poder escuchar la ponencia de especialistas en talleres de música, dibujo y pintura, manualidades entre otros, nos abrieron los ojos para comprender el mundo mágico del arte y como este influye en el aprendizaje del niño, si bien es cierto estos talleres nos han ayuda a

darnos cuenta que cada niño tiene un talento especial que no todos son iguales y que no a todos les gusta lo mismo, es por ello que a partir de este aprendizaje innovador y significativo nosotras somos capaces de replantear las estrategias que utilizamos en nuestro día a día en la interacción con nuestros niños y con los padres de familia

Conceptos de la Matemática

Teoría Piagetiana:

El niño crea su propio conocimiento lógico matemático, acompañándolo de las relaciones simples que anteriormente crea entre objetos; la labor de una docente es conocer todos esos aspectos de este tema para poder ser una orientadora u potenciadora de estos procesos que va adquiriendo los niños y niñas y lograr el conocimiento significativo, autónomo, comprensivo e íntegro. El conjunto de experiencias que tiene el niño va a permitirle la estructuración de este pensamiento desde su temprana edad, va a influir el ambiente, la participación de los niños durante el desarrollo de las actividades que le permitan un aprendizaje, de esta manera se empleara el desarrollo y consolidación de este pensamiento en las diferentes etapas de su desarrollo. El docente es parte del conjunto de actores que intervienen en el desarrollo de este pensamiento, y es su deber considerar los conocimientos que trae consigo; siendo crítico al momento de seleccionar las distintas estrategias de enseñanza de nuevos aprendizajes siendo innovadoras y motivadoras (Lugo, Vilchez, & Romero, 2019; Lugo, Vilchez, & Romero, 2019).

Teoría Vygostkyana

Vygotsky y Souberman presenta su teoría sociocultural que menciona que cuando se da el del aprendizaje significativo lo va a relacionar con sus conocimientos nuevos que va a adquiriendo, el niño aprende de manera natural, de su interacción constante con su entorno, el adquiere un pensamiento analítico cuando analiza lo que ve afuera y lo hace propio a su

contexto, sin embargo, cada niño tiene la capacidad de asumir y tomar sus propias decisiones. (Lugo, Vilchez, & Romero, 2019)

El desarrollo del pensamiento se basa en lo que aprende de la sociedad viéndose la relevancia de lo social y en desarrollo de las estructuras del conocimiento. La zona de desarrollo real se basa en el conjunto de conocimiento que el niño ya posee, se corresponde a los conjuntos de conocimientos que posee y a las actividades que el niño pueda realizar por sí mismo, la zona de desarrollo Próximo se expresa como una distancia entre el nivel del desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial donde va a resolver un problema con el acompañamiento del adulto o de algún compañero del aula o donde se encuentre.

Teoría de Davis Ausubel

Ausubel afirma que el aprendizaje está sustentado en la reestructura de procesos analíticos cognitivos, la que permite, esto significa la involucración de las interacciones, conocimientos previos, las distintas características de cada niño, permiten que su aprendizaje sea más autónomo y tenga una relación con los objetos y el medio donde se encuentra. El descubrimiento al que se llega es descubrimiento guiado, no hay un único estilo de aprendizaje para todos los estudiantes, unos aprenden a través de situaciones concretas, otros son propensos a realizar aprendizajes genéricos, etc. La base es llegar a una respuesta.

¿Por qué son importantes las matemáticas?

El concepto principal, partiendo de nuestra propia experiencia, las matemáticas no solo sirven en el campo pedagógico, si no va más allá, nos sirven para poder resolver problemas de nuestra vida cotidiana en todo aspecto, nos sirven para estar preparados, saber pensar, analizar y efectuar acciones resolutivas que permitan al ser humano ejercer su pensamiento crítico.

Las matemáticas son tan útiles ya que en nuestra interacción constante con los niños y niñas hemos evidenciado que desde los 3 años son capaces de brindar varias soluciones ante un problema con dominio propio de poder argumentar

Las matemáticas nos permiten formarnos íntegramente, desarrollar habilidades de pensamiento complejo, asumir actitudes y aptitudes analíticas en una situación de conflicto.

Conocimiento de las matemáticas en el nivel inicial.

Alan Bishop expone en su creación Mathematics Enculturation, que el juego influye como estrategia impulsadora de conocimientos matemáticos, de la siguiente manera: El trabajo lúdico que se realiza en los colegios es concurrente en todos los tiempos y tienen variados vínculos con matemáticas, por lo que es comunitario la cual desarrolla la expresión y socialización a través de la comunicación con el resto de participantes del colegio.

Prudencio afirma que el área de matemática propone situaciones retadoras donde despiertan el interés en cuanto al pensamiento lógico matemático, donde el niño adquiere conductas y comportamientos retadoras, la cual se relaciona con sus habilidades y destrezas del hemisferio izquierdo. Afirma que el cerebro está dispuesto a aprender cuando está en constante interacción, pero esta interacción debe ser lúdica y de disfrute para el ser humano, es por esta razón que el juego es una herramienta indispensable en cuanto el aprender escolarizado de los niños y niñas del nivel inicial. (Prudencio, 2013)

Área de Matemática

(MINEDU, 2007) Cuenta con habilidades, conocimientos matemáticos, destrezas, actitudes y emociones, en la formulación y resolución de problemas en una variedad de contextos”

Considerada el área con mayor demanda cognitiva, con mayor complejidad donde el problema es una oportunidad significativa de aprendizaje, si bien es cierto como afirma el MINEDU los niños y niñas, desde que nacen exploran constantemente su entorno de manera espontánea, libre y natural, es en la infancia donde tienen mayor dominio de sus sentidos, el cual les permite obtener información interna y externa que facilitará la resolución de aquellos problemas cotidianos.

El poder ejercer un pensamiento analítico con mayor profundidad, da pase a que los niños y niñas actúen sobre los objetos, estableciendo relaciones que les permita agrupar, comparar y agrupar según sus propios criterios, desde su propia concepción. Es importante mencionar que es un proceso evolutivo flexible de acuerdo a la edad así mismo a su estabilidad emocional, porque las matemáticas requieren la comprensión de lo que se quiere hacer o lo que se hace y a partir de ello la complejidad va aumentando, como lo vemos argumentado en el DCBR.

FUNDAMENTACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

Los niños y niñas de acuerdo a la edad que se encuentren irán ejerciendo un pensamiento lógico matemático, de la misma manera irán logrando alcanzar los desempeños que abarcan las competencias del área de matemática, como lo especifica el diseño curricular del nivel inicial, los niños tienen diversos ritmos de aprendizaje sin embargo deben por medio de las estrategias, recursos, materiales y metodologías lograr alcanzar el perfil que requiere un estudiante desde el ciclo II en adelante.

Según manifestaciones en cuanto al área de matemática, a nivel nacional los niños presentan dificultad para enfrentar problemas o situaciones retadoras, aseguran que las matemáticas son perfectas y solo tiene una respuesta, lo que según el diseño curricular se contrapone por que las matemáticas son el arte de jugar encontrando las respuestas por los medios o lineamientos que cada ser asume con libertad pero esta debe ser sustentada ya argumentada para que sea válida, es en lo que se fundamente la matemática en que el ser humano no puede regirse a un parámetro estricto si no ir en contra de ellos buscando y generando más soluciones. (MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005)

COMPETENCIAS:

Cuando hablamos de competencias, según el Diseño curricular afirma que son habilidades, aptitudes y destrezas que se van ejerciendo durante el vivir diario, estas

competencias toman función cuando las direccionamos a un área, esto quiere decir que cada área curricular está compuesta por esas competencias que trabajan con el único fin de alcanzar el logro del perfil del estudiante. Según el Currículo abarcando el área de matemática tenemos la competencia RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD la cual es nuestro problema priorizado a investigar esta nos permite ver el nivel de clasificación, cuantificadores ya sea de cantidad, peso y tiempo, además el conteo no convencional, en grandes rasgos, donde asegura que el niño debe suplir y tener dichas habilidades matemáticas para alcanzar la competencia de manera óptima en un logro esperado, sin embargo existen factores que no permite al estudiante alcanzar la competencia a plenitud por ello es fundamental la forma y metodología que se emplea en cuanto la enseñanza con el aprendizaje, no debemos dejar de lado que cada componente curricular será indispensable para que el niño se forme íntegramente en el campo pedagógico y en su formación escolar, y esta no se haga de manera horizontal si no se atiende de acuerdo a la necesidad e intereses que asumen y traen consigo cada niño según su realidad y contexto personal. Nosotras en nuestra experiencia hemos contribuido significativamente en el consigo de la competencia ayudando a los niños y niñas alcanzar el nivel del logro de los criterios por medio de juegos lúdicos cambiando el aprender de manera tradicional si no insertando al juego como una forma de aprender para toda la vida.(MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005)

CAPACIDADES

La competencia matemática en la Educación Básica promueve el desarrollo de capacidades en los estudiantes que requieren enfrentar una situación problemática en la vida cotidiana. Alude, sobre todo a una actuación eficaz en diferentes contextos reales a través de una serie de herramientas y acciones. Es decir, a una actuación que moviliza e integra actitudes. (MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005)

DESEMPEÑOS

“Los desempeños cumplen la función de describir de manera específica y acotada la actuación que se espera de los estudiantes. Del mismo modo, cumplen un rol importante en la planificación y evaluación de las experiencias de aprendizaje” (MINEDU, 2020).

COMPARA Y AGRUPA.

Este aprendizaje se va volviendo más complejo de acuerdo con el desarrollo del pensamiento lógico del niño. Los criterios que utiliza para establecer dichas relaciones entre los objetos se amplían y se van haciendo cada vez más precisos. Por ejemplo, al comparar un niño dos elementos, al inicio su atención podría estar centrada únicamente en su uso; sin embargo, a medida en que su percepción se va haciendo más fina, puede reconocer otros detalles que antes no había podido observar, como los diferentes matices de un color, la forma, el tamaño lo cual le permitirá establecer nuevas relaciones. (MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005)

CUANTIFICADORES

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. (MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005)

✓ Cuantificador de Cantidad

“muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”.

✓ **Cuantificador de Peso**

Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos.

✓ **Cuantificador de Tiempo**

Comunica nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”. En el caso de los niños de 3 años se apunta a que solo diga “un ratito” en situaciones cotidianas, la cual se evidenció que la mayoría de niños de esta edad logran expresar a temprana edad cuantificadores como: “un ratito” “espérame”.

CONTEO NO CONVENCIONAL

A que el niño advierta que el orden del conteo es irrelevante para el resultado final, por ejemplo, utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar en busca del tesoro, un niño cuenta las monedas de oro que va encontrando: “Uno, tres, cuatro, cinco, diez...”

“Las experiencias informales de conteo eran las responsables de la comprensión temprana del número y que esta habilidad constituía un proceso cognitivo complejo” (Escudero, Dopico, Enesco, & Olivia, 2009).

ESTÁNDAR

Este es un modelo que se tiene como referencia para retratar los conocimientos y capacidades que el estudiante debe saber y poder demostrar a lo largo de su participación en la Ed. Básica partiendo del nivel inicial hasta el Secundario, teniendo un grado de complejidad al ir escalando, estas serán debidamente evaluadas a través de Instrumentos, determinando niveles de ejecución de los Objetivos de Aprendizaje definidos en las Bases Curriculares. (MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005)

¿QUE SON LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN?

Es aquel medio físico que se utiliza para valorar el proceso de aprendizaje planteando criterios de evaluación, al término de su aplicación se realiza una sistematización donde estima fortalezas y debilidades.

a) Rúbrica de evaluación:

“Posibilita evaluar el grado de cumplimiento de una característica, rasgo, conducta o atributo representado en un ítem” (Ibarra, 2007).

Instrumento que permite establecer valores en los criterios de evaluación con la finalidad de tener una evaluación a detalle en cuanto al logro del estudiante. (MINEDU, 2020, pág. 11)

b) Lista de Cotejo:

Este es denominado como instrumento de control o de verificación, es un instrumento de evaluación en que se detallan los criterios que seguir para lograr resolver con eficacia una determinada actividad de aprendizaje y los indicadores que permiten observar con claridad que esos criterios se han cumplido.

c) Mapa de Calor:

Este es un instrumento que nos permite evaluar de manera general el logro de las competencias, se distingue por emplear colores para el nivel de inicio, proceso y logro, de tal manera que podamos evidenciar el color rojo, amarillo y verde, lo que permite evaluar panorámicamente al conjunto del aula, esta se suele aplicar a final de cada unidad sin embargo hoy por hoy lo empleamos en cada actividad de aprendizaje. (GRUPO AMAUTA E- BUSINESS, 2021).

d) Diario de Campo:

Es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según

Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. (Martínez, 2007).

¿QUÉ ES UNA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE?

Es el conjunto de actividades que guían y dirigen la jornada escolar centrándose a resolver una problemática, elaborada intencionalmente por el docente de acuerdo al contexto real de sus estudiantes, extendiéndose en diversos días de acuerdo al nivel de impacto que se quiera, su intención es que la solución pueda nacer de ellos mismos a través del pensamiento lógico – reflexivo y saberes previos de los estudiantes. Esta puede encontrarse dentro de un proyecto o unidad de aprendizaje que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes. (MINEDU, gob.pe, 2020)

¿CÓMO SE PLANIFICA?

De acuerdo al portal del ministerio de educación se realiza la planificación:

- **Primero:** Reconocer las competencias en las cuales los estudiantes tengan dificultad de desarrollar.
- **Segundo:** Plantear con claridad el propósito de la actividad.
- **Tercero:** Realizar una buena organización de los estudiantes de acuerdo al propósito planteado.
- **Cuarto:** Sugerir actividades que den apertura al trabajo colectivo, al descubrimiento, al pensamiento crítico y a la socialización.
- **Quinto:** Determinar los materiales y recursos pertinentes que ayuden el aprendizaje del estudiante.
- **Sexto:** Emplear una adecuada metodología al igual que el enfoque y acompañamiento.
- **Séptimo:** Establecer instrumentos de evaluación que recojan y evidencien el proceso de aprendizaje.

PROCESOS DIDÁCTICOS.

Los procesos didácticos surgen a partir del área eje, permitiendo viabilizar la secuencia metodológica y secuencia pedagógica, dentro de los procesos encontramos los siguientes.

- Familiarización del problema
- Búsqueda de estrategias
- Representación
- Reflexión y formalización.
- Transferencia

DIDÁCTICA DE LA MATEMÁTICA.

La situación didáctica comprende una situación construida por el actor secundario con el objetivo de hacer adquirir a los agentes principales un saber determinado, dicha didáctica parte de actividades problematizadoras, cuya necesidad es poder buscar alternativas de solución.

