

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



PROYECTO AGENTES PIKACHU PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO

INFERENCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

**TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

GOVEA ALVAN, Estrella de Jesus

LOPEZ ESCALANTE, Maria Gracia

PAREDES SUÁREZ, Dania

SUAREZ RIVERA, Sol Maria

ASESORA:

RAMOS HERRERA, Ketty Danny

Lima, diciembre del 2023

Declaratoria de originalidad

Yo, Ana Cecilia Holgado Vargas, Coordinadora del Área de Práctica Preprofesional e Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: PROYECTO AGENTES PIKACHU PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO INFERENCIAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS, de las autoras: Govea Alvan, Estrella De Jesus; Lopez Escalante, Maria Gracia; Paredes Suarez, Dania y Suarez Rivera, Sol Maria tiene un **índice de similitud de 13%**, verificado en el software Turnitin:



Identificación de reporte de similitud. oid:3117:300821604

NOMBRE DEL TRABAJO

TESIS_GOVEA_EI_FINAL.docx

AUTOR

Estrella Govea

RECUENTO DE PALABRAS

24151 Words

RECUENTO DE CARACTERES

131260 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

100 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

431.3KB

FECHA DE ENTREGA

Dec 26, 2023 8:13 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 26, 2023 8:15 AM GMT-5

● **13% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

He revisado el informe de similitud y expreso que el porcentaje señalado está constituido por elementos que no constituyen indicios de plagio, cumpliendo así con lo solicitado en la EESPPM.

Lugar y fecha

Santiago de Surco, 26-12-2023



Handwritten signature of Ana Cecilia Holgado Vargas

Ana Cecilia Holgado Vargas
Coordinadora del Área de Práctica Preprofesional e Investigación de la EESPPM



Handwritten signature of María Isabel Carrión Prudencio

María Isabel Carrión Prudencio
Jefe de la Unidad Académica de la EESPPM

Resumen

El trabajo de investigación se sustenta a partir de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica aplicada en el mes de marzo - 2023 en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro. Se evidenció el poco desarrollo de habilidades del pensamiento inferencial, relacionado estrechamente con la dificultad para resolver problemas. Por ello, el objetivo principal se orientó en mejorar el pensamiento inferencial mediante el proyecto Agentes Pikachu en los estudiantes de 5 años. La investigación corresponde a un proyecto de innovación, el cual se aplicó a 11 estudiantes. Ante ello, se realizó un análisis de los resultados a partir de la técnica de triangulación bajo los instrumentos de guía de observación, diario de clase y lista de cotejo, para analizar, relacionar y generalizar los resultados, ya que ello permitirá corroborar y sustentar la mejora del pensamiento inferencial en los niños de 5 años del nivel inicial.

Palabras Claves: Pensamiento Inferencial, Habilidades del pensamiento, Resolución de Problemas, Proyecto de innovación.

Abstract

The research is supported by the results obtained from the diagnostic test administered in March 2023 to 5-year-old students at El Milagro Elementary School. The limited development of inferential thinking skills was evident, closely linked to difficulties in problem-solving. Therefore, the main objective was to enhance inferential thinking through the Agentes Pikachu project for 5-year-old students. This research constitutes an innovation project applied to 11 students. In response, an analysis of the results was conducted using triangulation techniques with observation guides, class diaries, and checklists to analyze, relate, and generalize the findings. This approach allows for the validation and support of the improvement in inferential thinking among preschoolers.

Keywords: Inferential Thinking, Thinking Skills, Problem Solving and Educational Innovation.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por brindarme fortaleza y salud durante todo el proceso de investigación, de igual manera, doy gracias a mi familia, quienes han sido el pilar fundamental a lo largo de mi desarrollo profesional, guiándome, siendo mi soporte y luz en momentos de oscuridad. Asimismo, agradezco a mis compañeras de tesis, quienes han demostrado ser un soporte emocional. Por último, agradezco a las personas que contribuyeron en el presente trabajo realizando donación de materiales, aportando en la elaboración o compras del mismo, así como demostrando su cariño y amor acogéndome en momentos de tensión y estrés.

