

**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.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR:**

BLAZ LIMACHE Mishel Araceli
SOTO SAMOS Dulcemaria Belen

**PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN INICIAL.**

**AREQUIPA PERÚ
2024**

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.