El Juego

Desde nuestra experiencia y observación el juego es la acción involuntaria que tiene el cuerpo para poder divertirse siendo espontánea y creativa ,siempre ha estado inmerso en la niñez , adolescencia , juventud y vida adulta de cualquier persona, con el pasar de los años esta se ha vuelto influyente dando apertura a que el niño pueda descubrir sus habilidades y desarrolle su indagación, conocimientos, creatividad ,audacia y seguridad a través de las actividades lúdicas y el acompañamiento respetuoso.

“El juego sin duda es más viejo que la cultura misma, ya que los animales juegan desde antes que ésta existiera” (Huizinga, 2012).

Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización. (José Alberto Gallardo López, 2018)

Al estar inmersas en la práctica pedagógica se observó la realidad y el contexto de cada uno de nuestros alumnos y sus familias, registrando que no se le daba la importancia al juego en los distintos entornos del niño como es el hogar, al igual que el acompañamiento que les brindaban los padres no era pertinente de modo que, muchos de estos pensaban que el juego es solo un distractor sin darle el verdadero valor y pertinencia que nos brindan los distintos tipos de juego a beneficio del niño. Es por ello que hemos propuesto el juego como medio fundamental para que nuestros niños de 3 años puedan relacionarse e incorporarse al ambiente escolar después de 2 años de confinamiento a causa del COVID 19.

El juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula. (Iturbe, 2015)

Se observó que el juego es la mejor forma de que el niño de 3 años pueda aprender con goce y disfrute las matemáticas llegando a alcanzar con errores y aciertos, el propósito planteado de acuerdo al DCBN. Así que coincidimos con la teoría de Jean Piaget que el juego es una actividad significativa que compone y optimiza el pensamiento crítico e intelectual, respetando la edad y el proceso de aprendizaje del niño. (ROA)

La Organización de las Naciones Unidas el 30 de noviembre de 1959, reconoció el juego como parte de los derechos de los niños y niñas: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

El Juego Según Autores

Sigmund Freud (1898) expresa que las personas nacen con una cantidad de energía que influye en su comportamiento y personalidad, llevando al niño a tener impulsos de placer,

convirtiendo esta acción al juego que nace a partir de la espontaneidad, energía y placer. (López, 2018)

Piaget a través de su teoría constructivista desea que los niños puedan formar su conocimiento a través de su medio social y físico. De ese modo mencionamos al juego que forma parte de la asimilación de nuevos conceptos y va de la mano con la maduración biológica de los niños y niñas a fin de desarraigar la pedagogía tradicional.

Según Karl Groos el juego es un instrumento de estudio dentro del campo psicológico que acompaña el desarrollo del pensamiento y comportamiento, preparando a los niños a situaciones complejas que deberá pasar en su vida adulta. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño o niña para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. (Guevara, 2010).

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña. (Guevara, 2010).

Características del Juego

Este cuenta con características muy divertidas y atractivas para los niños, demostrando que es la mejor dirección que puede tomar la docente para que aprendan. Los niños y niñas expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.

Acorde a Benítez Murillo el juego se tiene que caracterizar por ser divertido, espontaneo, practico, útil y creativo acompañado del adulto para que este tenga un propósito.

El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo. (López, 2018).

El juego como estrategia para el aprendizaje

Todos los comportamientos y acciones que comprobamos a través del juego, nos ayudan a saber en qué momento evolutivo se encuentra nuestro alumno y de qué forma es capaz de resolver aquellos problemas o situaciones que les planteamos durante los mismos. Asimismo, vemos que es el juego es una vía muy positiva para acercar al alumno a la realidad que le rodea, haciéndole capaz de encontrar las estrategias idóneas para resolver la tarea planteada.

El juego beneficio significativamente en el desarrollo integral, pedagógico, creativo, socioemocional y familiar, subyugando la enseñanza tradicional y memorística.

Tipos de juego

Juego Simbólico

Inicialmente consideramos que el niño expresa a través del juego simbólico los fragmentos y experiencias que ha tenido en su vida cotidiana, al igual que los saberes previos que obtiene de su entorno al ser este espontaneo e imaginativo. Al pertenecer al MSE flexible integramos a nuestras actividades diarias a el juego en sectores, uno de ellos es el sector de dramatización que ha sido modificado y complementado con material pertinente de acuerdo al interés del niño como: "La cocinita" "La tiendita" "El restaurante" donde la Mayoría de niños disfruta interpretar roles de su vida diaria como: mamá, papá, cocinero, vendedor, etc. Los

niños y niñas suelen interpretar sus roles de acuerdo a lo que han observado y escuchado en su contexto social, al igual que lo que aprenden de los demás miembros del juego.

La gran importancia que tiene el juego simbólico es por que recae en el desarrollo emocional, social, físico y cognitivo de cada uno de los participantes del juego, por consiguiente, fue seleccionado para que forme parte de una de nuestras alternativas de solución y suprimir el gran miedo hacia las matemáticas.

Se recomendó a los padres de familia que acompañen respetuosamente a sus hijos a través de preguntas y se pueda adquirir nuevas conductas, descubra habilidades tanto individuales como grupales, promueva su imaginación y creatividad, comuniquen sus emociones reguladamente, incrementen su vocabulario y pueda interiorizar conocimientos a través del juego de roles. (LÓPEZ CASSÀ, 2005)

Según Autores

Piaget define que el juego en el niño se realiza de forma egocéntrica ya que este solo busca su propio interés, haciendo fluir su imaginación para darle un sentido a su actividad lúdica, por ejemplo, una caja se podrá convertir en un barco o carro, el sonido que pueda imitar lo convertirá en un gran animal como el dinosaurio, el león, etc. De esta forma encontramos al juego simbólico dentro de la teoría del desarrollo cognitivo, en la segunda etapa pre operacional que va de acuerdo a la edad de nuestros alumnos.

Juego Psicomotor

El movimiento del cuerpo es constante en toda persona y hablando específicamente de el niño podemos decir que el juego es la acción que más disfruta a la hora de ir al colegio y compartir con el resto de niños. Al iniciar el año escolar un gran porcentaje de nuestros estudiantes manifestaba temor al explorar con su cuerpo los juegos infantiles como el columpio y el resbalón pidiendo ayuda constante de las docentes practicantes. Es por ello que semanalmente se ofrece un taller Psicomotriz donde el estudiante pueda explorar su motricidad desde

su iniciativa, brindándoles el espacio y material adecuado, se brinda retroalimentación constante y teniendo como evidencia que los niños aprenden a través del juego motor y la convivencia de los demás niños. El presente se ha vuelto un aliado para llegar al aprendizaje de nuestros alumnos ya que aprenden activa y vivencialmente basándonos en la pedagogía activa potencializando el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad” partiendo de una situación problemática y direccionándolos a que ellos puedan descubrir desde sus perspectivas.

Es importante diferenciar la Psicomotricidad fina de la gruesa ya que estas hacen ejecución de distintas partes del cuerpo y movimientos. La Psicomotricidad fina detalla movimientos más pequeños y exactos, disponiendo las partes del cuerpo como: manos, dedos y pies. Por otro lado, contamos con la Psicomotricidad Gruesa correspondiente a movimientos más complejos empleando todas las partes del cuerpo como: brazos piernas, músculos, etc.

A partir de nuestro punto de vista hemos propuesto la educación psicomotriz a través del juego como respuesta de interés del niño para viabilizar su aprendizaje con su propio cuerpo y criterio. Gracias al juego se mejora su desarrollo psicomotor aumentando la fuerza, la velocidad, el desarrollo muscular. (Núñez, 2012).

Juego de construcción

El juego de construcción es la acción espontánea que tiene el niño para elaborar construcciones con variedad de materiales, de acuerdo a Jean Piaget este juego se da en la etapa Pre operacional que abarca de los 2 a 7 años de edad aproximadamente, donde se ubican nuestros estudiantes y están iniciando el descubrimiento de nuevas formas, tamaños, colores y conflictuándose como poder unificar estos elementos para finalizar su construcción. Es por ello que se contó con el juego en sectores (Sector de construcción) teniendo material reciclado, plastificado, madera, cadenetas, bloques, animales miniatura, etc.

Arnaiz nos habla del juego de construcción y como los niños manipulan el material para llegar lo más alto posible generando en ellos placer y complejidad al lograr su construcción. Además, está seguro de que “los niños y niñas son capaces de generar producciones complejas que implican simetrías, evidencian ejes de rotación, crean ordenamientos complejos, consiguen equilibrios desconcertantes, recurren a equivalencias entre piezas, definen perímetros regulares de grandes dimensiones y sin referencias inmediatas” (Vicens Arnaiz Sancho, 2005)

Se apreció el avance y la complejidad de las construcciones con el paso del tiempo, las primeras construcciones del niño fueron torres y casas con poca estabilidad y hoy en día realizan castillos, barcos, carros, granjas, rostros de animales, etc. Confirmando que el juego de construcción sirvió como estrategia para alcanzar los desempeños del DCBN.

La evolución de las construcciones sigue unas pautas más o menos estables (Hernández, 2011) abarcando desde un año de edad hasta los cuatro o cinco años. Pensamos que no tiene mucho sentido hablar de «etapas», pues los niños suelen pasar con cierta rapidez de unas construcciones a otras más evolucionadas (a veces en cuestión de días o semanas). (De Castro L. &, 2011)

Se trabajó con los padres de familia como aliado estratégico para que el niño pueda desenvolverse en el hogar, así como en el colegio y teniendo en cuenta que hay una gran posibilidad de que no todos los padres cuenten con el material, se indicó que el niño puede aprender mucho con los objetos que se tiene en casa.

Chalufor y Worth (2004) plantean, en este sentido, que el juego de construcción debe evolucionar desde el juego libre hacia investigaciones centradas en contenidos concretos. Por ejemplo, proponen indagaciones sobre cerramientos o sobre torres, con diferentes materiales de construcción. (De Castro, López, & Escorial, 2011).

¿Qué es una guía?

Este es un recurso didáctico que guía e instruye a un grupo determinado de personas, esta cuenta con una estructura organizada para facilitar el entendimiento y lectura del beneficiario. Puede contar con recursos innovadores, metodologías, estrategias, contenidos, etc. Siendo este la propuesta de solución o ayuda de un problema diagnosticado con anterioridad, teniendo en cuenta la necesidad e interés del contexto. (PINO & URÍAS, 2020).

Estructura

1. Título del tema.
2. Breve Introducción.
3. Descripción del contenido.
4. Objetivos o resultados de aprendizaje: generales de la unidad, específicos de cada tema.
5. Tareas docentes a ejecutar específicas por objetivo: estrategia para el aprendizaje.
6. Evaluación: heteroevaluación, autoevaluación, coevaluación en el proceso.
7. Bibliografía.
8. Anexos

Capítulo II

Planteamiento Metodológico

Tipo y Diseño de Investigación

Tipo: Investigación Acción

El proyecto presentado de investigación está direccionado al tipo de investigación Acción con el enfoque cualitativo, el mayor representante de la investigación – acción (Elliot., 2000) define a este tipo de investigación como «un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma». El cual se entiende como un enfoque de reflexión sobre el accionar del ser humano en situaciones de interacción social con el objetivo de brindar una alternativa de solución frente a problemas prácticos, articulando nuestra praxis pedagógica con la investigación acción en nuestra experiencia personal nos ha permitido proponer el juego como una estrategia innovadoras para contrarrestar la problemática enmarcada el cual recae a la reflexión sobre el impacto interno y externo permitiendo contribuir significativamente en la educación por medio de la investigación. Además, podemos ratificar el concepto amplio de la investigación con el investigador (Pina, 1986) quien nos dice “la focalización del problema es también un proceso que produce nuevas significaciones para los maestros y ofrece una oportunidad para reeducarse”. (p. 15); efectivamente, el docente en su campo educativo se encuentra en constante cambio, porque los intereses y las necesidades de los estudiantes cambian permanentemente y los problemas que surgen son completamente diferentes, por ello es que interviene la investigación acción en nuestra praxis para poder ser capaces de sostener posturas positivas en beneficio y en la construcción de mejora en los problemas diarios, lo cual se evidencio en la deconstrucción, reconstrucción y evaluación de nuestra propuesta investigativa, concluyendo y estando completamente de acuerdo con (Latorre, 2005) donde menciona que la investigación acción está presente en todo momento de nuestro vivir diario, esta no está direccionada solo a generar conocimientos , si no , en

cuestionar las prácticas sociales y todo aquello que lo engloba con el único fin de darlo a conocer.

Diseño: espiral

El diseño espiral se enmarca dentro de una investigación cualitativa, como lo define (Deslauriers, 2004) la investigación produce el análisis de actitudes, acciones, valores o comportamientos que asume el ser humano lo cual recae en la observación, es así como nosotras hemos logrado identificar la problemática, yendo de menos a más, lo que nos permite proponer una alternativa de solución en fin de evidenciar las mejoras que puede causar. El enfoque principal del diseño espiral es la reflexión en todo momento según (Lewin, 2021) en su teoría de campo de la personalidad, sustenta que cada individuo interpreta e incluso percibe de manera distinta un objeto, una acción o un problema, por ello es que llegamos a la conclusión que nuestro trabajo de investigación ha sido maleable, estuvo en constante deconstrucción y reconstrucción, donde la reflexión estuvo presente antes, durante y después de la investigación, logrando alcanzar objetivamente el diseño propuesto y argumentado por investigadores que ven a la investigación acción indispensable para articularlo con el diseño espiral.

Informantes

Tabla 2

Unidades de estudio

BENEFICIARIOS	CANTIDAD
Estudiantes	• Total: 7 • Niñas: 3 • Niños: 4
Padres de Familia	• Total: 7
Directora	• Total: 1 • Mujeres: 1

Docentes de la I.E. 071 San Juan de Dios	• Total: 5 • Mujeres: 5
Especialistas del MINEDU	• Total: 2 • Mujeres: 2

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Técnicas e instrumentos de recojo de información

Técnicas:

- ❖ **Observación:** Según (BUNGE, 2012) señala que, la observación es el procedimiento empírico fundamental, que tiene como fin de estudio uno o diversos hechos, objetos o fenómenos que nos rodea en nuestra actualidad, este debe ser verídico y real.
- ❖ **Entrevista:** (Fernández Núñez, 2006) podemos afirmar que es una conversación fluida, pero con intención de poder recolectar información, esto implica aspectos de la comunicación como lo es el escuchar y el poder hablar, pregunta tras respuesta, los ademanes, posturas, expresiones faciales y otras acciones verbales son parte de la entrevista.