Estrella de Jesus Govea Alvan

A Dios por haberme brindado la fortaleza y paciencia para lograr este trabajo de investigación. Asimismo, a mi familia en especial a mi madre Delia y a mi padre Jorge por ser un apoyo incondicional en todo este proceso. A mis sobrinas por ser mi motivación, para día a día seguir adelante, a mis compañeras de tesis por su compromiso y dedicación en esta investigación. Por último, a todas las personas que me alentaron y apoyaron en este periodo de mi vida.

Maria Gracia Lopez Escalante

Agradecida con mis padres Angélica y Segundo, por su apoyo incondicional, por motivarme en todo el proceso de mi formación académica, brindándome lo mejor de ellos en todo momento, siendo también una parte fundamental en mi vida, asimismo, a mi hija Aysel, por ser la luz y fortaleza de mi vida, por la cual nunca dejó de luchar. También a mis compañeras de tesis, por formar parte de este proceso y estar juntas fortaleciendo nuestros lazos de amistad. Por último, agradezco a las personas que estuvieron a mi lado, apoyándome en todo momento, brindándome su amor y contención en momentos difíciles.

Dania Paredes Suarez

Doy las gracias a Dios por permitirme vivir esta experiencia al lado de mis compañeras de grupo de tesis y fortalecer esta amistad con los años. De igual manera, agradezco a cada integrante de mi familia que han sido mi mayor soporte emocional y apoyo en este proceso de formación profesional; y, por último, dar las gracias nuevamente a aquellas personas que colaboraron en este proceso del trabajo de investigación, contribuyendo en la preparación de materiales y siendo un gran sostén a través de consejos, amor y motivación en cada momento que lo he necesitado.

Sol Maria Suarez Rivera

ÍNDICE

1. Justificación y Antecedentes del Proyecto de Innovación Educativa	1
1.1. Descripción Argumentada de la Situación Problemática.....	1
1.2 Datos del FODA.....	3
1.3 Estudios Previos	4
1.4 Estadísticas y otra Información de la Institución Educativa.....	6
1.5 Formulación del Problema.....	6
1.6 Significatividad y Relevancia de los Cambios Esperados de la investigación	8
1.7 Viabilidad de la Investigación	9
1.8 Antecedentes	9
2. Fundamentación Teórica	11
2.1. Conceptos Teóricos Relacionados con la Innovación Propuesta	11
2.1.1. Pensamiento.....	11
2.1.2. Pensamiento Inferencial.....	12
2.1.3. Modelo Teórico de Maureen Priestley.....	13
2.2 Enfoques de Diseño	16
2.2.1 Enfoque de Resolución de Problemas.....	16
2.2.2 Área de Matemática.....	18
2.2.3 Área de Comunicación.....	21
2.2.4 Proyecto de Aprendizaje.....	22
3. Diseño de la Propuesta de Innovación Educativa	25
3.1 Título del Proyecto de Innovación	25
3.2 Descripción del Proyecto	25
3.3 Objetivos del Proyecto de Innovación	28
3.3.1 Objetivo General.....	28
3.4 Alcance del Proyecto de Innovación Educativa	30
3.5 Beneficiarios	31
3.6 Estrategias y Actividades a Realizar	31
3.7 Recursos humanos.....	34
3.8 Monitoreo y Evaluación	34
3.9 Sostenibilidad.....	37
3.10 Presupuesto.....	38
3.11 Cronograma	39
4. Experiencia Piloto	39
5. Referencias	44
6. Anexo	49
ANEXO N°1 MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO	49
ANEXO N°2 PRESUPUESTOS	50
ANEXO N°3 CRONOGRAMA	51
ANEXO N°4 MATRIZ DE EXPERIENCIA PILOTO.....	52
ANEXO N°5 DATA CUANTITATIVA	62
ANEXO N°6 MATRIZ DE TRIANGULACIÓN.....	68
ANEXO N°6 INSTRUMENTOS	90

1. Justificación y Antecedentes del Proyecto de Innovación Educativa

1.1. Descripción Argumentada de la Situación Problemática

Unicef (2020) enfatiza que en América Latina y el Caribe se realizó un estudio, donde evidenciaron que los niños y adolescentes no desarrollan habilidades (resolución de problemas, comunicación, cooperación, pensamiento inferencial que los lleve a desarrollar un pensamiento crítico y creativo) que les permita obtener a futuro mejores resultados en relación al empleo, emprendimiento, empoderamiento personal, así como una ciudadanía activa para incrementar la integración social, la paz y la estabilidad (pp.37).