Instrumentos:

- ❖ **Ficha de observación:** Es un instrumento de investigación de campo en el cual se realiza una descripción específica de lugares o personas. Para realizar esta observación el investigador necesita realizar una observación objetiva que evidencie el logro del criterio a evaluar. (BUNGE, 2012)
- ❖ **Rubrica:** Apoyándonos en el investigador (Díaz Barriga Arceo, 1998) , la rúbrica, es un instrumento que estima una evaluación con valor, permitiendo el equilibrio y la

regularidad del nivel del logro de los desempeños en el campo pedagógico, es de esta manera que nosotras en el proceso de la triangulación nos dimos cuenta que efectivamente una rúbrica nos brinda con mayor claridad el nivel del logro alcanzado.

- ❖ **Lista de cotejo:** Es un instrumento de valoración en un enfoque pedagógico, que nos facilita determinar a detalle las fortalezas y debilidades en una secuencialidad de elementos que nos asigna el criterio a evaluar, se considera términos precisos de la competencia, capacidades, estándar de aprendizaje y desempeños. (Tobón, 2015)

- ❖ **Diario de campo:** Instrumento que va direccionado a la reflexión de la jornada completa que ejerce una docente en el campo pedagógico, como afirma (Luna-Gijón, 2022) en su artículo de investigación sobre el diario de campo , afirma que por medio del diario de campo se registrara la actividad reflexiva y activa, donde no solo entra el aspecto cognitivos si no involucra las actitudes, las emociones, sentimientos , desempeños, con la finalidad de reflexionar y a partir de un TODO, mejorar.

- ❖ **Cuaderno de campo:** Hace referencia a un instrumento que tiene mayor precisión en la observación directa que recae en el agente principal con respecto al logro de la competencia, esta se realiza cada día, después de ejecutar la actividad de aprendizaje, se procede a evaluar a los niños para reafirmar el logro alcanzado, así mismo nos permite poder retroalimentar de manera significativa, recogiendo y partiendo siempre de lo positivo y apuntando siempre al ¿Qué debemos mejorar? ¿Cómo puedo mejorar? ¿Qué debo hacer para mejorar?, precisando nuestro concepto y reafirmado por el Ministerio de Educación.

- ❖ **Mapa de calor:** Gráficos visuales que manifiestan las áreas de mayor fortaleza, según (MINEDU, DISEÑO CURRICULAR NACIONAL, 2005) esta ponderada según la escala de valoración encontrada en la pg. 181 del programa curricular de la Básica Regular, la que establece el inicio, proceso y logro de la competencia, capacidades y desempeños, con una codificación de colores: rojo (inicio), amarillo (proceso) y verde (logro).

- ❖ **Cédula de entrevista:** Según (Cortazzo, 2016) en parte de su libro, argumenta que la cedula de entrevista es un espacio de discurso, comunicación, como lugar del encuentro, establecida en una lista formal de datos concretos que necesitamos recolectar, para con ellos aclarar un hecho o situación.

Tabla 3

Técnicas e instrumentos de recojo de información.

Aspecto	Técnica	Instrumento	Finalidad
Investigación exploratoria	Observación	❖ Lista de cotejo. ❖ Diario de campo. ❖ Cédulas de entrevista.	Recolección de información de primera fuente para poder reafirmar el problema de investigación y realización de la triangulación verídica y real partiendo de un diagnóstico inicial.
Línea base	Observación	❖ Ficha de observación. ❖ Cuaderno de campo.	Recolección de información para reafirmar el problema de investigación y la realización de la triangulación verídica y real,

Aspecto	Técnica	Instrumento	Finalidad
	Entrevista	❖ Diario de campo. ❖ Cedula de entrevista.	donde hemos podido evidenciar que del total de nuestra población 6 de los niños se encuentran en el inicio del logro de la competencia y el restante se encuentra en el proceso del logro de la competencia, la que nos ratifica la problemática diagnosticada.
Plan de acción	Observación	❖ Rubrica. ❖ Cuaderno de campo. ❖ Mapa de calor. ❖ Lista de cotejo. ❖ Diario de campo. ❖ Testimonios	Mejorar procesos de deconstrucción y reconstrucción. Verificar los aspectos positivos, negativo y avances.
Impacto	Observación Entrevista	❖ Entrevista ❖ Testimonio. ❖ Cuestionario	Identificar la percepción de los actores educativos en el avance del nivel de desarrollo de las competencias.
Experiencia de investigación	Entrevista	❖ Cedula de entrevista	Desarrollar procesos metacognitivos de la deconstrucción, reconstrucción

Aspecto	Técnica	Instrumento	Finalidad
			y evaluación de la investigación.

Nota. Fuente: Elaboración propia

Plan de Acción General

Tabla 4

Plan de acción general.

Subcategoría trabajada	Título (taller, sesión etc.)	Propósito/logro/ capacidad/habilidad (del taller, sesión, etc.)	Estrategia/propuesta	Tiempo (por horas)
❖ Cuantificadores	Línea base	Recoger información para triangular y priorizar el problema de investigación, obteniendo que 6 de los 7 niños presentan dificultad al resolver problemas de cantidad, el cual se direcciona al que se encuentra en el inicio del logro de la competencia y el restante se encuentra en el proceso del logro de la competencia.	❖ Observación	Se dio inicio en el mes de abril, aplicando la observación permanente durante la jornada académica por 4 horas pedagógicas, así mismo se aplicaron entrevistas de 45 minutos a los padres de familia y directora en la I.E.
❖ Clasificación			❖ Ficha de Observación.	
❖ Conteo			❖ Mapa de Calor ❖ Entrevistas	

Subcategoría trabajada	Título (taller, sesión etc.)	Propósito/logro/ capacidad/habilidad (del taller, sesión, etc.)	Estrategia/propuesta	Tiempo (por horas)
❖ Juego simbólico	Experiencias de	Desarrollar el juego como	Actividades de	Aplicamos la propuesta
❖ Juego psicomotor	aprendizaje.	estrategia en los procesos	aprendizaje.	lúdica en el mes de junio
	Esta cuenta	pedagógicos para fortalecer la	Guías de Orientación	concluyendo en el mes de
❖ Juego de	con 20	competencia resuelve problemas	para padres y docentes.	noviembre.
construcción	actividades	de cantidad.	Talleres de Orientación	La duración de cada
	de		para padres y docentes	actividad de aprendizaje y
	aprendizaje		Cada estrategia cuenta	taller de orientación
			con los siguientes	corresponde a 45 minutos.
			instrumentos de	
			evaluación:	
			❖ Rubrica.	
			❖ Cuaderno de campo.	
			❖ Mapa de calor.	

Subcategoría trabajada	Título (taller, sesión etc.)	Propósito/logro/ capacidad/habilidad (del taller, sesión, etc.)	Estrategia/propuesta	Tiempo (por horas)
			❖ Lista de cotejo. ❖ Diario de campo ❖ Testimonios.	
❖ Juego simbólico	Impacto	Identificar la percepción de los actores:	❖ Entrevista	Se llevó a cabo durante el proceso de la aplicación:
❖ Juego psicomotor		✓ Padres de familia. ✓ Directora de la I.E. ✓ Docente de práctica.	❖ Testimonio	PRIMER IMPACTO:
❖ Juego de construcción		✓ Especialista del MINEDU. en el avance del nivel de desarrollo de las competencias.	❖ Cuestionario	Inició en el mes de agosto, donde tuvimos una duración de 40 a 45 min por cada instrumento de recolección de información a los agentes educativos. SEGUNDO IMPACTO: Se desarrolló en el mes de setiembre, donde tuvimos

Subcategoría trabajada	Título (taller, sesión etc.)	Propósito/logro/ capacidad/habilidad (del taller, sesión, etc.)	Estrategia/propuesta	Tiempo (por horas)
				una duración de 40 a 45 min por cada instrumento de recolección de información a los agentes educativos.
				TERCER IMPACTO: Finalizando en el mes de noviembre, donde tuvimos una duración de 40 a 45 min por cada instrumento de recolección de información a los agentes educativos.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Plan de Acción Específico

Tabla 5

Plan de acción específico

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
❖ Cuantificadores	Línea base	Recoger información para triangular y priorizar el problema de investigación, obteniendo que 6 de los 7 niños presentan dificultad al resolver problemas de cantidad, el cual se direcciona al que se encuentra en el inicio del	❖ Observación. ❖ Ficha de observación. Direccionada a los niños y niñas de 3 años, registrada en el diagnóstico Inicial. ❖ Entrevistas. Direccionadas a los 7 padres de familia. Direccionada a la directora de la I.E.	Se dio inicio en el mes de abril, aplicando la observación permanente durante la jornada académica por 4 horas pedagógicas, así mismo se aplicaron entrevistas de 45 minutos a los padres de familia y directora en
❖ Clasificación				
❖ Conteo				

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		logro de la competencia y el restante se encuentra en el proceso del logro de la competencia.		la I.E.
Juego simbólico	Actividad 01 “La tiendita”.	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa los productos de la tiendita	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Imágenes) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema- (Productos reciclados) ✓ Búsqueda de estrategias. (Tiendas de madera) ✓ Representación. (Papel y crayolas)	14 de junio. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		según sus características perceptuales mediante el juego simbólico.	✓ Reflexión y formalización. (Micrófono) ✓ Transferencia.	
			CIERRE	
			✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 04 “El mercado.”	CAPACIDADES	INICIO	05 de Julio. 45 minutos.
		✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (títeres) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono)	
		PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	DESARROLLO	
		Compara y agrupa las	✓ Familiarización con el problema (Exploración del parque con las frutas y verduras) ✓ Búsqueda de estrategias. (Frutas y verduras) ✓ Representación. (Pizarra)	

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		frutas y verduras del mercado según sus características perceptuales mediante el juego simbólico.	✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 07 “Soy un pirata.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa las monedas del pirata según	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Monedas, de oro, plata y bronce) ✓ Búsqueda de estrategias. (Monedas) ✓ Representación. (Plastilina) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia.	02 de agosto. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		sus características perceptuales mediante el juego simbólico.	CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 10 “Soy un explorador.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (imágenes) ✓ Problematización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Insectos) (Lupas) (Fascos) ✓ Búsqueda de estrategias. ✓ Representación. (Registro de descubrimientos) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia.	23 de agosto. 45 minutos.
		PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa los insectos según sus características perceptuales mediante el	CIERRE	

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		juego simbólico.	✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 13 “El lobo feroz.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Chanco de peluche) ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Chanchos de peluche, plástico, juguetes, entre otros.) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Dramatización) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia.	14 de Setiembre. 45 minutos.
		PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa los chancos del cuento según sus características perceptuales mediante el juego simbólico.	CIERRE	

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 16 “Vamos a la feria.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos. ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Productos del mercado) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Papelotes y plumones) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. (Sector de la tiendita)	5 de octubre. 45 minutos.
		PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa los productos de la feria según sus características perceptuales mediante el juego simbólico.	CIERRE	

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 19 “La granja.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Vinchas de animales, cofre mágico) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) (Granjera) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Animales de material concreto) ✓ Búsqueda de estrategias. (Granja) ✓ Representación. (Maquetas de granja) ✓ Reflexión y formalización. (Micrófono) ✓ Transferencia. (Cartucheras y colores)	07 noviembre. 45 minutos.
		PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa los animales de la granja según sus características perceptuales mediante el juego simbólico.		

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)				
	Actividad 20 “Nos vamos de pesca.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Compara y agrupa los peces según sus características perceptuales mediante el	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (disfraces de peces, pecera) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Pescadora, piscina) ✓ Búsqueda de estrategias. (Peces imantados, redes de pescar y recipientes) ✓ Representación. ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. (Maquetas del mar)	15 noviembre. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		juego simbólico.	CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
Juego psicomotor	Actividad 02 “A lanzar pelotas de papel.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Expresa cuantificadores de peso y cantidad al lanzar pelotas, mediante el juego psicomotor.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos ✓ Problematización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Pelotas de papel) (Caja) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Papelotes y plumones) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE	21 de junio 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 05 “A tumbar botellas.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Expresa cuantificadores de peso y cantidad al tumbar botellas mediante el juego psicomotor.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Botellas) (Pelotas) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Cuadro de cartón con palitos de chupete) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE	12 de Julio 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 08 “Twist de los ratoncitos.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Expresa cuantificadores de peso y cantidad al bailar el twist de los ratoncitos mediante el juego psicomotor.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (títere gato negro) ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Vinchas de ratones y vinchas de gato) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Cerámica fría) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de	09 de agosto 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			preguntas)	
	Actividad 11 “Papa, papita, papotas.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Expresa cuantificadores de peso y cantidad con las papas, papitas, papotas, mediante el juego psicomotor.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Cuento) ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Papas de diversos tamaños) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Hojas y crayolas) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de	31 de agosto 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			preguntas)	
	Actividad 14 “Congelados.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Expresa cuantificadores de peso y cantidad al jugar congelados mediante el juego psicomotor.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (varita mágica) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Parlante de música) (Barita mágica) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Papelotes y plumones) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de	21 de Setiembre. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
			preguntas)	
	Actividad 17 “Pesca, pesca mucho – Pesca, pesca poco.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Expresa cuantificadores de peso y cantidad al pescar chapas mediante el juego psicomotor.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Cofre mágico) ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Chapas de colores y tamaños) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Chapas) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	19 de octubre. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
Juego de construcción	Actividad 03 “Todos a construir.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Cuenta de manera no convencional las piezas de su construcción mediante el juego de construcción	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Caja mágica de herramientas) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Material reciclado) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Papelote con hojas de color) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	28 de junio 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
	Actividad 06 “Creo y construyo mi juego favorito.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Cuenta de manera no convencional las piezas de su juego favorito mediante el juego de construcción.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Juguetes) ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema (Material reciclado) ✓ Búsqueda de estrategias ✓ Representación. (Mesas y carteles para la exposición) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	19 de Julio 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
	Actividad 09 “Mi cuerpo geométrico.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Cuenta de manera no convencional las fichas geométricas mediante el juego de construcción.	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (títeres) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema ✓ Búsqueda de estrategias. (Fichas geométricas planas) ✓ Representación. (Fideos) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	16 de agosto 45 minutos.
	Actividad 12 “Torres de	CAPACIDADES	INICIO	07 de Setiembre 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
	colores.”	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Cuenta de manera no convencional los bloques de su torre mediante el juego de construcción.	✓ Motivación (Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (Torres de juguetes) ✓ Problematicación (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema ✓ Búsqueda de estrategias (Bloques) ✓ Representación. (Papelotes y plumones) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 15 “Construye el mapa del tesoro.”	CAPACIDADES	INICIO ✓ Motivación	28 de Setiembre. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Cuenta de manera no convencional los pasos para construir el tesoro mediante el juego de construcción.	(Música)/Asamblea ✓ Recuperación de saberes previos (títeres) ✓ Problemатización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema ✓ Búsqueda de estrategias. (Pasos de papel) (Tesoro) ✓ Representación ✓ Reflexión y formalización. (Mapa) ✓ Transferencia. CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
	Actividad 18 “Armo mi casa.”	CAPACIDADES ✓ Traduce cantidades a	INICIO ✓ Motivación (Música)/Asamblea	26 de octubre. 45 minutos.

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
		expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Cuenta de manera no convencional los imantados que utilizan para armar su casa mediante el juego de construcción.	✓ Recuperación de saberes previos. (Imágenes) ✓ Problematización (Cartel de preguntas) ✓ Propósito (Micrófono) DESARROLLO ✓ Familiarización con el problema ✓ Búsqueda de estrategias. (Imantados) ✓ Representación. (Hoja y materiales) ✓ Reflexión y formalización. ✓ Transferencia. (Palos de chupete) CIERRE ✓ Metacognición (Cartel de preguntas)	
Guías de Orientaciones para padres y docentes	Recurso innovador	Orientar a los padres de familia mediante asesorías familiares. Orientar a las maestras en cuanto a la planificación.	Asesorías familiares	45minutos

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
❖ Juego simbólico ❖ Juego psicomotor ❖ Juego de construcción	Impacto	Identificar la percepción de los actores: ❖ Padres de familia. ❖ Directora de la I.E. ❖ Docente de práctica. ❖ Especialista del MINEDU. en el avance del nivel de desarrollo de las competencias.	❖ Entrevista ❖ Testimonio ❖ Cuestionario	Se llevo a cabo durante el proceso de la aplicación: PRIMER IMPACTO: Inició en el mes de agosto, donde tuvimos una duración de 40 a 45 min por cada instrumento de recolección de información a los agentes educativos. SEGUNDO IMPACTO: Se

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
				desarrolló en el mes de setiembre, donde tuvimos una duración de 40 a 45 min por cada instrumento de recolección de información a los agentes educativos.
				TERCER IMPACTO: Finalizando en el mes de noviembre, donde tuvimos una duración de 40 a 45 min por cada instrumento de recolección de información a los

Categoría/ subcategoría trabajada	Título actividades	Propósito /logro/ capacidad.	Estrategia/secuenciadidáctica	Tiempo
				agentes educativos.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Estrategias para el trabajo de campo, procesamiento y análisis de la información.

Estrategias para el trabajo de campo

Como equipo de investigación hemos determinado las siguientes estrategias para ejecutar el plan de acción de nuestro proyecto de investigación las cuales nos permitieron ejecutar de manera innovadora las estrategias propuestas y planeadas con la finalidad de fortalecer la problemática.

Deconstrucción:

- ❖ Se realiza la observación de los beneficiarios y su entorno.
- ❖ Leemos y analizamos el marco teórico para poder viabilizar y encaminar las propuestas innovadoras incorporadas al plan de acción.
- ❖ Triangulamos la información. (SIN ALTERAR LA PRÁCTICA)
- ❖ Revisamos el diseño de investigación para ordenar la propuesta de investigación
- ❖ Planificamos las Actividades de aprendizajes incluyendo la propuesta investigativa.
- ❖ Ejecutamos las actividades de aprendizaje de acuerdo al cronograma establecido.
- ❖ Realizamos el diseño metodológico.
- ❖ Evaluamos el antes, durante y después de la propuesta investigativa.

Reconstrucción

- ❖ Realizamos la observación y análisis permanentemente durante el inicio, desarrollo y cierre de la propuesta investigativa.
- ❖ Triangulamos la información.
- ❖ Sistematizamos la información y la registramos en los instrumentos seleccionados.
- ❖ Reflexionamos sobre las fortalezas y debilidades identificadas con el fin de mejorarlas.

Evaluación

- ❖ Nos conlleva a tomar decisiones ante las actividades ejecutadas.
- ❖ Registrar los resultados obtenidos.

- ❖ Aplicación de instrumentos de evaluación por cada actividad.
- ❖ Autoevaluación permanente entre las investigadoras con respecto al desempeño profesional.

Procesamiento y análisis de la información

- ✓ **LINEA BASE:** En cuanto al procesamiento de la información a partir de los instrumentos de recolección de información, hemos podido llegar a un diagnóstico inicial priorizando de esta manera el problema de investigación, la que por medio de la triangulación logramos analizar los resultados obtenidos y poder a raíz de ello proponer que alternativas de solución contrarrestaran la problemática.
- ✓ **PLAN DE ACCIÓN:** El procesamiento de la información se dio en cada triangulación realizada durante cada aplicación de las actividades de aprendizaje, la que permitió llevarnos a un análisis de las fortalezas y debilidades que presentan los niños y partir de ello reconstruir para mejorar las estrategias y herramientas que intervienen en la propuesta resolutive.
- ✓ **IMPACTO:** El procesamiento de la información lo hicimos por medio de la triangulación de los agentes que pudieron compartir su testimonio acerca del “CÓMO” le pareció la propuesta en cuanto al desarrollo de su hijo, así mismo a los docentes del módulo, como fue el desempeño de nosotras investigadoras y por último de la especialista en cuanto a los recursos de innovación y desempeño como docentes practicantes en el modelo de servicio educativo flexible, todo ello permitió hacer un análisis para concretizar el gran impacto que trajo consigo la investigación.

Consideraciones Éticas

- **HONESTIDAD ACADÉMICA:** Nuestra investigación presenta datos verídicos y reales, desde el muestreo representativo y el contexto donde recae la investigación.
- **MANEJO RESPONSABLE DE LA INFORMACIÓN Y CONFIDENCIALIDAD:** La tesis de investigación va direccionada al campo educativo con el único fin de poder obtener el grado de licenciadas y seguir creciendo en la formación profesional.
- **AFIRMACIÓN DE LA VIDA Y DIGNIDAD HUMANA:** Para poder aplicar instrumentos de recolección de información a nuestras unidades de estudio es importante resaltar que tenemos y contamos con la autorización de fotografías de manera documentada.
- **RESPECTO AL MEDIO AMBIENTE:** Los recursos y materiales empleados en el proceso de investigación no causa ningún daño medio ambiente, sin embargo, sumamos y contribuimos en el respeto y la práctica constante del enfoque ambiental.
- **RECONOCER Y RESPETAR LOS DERECHOS DE AUTOR:** La presente investigación se encuentra en construcción, cumpliendo el derecho de autoría de los personajes investigativos que nos permiten argumentar y dar fundamento teórico, aplicando el formato APA séptima edición para evitar cualquier aspecto de plagio o citado incorrecto.
- **CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN:** Antes de poder desarrollar la tesis expuesta, se le pidió la autorización representada en el RD de la aprobación y el permiso otorgado por la directora de la I.E. así mismo a los padres de familia para que sus menores sean beneficiarios del impacto investigativo, teniendo documentos autorizados.

- **FINALIDAD DE INVESTIGACIÓN ORIENTADA AL BIEN COMÚN:** La finalidad de nuestra investigación va direccionada al campo educativo y a la mejora de la construcción de metodologías activas mediante el juego en el aprendizaje y enseñanza del área de matemática en el nivel inicial.
- **JUSTICIA EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN:** El trato con las 8 unidades de investigación van de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, porque es lo que evaluamos no estandarizamos el nivel del logro, respetamos la libertad de expresión y la libertad de desenvolverse de manera flexible sin ser direccionadas ni mucho menos dirigidas metódicamente.
- **DIVULGAR Y COMPARTIR LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN:** La investigación se encuentra en construcción sin embargo la intención de las investigadoras es publicar la tesis en el repositorio de nuestra Escuela de Educación Superior Pedagógico Público de Arequipa y generar a partir de la presente tesis un artículo de investigación para publicarlo o revistas u otras fuentes que nos permita ser publicada y esté al alcance y conocimiento del público en general.
- **TRANSPARENCIA EN EL USO DE RECURSOS PARA LA INVESTIGACIÓN:** Todos los recursos son empleados con criterio de responsabilidad y honestidad.

Capítulo III

Resultados de la Investigación

En el presente capítulo, encontraremos el origen, proceso y el final de nuestra investigación acompañados de los resultados que logramos obtener, en cuanto a la línea base, subcategorías, impacto y experiencia personal de nosotras como docentes practicantes, este capítulo engloba tanto las debilidades, fortalezas y logros alcanzados, la reflexión en cuanto a la deconstrucción y reconstrucción de la practica pedagógica articulada con la investigación.

Es importante mencionar que nosotras investigadoras aplicamos 20 actividades de aprendizaje evidenciadas en nuestro plan de acción, las cuales fueron trianguladas constantemente después de su aplicación para poder sistematizarlas en el presente capitulo como evidencia real y concreta, donde no solo recayó en el actor principal el “niño y niña”, si no se trabajó de manera colegiada con padres de familia y docentes incluyendo a la comunidad.

En Cuanto A La Línea Base

Tabla 6

Línea base

CATEGORÍA	FICHA DE OBSERVACIÓN	ENTREVISTA	MAPA DE CALOR
Resuelve problemas de cantidad	Después de aplicar 12 fichas de observación, hemos evidenciado que la mayoría de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I 071 San Juan de Dios, no logran clasificar los objetos de su entorno en los diferentes momentos de jornada pedagógica, no establecen relaciones al comparar ni agrupar, se evidencia que la mayoría de los niños solo optan por juntar todo en desorden y cuando se les plantea preguntas de pensamiento crítico reflexivo, estos optan por no responder y solo quedarse en silencio. En parte de la observación también recogimos como evidencia que los niños y niñas no expresan cuantificadores de cantidad ni de peso, esta observación fue recogida durante el juego en sectores, la mayoría no sabía dónde habían más juguetes, más bloques, o pocos bloques,	Se aplicó una entrevista a la directora de la I.E.I. con la finalidad que nos proporcione información acerca del nivel del logro de los niños y niñas del nivel inicial acerca a las competencias del área de matemática, nos mencionó que los niños y niñas en su mayoría presentan un déficit en la competencia Resuelve problemas de cantidad, pues no reconocen características de los objetos, manejaban una observación superficial, no profundizaban en la comparación y agrupación de los mismos objetos, así mismo no expresaban cuantificadores de cantidad y de peso, no conocían ello y todos los niños no cuentan de manera	El presente instrumento recae en el diagnóstico inicial que se realizó al inicio de año, teniendo como resultados que los niños y niñas de 3 años del aula “Super Héroes”, se encuentran en el inicio, esto quiere decir que desconocen acerca del área de matemática y no han tenido interacción con respecto al clasificar objetos, al expresar cuantificadores y en el conteo convencional, lo

CATEGORÍA	FICHA DE OBSERVACIÓN	ENTREVISTA	MAPA DE CALOR
	presentaban confusión porque no comprendía el término “MUCHO” y “POCO”, es importante resaltar que la expresión va de la mano con el objeto , con el sentir, y es ello lo que observamos en los niños y niñas , además se observó que los niños no cuentan de manera convencional, ellos solo repiten de manera memorística el número de manera expresiva, lo que no le permite comprender el número con el objeto, todas se movilizan dentro de la competencia “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” , la que pertenece al área de Matemática.	convencional solo repiten lo que escuchan, en este caso los números, problema que se viene enfrentando años tras años y se ha visto reflejado con mucha más profundidad estos dos años que estuvimos en pandemia y confinamiento donde los niños no procesan la información recibida, por lo contrario lo realizan de manera superficial.	que confirma que nuestra población no ha tenido una experiencia previa sin embargo a diferencia de las demás áreas y competencias, el área que tiene mayor déficit es el de matemática y en su totalidad en la competencia resuelve problemas de cantidad.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Triangulación

Para la elaboración de la línea base hemos considerado 3 instrumentos de recolección de información; 12 fichas de observación, 1 entrevista aplicada a la directora y 12 mapas de calor, los cuales nos han permitido priorizar nuestro problema de investigación central, coincidiendo que los niños y niñas de 3 años presentan “DIFICULTAD EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”, en el área de matemática, la que trajo consigo sub problemas.

El problema priorizado responde a la competencia perteneciente al área de matemática, encontrada en el diseño curricular del nivel inicial, dicho problema se convierte en dificultad por que los niños y niñas desconocen y por ende no tuvieron una experiencia previa, en cuanto a las competencias y desempeños que abarca la competencia general, es por ello que los niños y niñas no clasificaban los objetos al momento jugar, al momento de comer, al momento de trabajar, no establecían relación al comparar colores, formas, tamaños, ni lograban agruparlos según sus características perceptuales, es por ello que por medio de los instrumentos aplicados nos permitieron ver el nivel en el que se encontraban los niños y cuáles eran las necesidades e intereses frente a las sub problemáticas.

En cuanto a la expresión de cuantificadores, los niños y niñas no conocían ni sabían que era cuantificador “MUCHO” o “POCO”, ello nos lo pudo proporcionar en mayor amplitud la ficha de observación ya que por medio de los criterios de nivel, hemos podido ratificar que no comprendían la expresión y no lo articulaban con el objeto, de la misma manera recae en el cuantificador de peso, si el niño no logran comprender al expresión, mucho menos podrá expresarlo en compañía de peso, “PESA MUCHO” o “PESA POCO”, la que es parte y pieza fundamental en el

problema central, este proceso de análisis e identificación nos permite deslingar el problema central para poder atacarlo con propuestas de solución que sean eficaces y óptimas para su evolución de mejora.

En cuanto al tiempo, que es parte del desempeño que encontramos en el Diseño Curricular del nivel Inicial también encontramos el cuantificador de “TIEMPO” , el que nos indica que los niños y niñas de 3 años deben expresar el término de tiempo “UN RATITO”, en este caso nosotras como investigadoras hemos podido recoger la información a detalle mediante los instrumentos y coinciden que en cuanto al tiempo, logran expresar “UN RATITO” e incluso mencionan en más de una oportunidad durante la jornada “DESPUÉS” “UN MOMENTO” “ESPERAME” “MAS TARDECITO” , entre otros que son parte del desempeño en cuanto a cuantificadores, es por ello que nosotras no consideramos que sea un sub problema, por lo contrario fue un recurso necesario para la evolución de los juegos en las actividades de aprendizaje planteadas.

En cuanto al conteo, según el MINEDU afirma que el niño de 3 años debe estar contando de manera espontánea en un orden convencional, pero si bien es cierto como afirma **(B., 2005)** el contar para un niño de 3 años es comprender la expresión con el objeto, si bien, el número es un símbolo, pero la expresión es lo abstracto y lo concreto es lo que convierte dicho a aprendizaje en significativo, por ende hemos priorizado la competencia “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”, aspecto fundamental para alcanzar el perfil del estudiante en un primer, segundo y tercer nivel e incluso en su formación futura como profesional, la competencia resuelve problemas de cantidad no solo hace referencia a la solución de problemas matemáticos si no ha permitido desarrollar y potencializar las habilidades resolutivas ante los problemas de su vida cotidiana.