Tras un análisis minucioso del Currículo Nacional de Educación Básica (2016), se evidenció como una preocupación, forjar estudiantes capaces de resolver problemas a través de habilidades que permitan al niño representar el problema con sus propias palabras, realizando descripciones, comparaciones, así como analizar para poner en práctica lo aprendido en situaciones similares; también formular y argumentar predicciones;. Identificar, interpretar relaciones de causa-efecto, así como estimar y calcular longitudes y superficies a través de unidades no convencionales; igualmente generalizar patrones y relaciones mediante gráficos, modelados, entre otros. Dicho de otro modo, una de las preocupaciones latentes de la educación peruana es desarrollar las habilidades correspondientes al pensamiento inferencial (pp. 78).

Por otra parte, Evaluación Ordinaria del Desempeño Docente, realizada en el año 2017, mostró como resultado que los docentes del ciclo II presentan dificultades en el desempeño relacionado en el desarrollo del pensamiento inferencial, esto debido a

que se evidencian docentes que conducen los aprendizajes de manera superficial, considerando actividades insuficientes para fomentar habilidades de pensamiento de orden superior (pensamiento inferencial y crítico), así como en el deficiente acompañamiento y retroalimentación que se brinda durante el desarrollo del mismo. Ello se ve reflejado en los niveles insatisfactorios en los que se ubican los docentes evaluados en zonas urbanas y zonas rurales, siendo el 24% y el 36% respectivamente, con relación al desempeño “Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico” (pp. 22).

De igual modo, para Priestley (2007) un niño logra desarrollar la habilidad de resolución de problemas, integrando todas o la mayoría de habilidades previas, se puede afirmar que ha logrado el desarrollo significativo del pensamiento inferencial (pp. 23). Asimismo, la autora añade que, la misión de la educación es forjar estudiantes competentes para dar solución a situaciones problemáticas, siendo capaces de hacer uso de la información y las habilidades correspondientes al pensamiento literal (percibir, observar, discriminar, identificar, recordar, ordenar) e inferencial (comparar, categorizar, describir, indicar causa-efecto, predecir, estimar, analizar, resumir, generalizar).

Debido a las estadísticas, preocupaciones educativas y sociales latentes expresadas en los párrafos previos, se determinó como prioridad atender la mejora del pensamiento inferencial en los niños de 5 años del nivel Inicial, considerando las 4 fases para desarrollar el pensamiento, propuesto por Maureen Priestley en su modelo teórico, ya que según los resultados de la evaluación diagnóstica solo el 81,8% de los niños se encuentran en el nivel insuficiente, ya que no tienen la mayoría de las habilidades del pensamiento inferencial desarrolladas.

1.2 Datos del FODA

En el aspecto de **fortalezas**, las docentes de la institución educativa planifican y ejecutan actividades de aprendizaje de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes, lo que genera aprendizajes enriquecedores. De igual manera, la subdirectora, desempeña un papel fundamental en la gestión y coordinación de las actividades del colegio, además de brindar un clima adecuado para el trabajo colegiado. Durante las entrevistas a los padres de familia, efectuada a inicio de año, se recogió información sobre las 5 áreas curriculares (matemática, comunicación, psicomotricidad, ciencia y tecnología y personal social), que posteriormente se sistematizó en la evaluación diagnóstica, contando como resultado que, más del 70% de los padres de familia muestra preocupación por el desarrollo integral de sus hijos, por lo que se puede contar con su ayuda y apoyo para llevar a cabo esta investigación.

Además, la institución cuenta con algunos ambientes disponibles y acondicionados, como una sala de psicomotricidad amplia, libre y con módulos e implementos apropiados, un auditorio espacioso para realizar diversas actividades de aprendizaje, como también una habitación de consultorio odontológico. Cuenta también con recursos tecnológicos tales como televisor, radio y acceso a internet, que aportan positivamente en experiencias de aprendizaje, ya sea inmersiva o simulada. Por último, se evidencia la participación activa por parte de los estudiantes y padres de familia en las diversas actividades artísticas, deportivas y recreativas que se encuentran dentro del plan de trabajo de la institución educativa.