Ver anexo 04, donde encontraremos el diagnóstico inicial en cuanto a las áreas curriculares que exige el diseño curricular del nivel inicial, donde podremos corroborar la información argumentada, sustentada y aplicada en cuanto a nuestra línea base.

En cuanto a las subcategorías

Tabla 7

Subcategoría Juego Simbólico

Fecha: 14 de junio al 07 de noviembre.

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
Nosotras como investigadoras hemos aplicado 8 actividades de aprendizaje para poder recoger información acerca del logro de los criterios de evaluación planteados acerca de la clasificación al comparar y agrupar objetos de su entorno, ante ello presentamos la aplicación de las actividades con nuestra propuesta de la sub categoría “JUEGO SIMBÓLICO” , donde en la Actividad de aprendizaje N°01 “La tiendita”, hemos podido evidenciar que en su mayoría no logran comparar los productos de la tiendita , teniendo	Contamos con 8 diarios de campo que nos permitieron a nosotras como investigadoras y docentes practicantes poder saber y conocer no solo el logro del nivel de los criterios evaluados si no nos ha permitido saber cómo se encuentra el estudiante en cuanto a su estabilidad emocional, ello influyó bastante en cuanto a lo que hemos podido recoger la información hemos notado que al inicio en la Actividad de aprendizaje 01 “La tiendita” donde los niños y niñas al solo escuchar el propósito, presentían temor y desconfianza se les notaba temerosos y bastantes distraídos, por medio de esta actividad nos hemos dado cuenta que el juego simbólico si es significativo porque ellos disfrutaron y quieren incluso seguir solo jugando, sin embargo lo alcanzaron en su totalidad el propósito de aprendizaje, así mismo nos permitió reflexionar acerca de nuestro desempeño como docentes en cuanto a la	En cuanto a los mapas de calor, tenemos 8 que responden a la sub categoría: JUEGO SIMBÓLICO , la que contra ataca a la sub categoría problema: CLASIFICACIÓN, este instrumento nos permitió recoger información general del nivel del logro de la competencia, iniciando con la Actividad de aprendizaje 01 “La tiendita” , el niño y niña se encontraba en el inicio del logro de la competencia presentando bastante dificultad en poder comparar y agrupar los productos de la tienda, por el hecho de no haber tenido una

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
como criterio de valor “0”, porque en su mayoría no comparan, simplemente se interesaron más por jugar, mas no tuvieron claridad en el propósito, a partir de ello empezamos a generar la aplicación de otras 2 actividades que permitieron que el niño se adapte y profundice el juego simbólico, para llevarlo al campo cognitivo sin temor y sin miedo, es por medio de dichas actividades que en la Actividad de aprendizaje N°10 “Soy un explorador”, hemos podido notar el gran avance que los niños y niñas presentaban, donde eran capaces de explorar y comparar una sola de las características que presentaban los insectos encontrados en su búsqueda, teniendo en su mayoría a niños que se	forma y manera de cómo es que estamos presentando al propósito de aprendizaje, con el fin de poder brindar mejoras en la siguiente actividad. A medida que el tiempo continuaba propusimos la aplicación de 3 actividades para poder corroborar que el niño estaba en gradual avance, es por ello que llegamos a la Actividad de aprendizaje 10 “Soy un explorador” , donde el niño desde casa ya se encontraba motivado y ansioso con venir al colegio ya que se solicitó que vinieran disfrazados, su estabilidad emocional mejoro, el rol de ser investigadores en su juego simbólico tuvo mayor acogida que al inicio, y en su minoría lograron y respondieron a los criterios de comparar y agrupar las características perceptuales de los insectos, considero que fue tanta su curiosidad y su gusto por los insectos que olvidaron el objetivo y no lograron en su gran mayoría comparar ni agruparlos, comprendiendo que es un proceso gradual el avance en donde nuestro rol docente practicante juego un papel importante, en cuanto al material, espacio e interés que presentan los niños para ello propusimos plantear 2 actividades las cuales responden a nuestras actividades de suficiencia, donde se trabajó material concreto, espacios	experiencia previa la que nos daba indicios que el niño recién se integrando y necesita el acompañamiento respetuoso de la maestra para mejorar y fortalecer los criterios no alcanzados, para ello se aplicaron otras 2 actividades de aprendizaje las cuales dieron pase a la actividad de aprendizaje N° 10 que lleva por título “Soy un explorador” , donde el estudiante se encontraban en el proceso del logro de la competencia presentando mejoras en cuanto los criterios evaluados, al comparar y agrupar, en su mayoría los niños y niñas agruparon un solo insecto, y otros solo compararon mas no agruparon, esto dio como resultado que la mayoría de los niños se encuentran en el proceso del logro de

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
encontraron en el nivel del proceso de la competencia, siendo nuestra actividad intermedia ya que a medida que continuaba el tiempo generamos 3 actividades de aprendizaje más para fortalecer y lograr alcanzar los criterios de evaluación que eran el “COMPARAR” y “AGRUPAR”, dando lugar a la Actividad de aprendizaje N°19 que lleva por título “Una aventura en la granja de la alegría.” En la presente actividad, logramos evidenciar el logro de los criterios de clasificación, lograron comparar las características de los animales de la gran, su textura, color, forma, entre otros criterios para poder agruparlos en sus establos mediante el juego simbólico donde asumieron el rol de ser granjeros, ello dio lugar a	significativos y trabajamos de la mano con los procesos didácticos donde aplicamos la Actividad de aprendizaje 19 “Una aventura en la granja de la alegría”, donde los niños vinieron caracterizados de granjeros, desde el inicio se impactaron por el propósito, motivación, el sombrero que se pusieron con su chaleco el ver una granja casi real en el patio de su jardín con varios animales grandes de material concreto rompió completamente el esquema de distracción, si no el niño tubo claro el propósito, completamente estables los niños y niñas emocionalmente, supieron autorregular sus emociones, se apoyaron, trabajaron en conjunto e individual, respondieron a las preguntas de manera reflexiva, logrando comparar las características de los animales de la granja y agrupándolos en sus establos según sus propias características perceptuales, llegando a así al logro alcanzado de los criterios de evaluación y evidencia solicitada en la actividad, donde fueron capaces de comparar y agrupar sus propios animalitos en su propia maqueta de los animales de la granja. Por ultimo quisimos ver si el niño era capaz de llegar al logro destacado y efectivamente el niño de 3 años estaba impactado	los criterios planteados, necesitando plantear 3 actividades más que complementan las 7 actividades planteadas para poder evidenciar el logro de los criterios y como es que el juego simbólico permite y logra que los niños clasifiquen los objetos de su entorno de manera lúdica y divertida. En la actividad de aprendizaje N°19 “Una aventura en la granja de la alegría, hemos podido evidenciar por medio de este instrumento como la mayoría de los niños y niñas se encuentran en el logro de la competencia, alcanzado responder ambos criterios planteados en los instrumentos que fueron comparar y agruparlos animales de la granja, de tal manera que surge la actividad de aprendizaje N°20 “Nos vamos de

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
alcanzar la sub categoría problema “Clasificación” , por medio del juego como estrategia en el proceso de su aprendizaje, sin embargo no termina en este aspecto, si no dimos pase a poder aplicar una última actividad, la cual mencionar que las 2 ultimas actividades aplicadas eran nuestras clases de suficiencia, por medio de la actividad de aprendizaje N°20 “Nos vamos de pesca”, los niños y niñas de 3 años lograron en su totalidad comparar todos los peces y agruparlos, teniendo en consideración características perceptuales según su contexto real y según sus características perceptuales, respondiendo y argumentando sus respuestas.	por como el juego puede ayudarlo a divertirse buscando una solución a un problema, como por medio del juego puede clasificar, establecer relaciones, comprar y agrupar, dando lugar a la actividad N°20 “Nos vamos de pesca”, donde los niños vinieron vestidos como pescadores, trabajaron en los espacios externos, vieron una piscina que impacto bastante en cuanto a su interés, estaban alegres y ello se vio reflejado en el inicio, durante y el cierre de la actividad, donde los niños y niñas de 3 años lograron establecer relaciones al comparar los peces y al agruparlos, en un primer momento con su cuerpo, en un segundo momento con materiales en este caso con peces imantados donde empezaron a hacer como pescadores y pescaban los peses y los ordenaban según sus criterios perceptuales, para ello utilizaron baldes y los agruparon por colores y tamaños respondiendo de manera reflexiva las preguntas formuladas, logrando de esta manera con mucha más facilidad el logro destacado de los estudiantes, ya que lo hicieron mucho mejor que la actividad 19, supieron resolver el conflicto con mayor rapidez, fueron claros, argumentaron sus respuestas y sobre todo se concretizó en la transferencia donde	pesca”, que fue la actividad que evidencio no solo el logro alcanzado si no el destacado por que los niños y niñas no tardaron en comparar y agrupar, sustentar respuestas transferirlo en otro contexto y poder clasificar mediante el juego simbólico, simulando ser un pescador, la que fue un gran avance, convirtiéndose significativo porque en su totalidad los niños y niñas de 3 años alcanzaron el logro destacado.

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
	fueron capaces de resolver el mismo problema pero en otro contexto real , siendo el cuaderno de campo el instrumento que recogió con mayor detalle aspectos que influyeron en el inicio, proceso y en el final del presente trabajo de investigación.	

Nota: Fuente: Elaboración propia.

Triangulación

Se aplicaron 8 actividades de aprendizaje para poder evaluar el nivel del logro de la subcategoría donde el juego simbólico ataco la sub categoría problema en cuanto a la clasificación al comparar y agrupar objetos de su entorno según sus características perceptuales, sin embargo es importante resaltar que durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje incluida la propuesta en cuanto al JUEGO SIMBÓLICO, de manera aliada se movilizaban las demás sub categorías, ya que por medio de recursos como bailes, cantos, momentos de la jornada pedagógica, utilizábamos el juego psicomotor como parte de la motivación, así mismo el juego de construcción en el momento del juego libre en sectores, siendo integrada a la subcategoría permitiéndonos ver el nivel del avance del logro en cuanto a la CLASIFICACIÓN delos objetos al compararlos y agruparlos.

Con referencia a la categoría JUEGO SIMBÓLICO, tuvimos grandes logros, estos fueron completamente significativos porque les permitió asumir roles variados donde los niños y niñas creían en verdad ser un pescador, un granjero, un explorador, como lo describe los Diarios de campo N°1, N°10, N°19, N°20 los que nos dan a conocer que este tubo un progreso gradual, donde realmente se reflejó el placer por aprender al comparar y agrupar, ello nos muestran y coinciden los 3 instrumentos aplicados por cada actividad de aprendizaje.

Los logros identificados se han dado con la aplicación del plan de acción basados en la teoría de Piaget, en donde el niño se encuentra en la construcción de su propio aprendizaje y se desarrolla en el momento sensorio motor, adquiriendo el juego de roles que es parte del juego simbólico, la que dio paso a que el niño de 3 años no solo tengan un progreso en el logro de los criterios si no logren alcanzar y destacar porque fue el juego que más impacto e interés tubo, cubriendo de esta manera las necesidades de los niños y convirtiendo el enseñar las matemáticas en cuanto al clasificar en un jugar de diversión, siempre teniendo en cuenta el material que se emplea, las estrategias utilizadas, la constante reflexión personal y grupal para poder fortalecer las debilidades encontradas sabiendo que todo nuevo aprendizaje va de menos a más y es lo que sucedió en cuanto a la subcategoría, tuvo gran acogida sin embargo no aterrizo en un inicio al logro de los criterios de evaluación por factores que fueron puliéndose en el camino, llegando a que el niño disfrute de jugar comparando, agrupando objetos, animales, frutas, y no solo en el área cognitivo, en la escuela, si no dicho aprendizaje lo transfirió en casa, la cual se evidencia en los testimonios de los padres de familia, cómo el juego simbólico se entiende que es un juego y como juego se dice o se tiene un concepto tradicional arraigado donde ven al juego como pérdida de tiempo donde el niño hace lo que quiere y no aprende, este pensar se convirtió en un pensamiento falso y erróneo en cuanto a las maestras practicantes, directora, padres de familia y los mismos niños, donde comprendieron cuán importante es ver al juego como una estrategia durante el aprendizaje de nuestros

niños y niñas, es por ello que el juego simbólico permitió al estudiante analizar, pensar, repensar, reflexionar, argumentar y sistematizar sus ideas, respuestas, soluciones y estas poder socializarlas.

Como evidenciamos en los instrumentos aplicados, en la actividad N°01 los niños y niñas se encontraron en el inicio del nivel del logro de los criterios, en la actividad N°10 se encontraron en el proceso del nivel del logro de los criterios planteados, en la actividad N°19 ya lograron alcanzar el nivel esperando en cuanto los criterios planteados y en la actividad N°20 alcanzados el logro destacado al comparar y agrupar según características perceptuales, dando evidencia y coincidiendo los 3 instrumentos de evaluación y recolección de información en la presente triangulación la cual estuvo en constante deconstrucción y reconstrucción de la practica con la investigación.

Tabla 8*Subcategoría Juego Psicomotor**Fecha: 21 de junio al 19 de octubre*

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
Se aplicaron 6 actividades de aprendizajes que responden y apuntan a la sub categoría “JUEGO PSICOMOTOR”, atacando a la subcategoría problema “CUANTIFICADORES”, de tal manera contamos con 6 rubricas de evaluación la cual estuvieron en un constante mejorar, como resultados en la Actividad de aprendizaje N°2 “A lanzar pelotas de papel”, los niños y niñas según el criterio de valor, se encontraban en el “1” por qué en la mayoría de los niños y niñas no conocían el cuantificador de cantidad y el cuantificador de peso, por ende no lograron comprender la expresión de MUCHO – MENOS, PESA MUCHO – PESA POCO, lo que nos hizo reflexionar acerca de cómo podemos ayudar y mejorar dicha debilidad por	Se cuenta con 6 diarios de campo que nos permitió conocer más a profundidad como ataco la sub categoría “JUEGO SIMBÓLICO” a la sub categoría problema “CUANTIFICADORES” , donde por medio de 6 actividades de aprendizaje hemos podido tener el inicio, proceso y logro de los criterios planteados como propuesta de mejora ante la dificultad que presentaban los niños y niñas de 3 años, iniciado con la actividad de aprendizaje N°2 “A lanzar pelotas de papel”, hemos podido evidenciar que los niños y niñas al escuchar que hoy van a jugar, ya se emocionaron, se alegraron, despiertan en ellos el interés de ya hacerlo, sin embargo cuando se dio inicio al juego muchos no tenían control de sí mismo, no respetaban los turnos, querían seguir tirando las bolitas de papel, no aterrizaron en el propósito	En cuanto a los mapas de calor contamos con 6 mapas de calor de las 6 actividades aplicadas, estos nos permitieron recoger información de manera general desde una mirada panorámica con respecto al nivel en donde se encuentra el niño, en la Actividad de aprendizaje N°1 “A lanzar pelotas de papel”, los niños y niñas en su mayoría se encontraban en el inicio del logro de la competencia, debido a factores de la planificación y desempeño docente que no estuvo presente , para ello se mejoraron estrategias, preguntas, momentos e incluso recursos para fortalecer las

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
medio del juego psicomotor, en este caso se empleó el juego óculo – manual la cual no se logró alcanzar los criterios de evaluación, para ello a medida que avanzaba el tiempo se volvió a aplicar la siguiente Actividad de aprendizaje N°11 “Papa, papita, papota” donde los niños y niñas ya teniendo una experiencia previa y el a ver interactuado con los cuantificadores de cantidad y peso por medio del juego psicomotor , como resultado en su mayoría los niños se encontraban el proceso del nivel del logro de los criterios, algunos lograban identificar y expresar la papá que pesaba mucho y la que pesaba poco, mas no lograban identificar en donde habían muchas papas y en donde habían pocas papas, de tal manera les paso a otros niños y niñas solo identificaron y expresaron en donde habían más papas y donde habían pocas, más no se atrevieron a identificar el peso, sin embargo hubo un avance en cuanto	aspectos que tampoco la maestra practicante lo brindó en el inicio y antes del juego psicomotor, es por ello que trajo consigo que los niños y niñas se encuentren en el nivel de inicio de la competencia, presentando más de una sola deficiencia, en cuanto al comportamiento, la intención, el propósito y la ausencia de la autorregulación, a medida que el tiempo avanzaba se propusieron otras actividades para lograr evidenciar si había una mejora o un avance, para ello se aplicó la Actividad de aprendizaje N°11 “Papa, papita, papota”, desde que los niños en casa trajeron su papa, al inicio no entendían el por qué o para que, cuando la maestra les fue presentando el tema, el propósito, se sorprendieron pero aún estaban confundidos, sin embargo al momento de dar inicio al juego psicomotor la maestra aclaró cuáles eran los acuerdos que era válido y no era válido, para ello los criterios estaban claros y ellos comprendían que debían hacer, estaban entusiasmados muy contentos que inicio su	debilidades presentadas, para dar pase a la Actividad N°2, “Papa, papita, papota”, dónde hemos podido evidenciar que gracias a las mejoras hemos logrado evidenciar que el niño se encontraba en el proceso del logro de los criterios de evaluación, según los cuantificadores al expresar mucho o poco y al expresar peso de “pesa mucho o “pesa poco”, lo que permitió tener mayor interacción y mejoras en cuanto a la comprensión de lo que expresamos con la acción que realizamos, sin embargo hubieron mínimas debilidades que fueron mejoradas en el proceso de deconstrucción y reconstrucción teniendo como resultados evidenciados en la Actividad de aprendizaje

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
al logro del criterio valorizado gracias al juego psicomotor por que se miraba el interés de que el niño aprenda con el movimiento de su cuerpo y con la integración de diversas habilidades motoras del cuerpo, permitiéndonos que el niño y la niña se encuentre en el nivel de valor 2, gracias a este proceso de ir gradualmente mejorando y teniendo resultados positivos los niños y niñas exigían actividades psicomotoras lúdicas, para ello propusimos con las mejoras y las observaciones levantadas la Actividad de aprendizaje N°17 “A tumbar botellas”, dicha actividad permitió que el niño por medio del juego psicomotor, aplicando la coordinación óculo manual y óculo podal, alcancen en su mayoría estar en el nivel del logro de los criterios evaluados, al poder identificar y expresar el cuantificador de cantidad “MUCHO” “POCO”, donde los niños fueron capaces de decir que tumbaron muchas otros	juego para saber que papa pesaba mucho y cual pesaba poco, y cuantas papas había recolectado si muchas o pocas, teniendo en la mayoría de niños un gran avance entendieron e identificaron la expresión de cantidad mucho y poco, reconocieron que habían encontrado muchas papas y pocas papas, porque durante su juego todos querían tener todas las papas para ello se evidencio que lograron sin embargo dentro de ellos algunos solo lograron expresar el peso al momento de cargarlo mas no cuando tenían las papas juntas, mejorando los aspectos de la primera actividad y ahora mejorando con la segunda actividad damos pase a la Actividad de aprendizaje N°17 “A tumbar botellas”, la actividad tubo un gran impacto en los niños y niñas porque integraron dos habilidades óculo manual y óculo podal, al momento de presentar el propósito este se dios de manera significativo porque lograron entender mediante imágenes que es lo que tenían que hacer, cuando se dio inicio al juego los mismos niños	N°17 “A tumbar botellas”, donde por medio del presente instrumento los niños y niñas en su totalidad alcanzaron el logro de los criterios planteados, lograron expresar la cantidad de papas no solo de ellos si no el de sus compañeros, expresando el cuantificador de cantidad mucho y poco, así mismo cuando empezaron en su búsqueda fueron capaces de identificar y reconocer el peso de la papa, articulando el peso con la cantidad, expresando “esta papa pesa mucho” y “esta pesa poco” comparando constantemente y respondiendo con argumento las preguntas planteadas por la maestra evidenciando el logro en cuanto a los criterios de CUANTIFICADORES por medio del JUEGO PSICOMOTOR.

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
expresaban que habían tumbado pocas botellas la cual era coherente con el hacer y el decir, llegando a la significatividad del logro en cuanto a la sub categoría, de tal manera evidenciamos que al momento de reconocer las pelotas, el niño logro darse cuenta si la pelota “PESABA MUCHO” o “PESABA POCO”, alcanzando el razonamiento en un alto nivel cognitivo donde le niño logro articular ambos criterios planteados con respecto a los cuantificadores donde podían afirmar que la pelota que pesaba mucho, tumbaba muchas botellas, las que pesaban poco tumbaban pocas botellas, ello fue la evidencia final de como el juego psicomotor permitió por medio de recursos, materiales y herramientas lograr que la subcategoría problema de cuantificadores ya no sea un problema si no un logro alcanzando según el MINEDU.	hicieron recordar a la maestra que era válido y que no, cuáles eran los acuerdos de convivencia lo que género que efectivamente no solo se trabaja el juego psicomotor para atar cuantificadores en el área de matemática si no se trabaja íntegramente, los niños reconocieron e identificaron la expresión mucho y poco cuando lanzaban sus pelotas ellos decían que habían tumbado muchas y otros pocas, pero en su totalidad los niños alcanzaron el logro esperado en cuanto a los criterios, así mismo reconocieron el peso de las pelotas al relacionarlo con la cantidad, la fuerza y puntería, ellos se dieron cuenta que con una pelota que pesa mucho lograra tumbar muchas botellas y que con una pelota que pesa poco lograra tumbar pocas botellas integrando ambas mediante el juego psicomotor que para ellos que de disfrute en su plenitud, porque se trabajó el movimiento corporal.	

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Se aplicaron 6 actividades de aprendizaje cada actividad contiene 3 instrumentos de evaluación la que nos permitió recoger y evaluar el nivel del logro de los criterios en cuanto a la SUBCATEGORÍA JUEGO PSICOMOTOR en relación a la SUBCATEGORÍA CUANTIFICADORES, es importante mencionar que los niños y niñas de 3 años disfrutaban del juego y más aún cuando el cuerpo se encuentra en movimiento, ya que ocasiona en el organismo del niño la sinapsis cerebral generando no solo habilidades físicas si no de concentración, puntería, calculo y llevándolo a un pensamiento analítico reflexivo, mediante nuestra propuesta de investigación hemos podido comprobar que el niño es capaz de expresar cuantificadores de cantidad, de peso, y como lo hemos podido explicar en la línea base son capaces de expresar cuantificadores de tiempo, no es nada difícil si la cuantificadores docente hace del juego parte del aprendizaje lograremos lo que podemos evidenciar en cuanto a los resultados, el poder emplear estrategias lúdicas permiten que el estudiante no solo adquiera un nuevo aprendizaje de manera significativo si no disfruta de lo que aprende y más aún cuando hablamos y nos referimos a las matemáticas, hasta el semblante de los niños y niñas de 3 años cambia, cuando en nuestra propuesta compartíamos el propósito diciéndoles que hoy “VAMOS A JUGAR” , para ellos era lo mejor, y más aún para la docente porque este juego psicomotor tenía una intención pedagógica, de la mano se integra el juego simbólico, el juego de construcción trabajamos y atacamos las demás deficiencias y estas las fortalecemos.

Por medio de los 3 instrumentos de recolección de información en cuanto a la evaluación han coincidido en cuanto a triangulación de las actividades como lo hemos podido analizar, en la actividad N°2, los niños se encontraban en inicio ya que no tuvieron esa experiencia previa, sin

embargo ya habíamos despertado el interés, del jugar aprendiendo, mediante la reflexión de pares hemos podido mejorar constantemente viendo el avance gradual en la actividad N°11 donde los niños se encontraron en el proceso del logro y para finalizar en la actividad N°17 los niños y niñas alcanzaron responder de manera óptima y eficaz el logro de cada criterio de evaluación planteado que son parte de nuestra categoría general RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.

El logro que se tubo fue muy significativo ya que los niños de 3 años están en constante interacción de movimiento y es por medio del cuerpo que el niño aprende, este logro está plasmado en los 3 instrumentos que nos han permitido reflexionar del avance y de las debilidades que durante el proceso se presentaban, los padres de familia, la directora y nosotras como maestras practicantes hemos sido las testigos de cómo los niños han logrado ver al juego desde el primer momento el juego en sectores como un jugar aprendiendo. Todas las actividades de aprendizaje se encuentran en nuestro plan de acción y en los anexos que se adjuntan en cada instrumento aplicado.

Tabla 9

Subcategoría Juego de construcción.

Fecha: 28 de junio al 26 de octubre.

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
Contamos con 6 rubricas que responden a las 6 actividades de aprendizaje que hemos aplicado durante este tiempo, donde en la Actividad de aprendizaje N°3 "Todos a construir", hemos podido evidenciar que se encontraban el criterio que corresponde al nivel con valor "1" que quiere decir que los niños y niñas en su totalidad no contaban de manera no convencional si no por lo contrario repetían memorísticamente los números, sin relacionarlo con el objeto, fue el juego de construcción que llamo más el interés del estudiante, mas no comprendían ni interiorizaban el	En Cuanto al diario de campo, se realizaron 6 diarios de campo, permitiéndonos conocer más a detalle no solo el aspecto cognitivo si no aspectos emocionales de interacción social, es por ello que en la Actividad de aprendizaje N°3 "Todos a construir", hemos podido identificar que los niños y niñas no prestaron atención al propósito por el hecho de querer jugar con prontitud, así mismo no lograron responder al criterio de poder contar en un orden no convencional , los materiales que utilizaron al construir, sin embargo disfrutaron en su totalidad del juego de construcción mas no direccionamos el aprendizaje, sin embargo notamos su alegría y disposición y su concentración al armar, donde utilizaron y emplearon su creatividad e imaginación y su capacidad de poder crear, seguidamente a medida que el tiempo avanzaba	Se aplicaron 6 actividades de aprendizaje con el propósito de aprendizaje, que los niños y niñas cuenten en un orden no convencional mediante el juego de construcción, en donde el presente instrumento nos permite recabar información general del logro del nivel en el que se encuentran los niños y niñas, en la Actividad de aprendizaje N°3 "Todos a construir", los niños se encontraban en el inicio del logro del criterio evaluado, en cuanto al conteo, por lo que no tuvieron una experiencia previa en cuanto a las matemáticas y en cuanto al conteo, por lo que recién estaban adaptándose, ya a medida que avanzaba el tiempo se aplicó la Actividad de aprendizaje N°9 "Mi cuerpo Geométrico", donde los niños

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
conteo como la acción de expresar el numero con la cantidad que refleja el objeto, a medida que iba avanzando el tiempo se plantearon otras actividades que contienen la propuesta del juego de construcción para lograr que el niño y la niña cuente de manera no convencional, pero este contar sea significativo, es por esta razón que en la Actividad de aprendizaje N°9 “Mi cuerpo Geométrico”, la mayoría de niños se encontraban en el proceso de los criterios evaluados, ello nos permitió reflexionar lograr que el niño alcance el nivel esperado, para ello evidenciamos que el niño ya reconocía el numero pero se confundía con el objeto, la cual ya era un gran avance, ya que en la	propusimos volver a aplicar la Actividad de aprendizaje N°9 “Mi cuerpo Geométrico”, donde la mayoría de los niños y niñas se encontraban en el proceso del logro del criterio con respecto al conteo, esto nos daba a conocer que realmente mejoraron, ya estaban relacionando la expresión con el objeto concreto, debido a que el niño estaba acostumbrado contar memorísticamente, este fue de interés el poder armar su cuerpo geométrico hizo que el niño este reconociendo cuantos círculos, cuantos cuadrados, cuantos triángulos utilizaron, no en su totalidad pero si en su mayoría, esto hace referencia al que la mayoría estaba en el proceso, sin embargo hubo un niño en su minoría de los niños que logro contar y armar su cuerpo geométrico, esto nos dio a conocer que ya el propósito esta mejor planteado y que estaba claro para que el niño juego direccionar su juego al conteo sin embargo es importante resaltar que era un aspecto complicado para ellos porque su retención era mínima, por esta razón aplicamos la Actividad de aprendizaje	y niñas en su mayoría se encontraban en el proceso del logro del criterio establecido, ya estaban relacionando el conteo con el objeto lo que daba indicios que los niños se habían interesado en cuanto al juego de construcción y el conteo de los materiales que se emplean , a partir de ello nosotras como investigadoras propusimos seguir aplicando las siguientes actividades donde en la Actividad de aprendizaje N°18 “Armo mi casa”, los niños y niñas en su totalidad lograron contar en un orden no convencional los bloques e imantados que emplearon en su juego de construcción, realmente armaron su casa empleando no solo el conteo del área de matemática si no su creatividad e imaginación y su capacidad de poder crear su casa con el material que tenían un reto superado y alcanzado en cuanto al criterio planteado , se logró interiorizar la expresión de numero con el objeto, siendo el

RÚBRICA	DIARIO DE CAMPO	MAPA DE CALOR
Actividad de aprendizaje N°18 “Armo mi casa”, los niños y niñas en su totalidad lograron contar de manera no convencional, pero con el objeto, de esta manera es que hemos podido evidenciar el gran avance que tuvieron los niños en cuanto al conteo mediante el juego de construcción, el estar en contante interacción con material concreto hace que los niños tengan mayor oportunidad de comprender y profundizar la expresión del número con el objeto.	N°18 “Armo mi casa”, donde en la totalidad de los niños y niñas lograron alcanzar el criterio evaluado que consistía en contar los bloques e imantados que utilizaron para armar su casa, de esta manera el niño evidencio que podía expresar y el objeto concreto tenía relación y guardaba coherencia con lo que expresaba, es por eso que afirmamos que gracias al diario de campo pudimos ver y reflejar al emoción de placer por aprender matemática, pero fue satisfactorio por que los niños y niñas querían seguir armando, construyendo, respondían sus preguntas de manera reflexiva cona argumento verídico defendiendo su posición en cuanto a la cantidad número expresando el numero en cuanto al objeto en concreto.	juego de construcción el medio significativo para que el niño aprenda y lo haga de la manera que más le gusta: “JUGANDO”.