Con respecto a las **oportunidades**, se cuenta con diversos convenios que aseguran el desarrollo, salud y bienestar de los niños. La casa de la Salud y Centro de Emergencia San Pedro De Los Chorrillos hace partícipe a la institución de campañas de vacunación y nutrición. También se cuenta con el apoyo de la comisaría de Chorrillos, que respalda la seguridad de los estudiantes y sus familias. Por otro

lado, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico contribuye a través de prácticas continuas y ejecución de proyectos de tesis. Asimismo, la I.E cuenta con alianzas para el desarrollo profesional del personal docente, ya que tiene convenio con la Universidad de Piura (UDEP) así como con la Mgtr. Ana Castillo, psicopedagoga graduada en la Universidad Autónoma de Madrid.

En cuanto a las **debilidades**, el ambiente de lectura de la institución se encuentra inhabilitado, no cuenta con suficientes instrumentos musicales para llevar a cabo talleres de música; como también, se evidencia la falta de cuentos para las edades de 2 a 5 años.

Asimismo, se consideran pocos materiales educativos con los que cuenta la institución, como los papeles kraft, cartulinas, hojas de colores, entre otras; ya que ello conlleva a aumentar el presupuesto para elaborar materiales atractivos para los niños.

Por último, como **amenaza**, se ha observado que la zona posee un clima húmedo y gran cantidad de neblina, lo que provoca que los niños se enfermen constantemente y falten a las clases, repercutiendo en que no todos los estudiantes pueden lograr los mismos aprendizajes. Del mismo modo, el notable incremento de delincuencia en los alrededores ha provocado que las calles sean inseguras y las familias presenten temor para autorizar que sus hijos sean partícipes de salidas estudiantiles.

1.3 Estudios Previos

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación atiende proyectos que tienen como propósito desarrollar la resolución de problemas donde ponen en manifiesto las habilidades correspondientes al pensamiento inferencial, tales como "Resolvemos problemas matemáticos de manera creativa" y "Jugando lograremos aprendizajes

significativos en las áreas de matemática y comunicación", entre otros, esto debido a la relevancia del desarrollo de habilidades del pensamiento a nivel educativo y social.

Durante el proceso de recopilar información de diversas fuentes verídicas, encontramos investigaciones que coinciden con las 4 fases que propone Priestley como estrategia para desarrollar el pensamiento inferencial, los cuales anteceden este proyecto investigativo.

En el libro "La enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes a través de secuencias didácticas" escrito por González y Weinstein (2020) en Santa Fe, Argentina, menciona que el diseño de las actividades didácticas es fundamental para la docente, ya que es la organización del proceso de enseñanza. Esta debe contar con cuatro etapas que son los saberes previos, contenido, problematización y organización (pp.34).

Del mismo modo, la Revista Electrónica de Investigación Educativa realizó un estudio llamado "Habilidades de nivel inferencial y crítico en alumnos de primaria", escrita por Antonio et. al (2020) en México, menciona que el objetivo principal de este estudio fue conocer las habilidades de nivel inferencial y crítico en estudiantes de 6to. grado a través de cuestionarios que contenían diversas problemáticas con la intención de conocer el nivel en el que se encontraban los estudiantes (pp.2). Por ello, se tomó en cuenta la perspectiva de Priestley y las habilidades del pensamiento que propuso, asimismo, los resultados del estudio realizado se evidenciaron que las habilidades no son aisladas ni jerárquicas, sino complementarias.

1.4 Estadísticas y otra Información de la Institución Educativa

En el periodo 2023 se realizó la evaluación diagnóstica durante los meses de marzo - abril, aplicando actividades lúdicas que permitió recoger información de todas las áreas del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), estos resultados

arrojaron que el 81.80% de los niños, tienen dificultades para solucionar problemas que afectan o se suscitan en el día a día, ya que se observó que esperan que el adulto realice actividades que ellos son capaces de hacer según las características propias de su edad, asimismo, no intentan resolver dificultades que se les presentan, para después acudir al adulto. También, más del 50% de niños presenta dificultades en el habla, siendo un impedimento para el propio desarrollo de cada uno de ellos, además se ha evidenciado por medio de la ejecución y evaluación de las actividades, que el 90% no han desarrollado a plenitud habilidades relacionadas al pensamiento inferencial, es por ello que, el presente proyecto tiene el propósito de mejorar este nivel de pensamiento a través de características, necesidades e intereses de los estudiantes.