Nota: Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Se aplicaron 6 actividades de aprendizaje las cuales evidenciaron el nivel del logro del criterio evaluado, donde el juego de construcción como sub categoría contrarresto la problemática del conteo, donde los niños y niñas de 3 años del aula “Super Héroes” no comprendían ni interiorizaban la expresión del número con el objeto concreto, es por esta razón que los 3 instrumentos de evaluación en cuanto al nivel del logro coincidieron que en la actividad N°3, los niños y niñas recién estaban conociendo y adaptándose a una metodología del aprender jugando, donde los 3 instrumentos nos dieron como resultado que se encuentran en el inicio del logro del criterio evaluado, de esta manera se recogió debilidades y fortalezas las cuales fueron mejoradas en las actividades siguientes para poder alcanzar el nivel del logro esperado, en dicha actividad se fortaleció la clarificación en cuanto al propósito de aprendizaje y los acuerdos antes de iniciar el juego de construcción, siendo 3 aspectos donde el MINEDU nos afirma que el propósito debe ser presentado al estudiante de manera concisa clara y con un vocabulario entendible a su edad, por medio de la triangulación hemos logrado deconstruir y reconstruir la practica pedagógica, con el fin de mejorar cada propuesta planteada y en este caso tuvo una gran respuesta porque en la actividad N° 9 los niños y niñas se encontraban en el proceso del logro del criterio evaluado en la actividad “Mi cuerpo geométrico” , evidenciado que el niño estaba en proceso de articular la expresión con el objeto concreto sin embargo en la mayoría se presentó la dificultad en cuanto a la espera y el orden en la expresión con el sentir del objeto, fue en este momento parte del desarrollo y socialización donde el niño lo logro a su totalidad el conteo en un orden no convencional, por lo mismo que estaban en un proceso de seguir adaptándose y haciendo del juego de construcción un aprendizaje significativo, nosotras como investigadoras hemos logrado plantear las ultimas actividades de aprendizaje con material que represente en forma concreta una sola cantidad para que esta sea más eficaz y logre responder al

criterio evaluado según nuestra sub categoría “CONTEO” por medio de la propuesta y el gran impacto que tuvo el JUEGO DE CONSTRUCCIÓN, en la actividad de aprendizaje N°19 “Construyo mi casa” , en su totalidad los niños y niñas lograron contar los bloques que utilizaron y expresaron el número cuando interactuaban con el bloque con el que estaban jugando, es de esta manera que el juego de construcción impacto en el desarrollo del aprendizaje en cuanto al conteo, siendo este significativo y despertando el interés del niño por aprender jugando , y es en este juego donde el niño desarrollo su pensamiento lógico matemático, desarrollando su concentración, sus habilidades matemáticas, enfrentando situaciones de nivel cognitivo de alta demanda, es así que el juego de construcción ha traído un giro completo en cuanto aprender a contar dejando de lado el conteo tradicional, memorístico donde solo el niño repite lo que el docente le dice, donde el actor principal es el docente mas no el estudiante, es de esta forma que el juego ha ido en contra de los paradigmas dogmáticos demostrando ser una gran estrategia para que el niño aprenda a contar de manera lúdica, divertida, disfruta y sobre todo sea significativo para su vivir diario.

De esta manera es que los 3 instrumentos han coincidido y han logrado evidenciar el proceso del logro de aprendizaje, estas actividades las podemos encontrar en nuestro plan de acción , las cuales fueron propuestas a medida que íbamos aplicando una tras una para poder fortalecer las debilidades y potencializar las fortalezas con el único fin de contrarrestar la subcategoría, además es importante mencionar que durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje trabajamos de la mano con el juego psicomotor y el juego simbólico, de tal manera que estas se movilizan en todo momento durante la jornada pedagógica, así mismo el niño al lograr contar en un orden no convencional en su proceso, clasificaba los objetos, comparaban, agrupaban y expresaban cuantificadores, lo cual es de suma relevancia porque nos permitió darnos cuenta que en la práctica todo se integra.

En Cuanto Al Impacto

Tabla 10

Impacto

ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA	TESTIMONIOS	ENTREVISTA A LA DIRECTORA
Se aplicaron 7 entrevistas a los padres de familia de los niños y niñas de 3 años de la I.E. San Juan de Dios donde logramos recolectar información con respecto al impacto de la propuesta de investigación en la formación y en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad mediante el juego como estrategia, de esta manera los padres de familia coincidieron que esta investigación tubo resultados significativos, donde sus niños no les gustaba para nada las matemáticas sin embargo gracias a la propuesta de aprender jugando sus hijos han despertado su interés no solo en el jardín si no en casa, ellos llegaban contentos, alegres, con mucha energía a	En cuanto al testimonio en nuestro contexto tenemos la presencia de la especialista responsable a cargo de la región Arequipa del servicio del modelo educativo flexible, la cual nos brindó 1 testimonio de como ella concibe el desempeño de nosotras como docentes practicantes Enel rol del acompañamiento a los niños y niñas en cuanto a nuestra propuesta y en cuanto al involucramiento a los padres de familia el cual fue optimo, con comentarios sumamente reconfortales, donde afirma el testimonio aplicado al docente de investigación corrobora en primer lugar nuestro desempeño como estudiantes y como investigadoras, así mismo comento sobre como en el proceso de la investigación hubieron debilidades que a medida de la reflexión en la deconstrucción y reconstrucción de la practica lograron ir superando, ambos agentes que fueron testigos coinciden que la investigación realizada es	La directora de la I.E.I 071 San Juan de Dios también coincidió con respecto a lo significativo que fue nuestra propuesta de investigación, solicitando que los asesoramientos brindados a los padres de familia en cuanto a al guía de padres y docentes sean integrados al P.C.I donde contribuya en los futuros años en la formación en cuanto al aprender matemáticas de manera lúdica, muy contenta por el desempeño de nosotras como docentes practicantes y el avance evidenciado en los registros

ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA	TESTIMONIOS	ENTREVISTA A LA DIRECTORA
seguir aplicando lo aprendido en casa, hemos notado un gran cambio y una mejora en sus aprendizajes, así mismo en la autorregulación de sus emociones y haciendo énfasis en la autonomía que se trabajó de manera integrada, además los padres de familia estaban completamente agradecidos por la innovación de la guía de orientaciones para padres de familia, donde gracias a los asesoramientos familiares a los padres de familia de manera virtual y presencial fueron muy significativos ya que comentaban que ellos como padres han logrado aprender mucho, comprender el ritmo de aprendizaje de su hijo, acompañar su juego y air en contra de los paradigmas tradicionales y pensamientos erróneos en cuanto al juego.	innovadora por las guías de orientación a los padres y a las docentes porque no solo ataco el problema en el aula si no en el contexto social, lo que compete a que no solo se logró aprender de manera lúdica mediante el juego como estrategia si no como el padre de familia puede acompañar este juego y puede orientar a su menor en sus innovaciones aprovechando el juego de manera significativo de la misma manera como la docente logra desde sus planificaciones integrar el juego como parte del desarrollo convirtiendo este aprendizaje un aprendizaje significativo, trayendo como consecuencia el gran impacto en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.	auxiliares, donde los niños y niñas, como testigo del desarrollo de cada actividad de aprendizaje felicita y agradece la oportunidad de poder a ver aplicado el presente trabajo en su I.E. siendo portera principal a las especialistas, UGELES y al MINEDU del impacto que tuvieron las guías elaboradas para las docentes y los padres de familia y como mediante ello integraron a todos los agentes que son parte esencial de la educación.

Nota: Fuente: Elaboración propia.

Triangulación

En cuanto al impacto se aplicaron una entrevista a cada padre de familia, así mismo una entrevista a la directora y se les solicitó a la especialista responsable del MSEF del MINEDU y al docente de investigación puedan brindarnos su testimonio acerca del impacto que trajo consigo nuestra propuesta de investigación, siendo los actores quienes fueron testigos directos de como el juego como estrategia fortaleció el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, gracias al juego simbólico que fue uno de los juegos más acogidos por los niños, donde han logrado potencializar sus habilidades y capacidades, permitiéndolos asumir roles en contextos diferentes con el objetivo de brindar una intención pedagógica la que permitió de la actividad de aprendizaje se vuelva significativa y llamativa , donde por medio de “SER COMO SI FUERA...” lograron comparar características perceptuales establecer relaciones y agrupar objetos, animales, frutas, verduras entre otros, así mismo el juego psicomotor fue tan impactante ya que pudieron estar en movimiento contante y articular las habilidades físicas mentales, donde por medio de disfrute el niño no solo lleve el contexto motor corporal si no lo integre al área de matemática y como es que por medio de este juego psicomotor los niños y niñas lograron expresar y comprender los cuantificadores de cantidad y de peso, lo que permite ir fortaleciendo la competencia general, de tal manera sucedió en el juego de construcción según los padres de familia, la directora afirman y coinciden que los niños y niñas en su mayoría alcanzaron en plenitud el logro porque este juego potencializo sus fortalezas y co0ntribuyo en las debilidades que presentaban en cuanto a la distracción es mediante este que el niño ha logrado abarcar diversos aspectos cognitivos que un niño de 3 años recién se está relacionando, como lo es la memoria, concentración, la creatividad, imaginación y socialización, la que trajo consigo el juego de construcción logrando que los niños cuenten en un orden no convencional , los 3 juegos propuestos respondieron al interés de nuestros niños y niñas de 3 años, permitiendo contra

atacar los 3 sub problemas encontrados dentro de la competencia resuelve problemas de cantidad, gracias a la propuesta los actores educativos se integraron y se interesaron en su formación, por ello también tenemos el comentario de los padres de familia en cuanto como les ayudo y que beneficios trajo consigo la guía de orientaciones de los padres de familia, ellos también reflexionaron, se dieron cuenta cuán importante era el juego en la reflexión de su hijo y como desde su rol pueden fortalecer esas habilidades, trabajar e integrarse en su formación y en cuanto a los docentes la directora mediante la entrevista concluyó recibir las guías y que estas sean parte fundamental en el proceso del aprendizaje y la implementación del plan anual del año siguiente no solo en niños de 3 años si no en 4 y 5 si no adaptándolo según la necesidad e interés que se presente.

Es por ello que gracias al plan de acción donde encontramos nuestras actividades aplicadas, y las guías de recurso es que hemos tenido un impacto significativo exitoso y donde los objetivos fueron logrados en nuestra investigación, siempre innovando y yendo en contra de lo mecánico tradicional.

En Cuanto a La Experiencia de Investigación

Tabla 11

Experiencia de la investigación

FORTALEZAS	DEBILIDADES	SOLUCIÓN	LECCIÓN APRENDIDA
En cuanto a nuestra experiencia personal nosotras como investigadoras hemos logrado por medio de los instrumentos de recolección de información identificar y priorizar un problema que afecta a la educación, este problema ha sido resuelto gracias a nuestra disposición de poder estar en constante búsqueda de la solución siendo una de nuestras grandes fortalezas, de la misma manera es importante resaltar que gracias a la elaboración del plan de acción hemos podido organizar y alinear nuestras actividades propuestas con el fin de ir mejorando constantemente y suplir las necesidades y los intereses de nuestros	Durante el proceso de la construcción de la investigación presentamos diversas debilidades como lo fue el emplear instrumentos de evaluación que no nos permitían recabar en su totalidad y en todos los aspectos información acerca del logro de los criterios planteados, así mismo otra debilidad encontrada fue la clarificación durante el proceso de la planificación en cuanto al propósito de aprendizaje un aspecto que fue mejorando en cuanto	Frente a nuestras debilidades como equipo de investigación, queremos compartir nuestras alternativas de solución, frente a la problemática en cuanto a la selección de instrumentos de recolección de información que sea útiles en la investigación acción es fundamental, antes de poder aplicarlas, leer, para que sirven, como se construyen, que son, que función tiene, a que tipo de investigación también contribuye, de esta manera nos daremos cuenta que hay varios instrumentos de información pero no todos serán útiles y nos van a permitir recoger	Aprendimos a articular la practica con la investigación. El poder deconstruir y reconstruir la practica pedagógica, nos permite a nosotras reflexionar acerca de las debilidades, fortalezas y necesidades. El poder empaparnos de literatura, y tener manejo de información y fuentes verídicas de artículos, tesis, libros entre otros, nos permiten empoderarnos completamente de la teoría para mejorar no solo nuestra formación profesional como docentes practicantes si no como seres en su formación integral.

FORTALEZAS	DEBILIDADES	SOLUCIÓN	LECCIÓN APRENDIDA
niños en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad. Otra de las grandes fortalezas presentadas en el proceso investigativo fue la triangulación que nos permitió reflexionar acerca de nuestro desempeño como docentes practicantes, tanto en la planificación, ejecución y evaluación, de tal manera gracias a la deconstrucción y reconstrucción de las debilidades encontradas logramos impactar de manera eficaz y positiva en el aprendizaje del estudiante, logro, que fue significativo para nosotras el ver a los niños aprendiendo mediante el juego fue satisfactorio, ver que nosotras en nuestro rol como futuras licenciadas podemos contribuir en la educación además el ver a padres de familia	íbamos llenándonos de información y literatura para que cada proceso didáctico pueda ser del interés del estudiante. Es importante mencionar que se presentó otra debilidad en cuanto a la construcción de la triangulación en nuestra experiencia personal el poder redactar y parafrasear con nuestras propias palabras se nos hizo complicado por lo mismo que no realizábamos la búsqueda de información constante, es por ello que también tuvimos debilidades en cuanto al marco teórico el poder sistematizar	información pero si conocemos lograremos hacer una selección pertinente en beneficio de nuestra tesis, con respecto a la construcción de las triangulaciones en el desempeño como docentes, en la práctica pedagógica, y en cuanto al desempeño del niño el poder aterrizar en las debilidades lograr identificar y proponerles las propuestas de mejora fue complicado, porque no conocíamos de literatura, por ello brindamos la solución que desde un inicio debemos hacer ejercicios o prácticas de hábitos de lectura, de indagación de búsqueda informativa, para que al final no todo se sobrecargue y esta siga siendo una debilidad por lo	Otra lección aprendida fue el no dejar al final las actividades y poder cumplir con los compromisos en el trabajo en equipo, poner en práctica los valores y virtudes, para convivir y aprender los unos de los otros. Otra lección aprendida en el proceso de la investigación con la práctica es poder comprender el hacer, y esta no debe ser de manera empírica si no con argumento y sustento. Por último, queremos compartir como lección aprendida que no toda la investigación es horizontal siempre va de menos a más y siempre habrá debilidades las cuales se

FORTALEZAS	DEBILIDADES	SOLUCIÓN	LECCIÓN APRENDIDA
contentos porque sus hijos disfruten del asistir al jardín, pese a que el horario era un poco difícil para que los niños y niñas de 3 años se adapten, sin embargo nuestras fortalezas en nuestro desempeño no permitió lograr tener la presente investigación innovadora en beneficio de niños de 3 años, y en beneficio y mejoras futuras en cuanto al área de matemática.	información fue un proceso con mayor complejidad sin embargo gracias a la práctica y a la buena reorganización logramos superar dichas debilidades que probablemente no seamos las únicas tesistas en presentar dichas debilidades, porque consideramos que son aspectos que son parte del proceso, y que gracias a ese proceso es que aprendemos.	contrario debemos prepararnos, capacitarnos, estar en constante búsqueda de información para estar altamente preparados y poder responder a las necesidades e intereses que requieren nuestros niños que hoy por hoy las exigencias y el contexto se encuentra en constante cambio, proponemos también como solución los encuentros de socialización donde podamos entre equipos de tesis poder compartir nuestras experiencias en cuanto a la práctica e investigación y poder aprender y reflexionar acerca de otros contextos, solución que necesitamos presentar nosotros como escuela en educación.	

Nota: Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

PRIMERA: El juego simbólico como estrategia en los procesos de enseñanza y aprendizaje fue un medio significativo donde el niño llegó a contextualizar su realidad y a realidades de otros, asumiendo roles como lo fue, ser un pescador, granjero, explorador, como si fuese como..., el juego simbólico permitió que las matemáticas se conviertan fáciles en cuanto al clasificar los objetos al comparar y agrupar objetos reconociendo las características a detalle, donde al inicio se tuvo debilidades que a medida de la deconstrucción y reconstrucción se fueron fortaleciendo.

SEGUNDA: El juego psicomotor permitió que el niño pueda interiorizar y profundizar sus aprendizajes de manera significativa, ya que se trabaja con su cuerpo, la que también se movilizan las habilidades motrices que genera movimiento, y el estar en movimiento despierta la conexión de sinapsis, lo que dio pase a que los niños mediante este juego corporal de mano con otros recursos tengan mayor dominio de expresiones de cantidades, al emplear fuerza, al emplear la habilidad óculo manual y óculo podal, así mismo la noción temporal, logrando el reconocimiento y expresión.

TERCERA: Podemos compartir que el juego de construcción ha permitido al niño de 3 años pasar por diversos pensamientos, alcanzó el pensamiento lógico que va direccionado al análisis reflexivo de cómo se soluciona un problema, de esta manera genera el acierto por comprender el conteo como un contar de la mano con el material, mas no concebirlo de manera repetitiva o memorística, para ello es necesario jugar para que el niño asocie el objeto con el número, dando lugar al acierto en el conteo infantil y esta sea lúdica y del interés del niño, gracias a este juego de construcción el niño desarrollo su capacidad de brindar una sola respuesta ante un

problema si no por lo contrario varias respuestas y estas tienen argumento y sustento de acuerdo a su percepción.

CUARTA: En conclusión podemos afirmar y compartir que el juego como estrategia nos ayudó a nosotras como docentes practicantes, fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad, partiendo de un inicio del logro de la competencia, al pasar el tiempo y en el constante deconstruir y reconstruir fuimos gradualmente viendo el impacto positivo teniendo a niños en el proceso de la competencia y por último se pulieron las debilidades y se fortalecieron de manera significativa logrando alcanzar el nivel del logro esperado de la competencia , generando niños de 3 años capaces de clasificar, reconocer, expresar cuantificadores y contar de manera no convencional, siendo el juego simbólico, psicomotor y de construcción , juegos claves para hacer de las matemáticas un aprender jugando.

Sugerencias

PRIMERA: Como docentes formadoras sugerimos que el juego simbólico como estrategia en el aprendizaje del niño, sea aplicado constantemente para conocer a profundidad el interés y necesidad del estudiante y partir de ello insertar la matemática; por que el niño aprende haciendo lo que más le gusta “JUGAR”; este es mucho más significativo si lo hace asumiendo roles desde su propio círculo y vivencias personales, en cuanto al clasificar, que es lo que funciona en nuestro trabajo de investigación pero este juego puede ser empleado para el conteo, cuantificadores u otras debilidades que se encuentre en el área de matemática.

SEGUNDA: Desde nuestra experiencia personal y profesional, sugerimos que se inserte el juego psicomotor durante la jornada pedagógica; permitirá que los niños tengan placer del aprender pero de la manera que más le gusta al niño, el juego en movimiento, esto quiere decir que por medio de este juego podemos brindar un aprendizaje significativo donde comprenderán e interiorizaran el nuevo conocimiento por medio de una metodología activa lúdica.

TERCERA: No hay mejor forma de llevar las matemáticas de acuerdo a la resolución de algún problema por medio del juego de construcción, en este juego el niño genera hipótesis, reafirma su solución, así mismo genera ideas, potencializa su creatividad, por ende se encuentra en disposición para adquirir un nuevo aprendizaje, por ello se sugiere a los docentes en la práctica permanente y en su jornada laboral implementar espacios donde se ejerza el juego de construcción para que desarrollen y potencialicen sus habilidades numéricas en cuanto al conteo y todo lo que lo abarque.

CUARTA: Se sugiere a los actores educativos informarse por medio de las guías propuestas tanto para el docente y padre de familia sobre la importancia que tiene el juego en la formación integral cognitivo, social y emocional en los niños y niñas del nivel inicial, para ello emplear el juego como estrategia en nuestras actividades de aprendizaje debe ser indispensable, para romper esquemas paramétricas y mecanizas, si no implementando el juego como una nueva metodología del aprender divirtiéndonos de manera lúdica, dando pase en la mejora de los resultados en cuanto al aprendizaje de las competencias matemáticas, que hoy en día se refleja que es el área más complicada y difícil para los niños sin embargo gracias a la propuesta lúdica esta tubo un giro completo de 360°, donde la matemática era el área que más querían trabajar los niños y niñas que fueron beneficiarios en la presente tesis.

Bibliografía

Azcárate, A. G. (28 de Noviembre de 2019). *Matemáticas con juegos: Aprender y disfrutar*.

Obtenido de Matemáticas con juegos: Aprender y disfrutar:
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211409/Matem%c3%a1ticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

B., C. O. (2005). La habilidad de contar: Fundamento cognitivo del concepto de número y la resolución de problemas verbales aritméticos. *REXE: Revista de estudios y experiencias en educación*, 4(8), 139-152.

Barba-Martín, R. A. (31 de Junio de 2020). *Desarrollo de un enfoque pedagógico crítico en la formación inicial del profesorado para romper con la evaluación tradicional en Educación Infantil*. . Obtenido de Desarrollo de un enfoque pedagógico crítico en la formación inicial del profesorado para romper con la evaluación tradicional en Educación Infantil. :
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/15975/13653>

Bravo, J. A. (2007). *Avances neurocientíficos: Practicas para el aprendizaje de la matemática*. Obtenido de Avances neurocientíficos: Practicas para el aprendizaje de la matemática.:
<https://es.slideshare.net/JuanJamerSantos/neurociencia-y-matematica-7-8-ponencia-jos-antonio-fernandez>

BRAVO, J. A. (25 de Enero de 2010). *Neurociencias y Enseñanza de la Matemática*. . Obtenido de Neurociencias y Enseñanza de la Matemática. :
<https://rieoei.org/historico/expe/3128FdezBravo.pdf>

- Bravo, J. A. (09 de Octubre de 2019). “*Para saber cómo se enseña, hay que saber cómo se aprende*”. Obtenido de “Para saber cómo se enseña, hay que saber cómo se aprende”: <http://blog.tiching.com/jose-antonio-fernandez/>
- BUNGE, M. (2012). La investigación científica. *Revista Xihmai VII* (13, 45-60.
- Cortazzo, P. S. (2016). *Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa*. Buenos Aires, Argentina: Edulp. Obtenido de Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa.
- De Castro, C., López, D., & Escorial, B. (2011). Posibilidades del juego de construcción. *Pulso*, 103-124.
- De Castro, L. &. (2011). *Posibilidades del juego de construcción*. p. 118.
- Deslauriers, J.-P. (2004). *Investigación cualitativa*. Pereira - Colombia: Editorial Papiro. Obtenido de Investigación cualitativa.
- Díaz Barriga Arceo, F. y. (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En F. y. Díaz Barriga Arceo, *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos* (págs. pp. 69-112.). México, McGrawHill: Estrategias docentes.
- Elliot., J. (2000). La investigación-acción en educación. En J. Elliot., *La investigación-acción en educación* (págs. 1-332). Morata, S. L. . Obtenido de La investigación-acción en educación.
- Escudero, A., Dopico, C., Enesco, L., & Olivia, L. (2009). ¿HAY QUE DECIR TODOS LOS NÚMEROS CUANDO CUENTAS? UN ESTUDIO SOBRE LA HABILIDAD DE. *IMFAD REVISTA DE PSICOLOGÍA*, 77-86.
- Fernández Núñez, L. (2006). ¿Cuáles son las técnicas de recogida de información? *Institut de Ciències de l'Educació*, 1 - 6.

GRUPO AMAUTA E- BUSINESS. (1 de abril de 2021). *amautaenlina.com*. Obtenido de <https://amautaenlina.com/blog/mapas-de-calor-en-el-nivel-inicial-que-es-proceso-de-planificacion/>

Guevara, L. (2010). LA ESTIMULACION EDUCATIVA. *CC.OO.*, 5-6.

Hernández, C. d. (2011). Posibilidades del juego de construcción para el aprendizaje de las Matemáticas en la Educación Infantil. *Posibilidades del juego de construcción para el aprendizaje de las Matemáticas en la Educación Infantil*. Madrid, Madrid: Complutense. Obtenido de Posibilidades del juego de construcción para el aprendizaje de las Matemáticas en la Educación Infantil: <file:///C:/Users/USER/Downloads/3793716.pdf>

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

Ibarra, M. s. (2007). *EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN UN CONTEXTO DE APRENDIZAJE MIXTO*. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Iturbe, X. (2015). *Coeducar en la escuela Infantil*. Barcelona: GRAÓ.

José Alberto Gallardo López, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.

Latorre, A. (2005). *La investigación - acción*. Barcelona: Editorial Graó, de IRIFM S.L.

León Castro, A. M. (2 de Julio de 2021). *Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad*. Obtenido de Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>

Lewin, K. (01 de Mayo de 2021). *La Teoría de Campo de Lewin*. Obtenido de La Teoría de Campo de Lewin: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-campo-lewin/>

- LÓPEZ CASSÀ, È. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.*, p. 153-167.
- López, J. A. (2018). TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. *IV Congreso Internacional Virtual sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.* INNOVAGOGÍA.
- Lugo, J., Vilchez, O., & Romero, L. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *LOGOS CIENCIA & TECNOLOGÍA*, 21.
- Luna-Gijón, G. N.-C.-C. (23 de mayo de 2022 de Mayo de 2022). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información.* Obtenido de El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información.: <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>
- Manso, C. L. (2018). *Transforming education for a changing world.* Adaya Press.
- Martínez, L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. 74-80.
- Meza Fernández, Y. M. (2021). *Aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños de 5 años.* Obtenido de Aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños de 5 años: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2645>
- MINEDU. (NOVIEMBRE de 2005). *DISEÑO CURRICULAR NACIONAL.* Obtenido de DISEÑO CURRICULAR NACIONAL: <http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>
- MINEDU. (07 de enero de 2007). *www.gob.pe/minedu.* Obtenido de www.gob.pe/minedu: www.gob.pe/minedu

MINEDU. (2012). *Guía de Orientación para el uso de módulos de ciencias para niñas y niños de 3 a 5 años*. Obtenido de Guía de Orientación para el uso de módulos de ciencias para niñas y niños de 3 a 5 años.: <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/guia-ciencias.pdf>

MINEDU. (Marzo de 2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. Obtenido de Programa curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

MINEDU. (26 de abril de 2020). *gob.pe*. Obtenido de *gob.pe*: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf?v=1588088452

MINEDU. (06 de octubre de 2020). *minedu.gob.pe*. Obtenido de <https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2020/10/06/que-funcion-cumplen-los-desempenos-en-la-evaluacion-formativa/#:~:text=Los%20desempe%C3%B1os%20cumplen%20la%20funci%C3%B3n,de%20las%20experiencias%20de%20aprendizaje>.

MINEDU. (26 de abril de 2020). *minedu.gob.pe*. Obtenido de https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf?v=1588088452

Núñez, J. A. (2012). *Psicomotricidad y Educación infantil*. General Pardiñas.

P. Pérez Pedraza, T. S. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: Indicadores de preocupación. *Pediatría Atención Primaria*, 111-125.

- Pina, M. B. (1986). LA INVESTIGACION COOPERATIVA . En M. B. Pina, *LA INVESTIGACION COOPERATIVA* (págs. 51-78). Barcelona: Educar.
- PINO, R., & URÍAS, G. D. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 371–392.
doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Prudencio, L. (2013). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4- Shelby - Pasco - 2018. *Rutas de aprendizaje*. Lima, Perú, Perú: MINISTERIO DE EDUC.
- ROA, D. B. (s.f.). A IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DESDE PIAGET. *rastros rostros*.
- Tobón, S. T. (2015). Proyectos formativos y desarrollo del talento humano para la sociedad del conocimiento. En S. T. Tobón, *Proyectos formativos y desarrollo del talento humano para la sociedad del conocimiento*. (págs. 20-31). Mexico: Acción pedagógica, 24(1).
- Vicens Arnaiz Sancho, J. C. (2005). *taller de construcciones*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1314480>

Anexos

ANEXO 1

Árbol de problemas

ANEXO 2

Árbol de objetivos

ANEXO 3

Matriz

ANEXO 4

Evaluación Diagnostica

ANEXO 5

Actividades de aprendizaje

ANEXO 6

Guía de orientaciones para padres de familia.

ANEXO 7

Guía de orientaciones para docentes.

ANEXO 8

Testimonios.