1.5 Formulación del Problema

En el aula, donde se realizó la experiencia piloto, se identificó que las principales dificultades de los estudiantes se debían al poco desarrollo de habilidades del pensamiento inferencial, lo que generó que los niños se frustran con facilidad ante problemas que acontecen en su entorno o al realizar alguna actividad (irritabilidad al no poder abrir un snack por ellos mismos, al no alcanzar algún objeto realizando únicamente un intento, al no comprender con exactitud lo que sus compañeros o docente buscan expresar, lo que obstaculiza su desenvolvimiento durante momentos de juego con pares y en las actividades de aprendizaje). También, les costaba responder preguntas que no estaban explícitas en el texto, evidenciándose como necesidad, mejorar las habilidades de inferencia.

La educación infantil juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, por ello, es importante que desde temprana edad se propicie la mejora de las habilidades de pensamiento inferencial, puesto que la resolución de

problemas es una habilidad fundamental para lograr ello, tal y como lo menciona Priestley (2007), que para lograr resolver una problemática se necesita el uso de todas o la mayoría de habilidades del pensamiento inferencial (pp. 152), y el Programa Curricular de Educación Inicial (2016) que menciona que las matemáticas se desarrollan mediante la resolución de problemas en diferentes situaciones en donde el niño realice procesos de indagación que permita superar dificultades u obstáculos que se le presente (pp. 170).

El proyecto de innovación Agentes Pikachu, se desarrolla a través del proyecto de aprendizaje, tomando en cuenta la propuesta de Killpatrick, citado por el Ministerio de Educación en la Guía de Orientación para desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial (2019) para ejecutar un proyecto educativo orientado al área de matemática y comunicación; donde se integran las cuatro fases propuestas por Priestley (motivación, presentación, práctica y aplicación) para mejorar las 9 habilidades que presenta la autora en relación al pensamiento inferencial

Por consiguiente, se consideran las siguientes interrogantes que pretenden guiar la investigación ¿Cuál es el problema a atender? ¿Qué queremos lograr? ¿Cómo se abordará la solución del problema identificado? ¿Qué referentes teóricos orientan el proyecto de innovación?

Ante lo presentado, se aborda el problema de esta investigación, que busca dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cómo el proyecto de aprendizaje Agentes Pikachu permite mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos?

1.6 Significatividad y Relevancia de los Cambios Esperados de la investigación

En el nivel inicial es fundamental que los niños tengan autonomía para resolver conflictos cotidianos, con la finalidad que, a futuro, puedan enfrentarse a las diversas

problemáticas que surjan en la vida. Por ello, el presente proyecto de investigación es significativo y relevante para el desarrollo integral de los niños, ya que es una preparación para ser capaces de dominar la información que ofrece un mundo alto en la tecnología y resolver diversas situaciones que acontecen en su contexto real.

Conforme a lo mencionado, se obtendrá mejoras para la institución educativa, ya que la investigación es innovadora debido a que existen escasos estudios en el Perú acerca del pensamiento inferencial en el nivel inicial, el cual servirá como precedente para los futuros análisis. Asimismo, es el primer proyecto en la institución que tiene como propósito mejorar el pensamiento inferencial, el cual servirá como referente para el trabajo de las docentes, quienes también pueden compartir esta propuesta educativa a más maestras de otras instituciones, para expandir este proyecto innovador.

En resumen, la tesis "Proyecto Agentes Pikachu para mejorar el pensamiento inferencial en niños de 5 años" abarca una problemática actual y significativa en la educación, desde un enfoque innovador, que busca lograr una contribución al ámbito educativo y mejorar el pensamiento infantil.

1.7 Viabilidad de la Investigación

La presente investigación es viable a realizar porque la institución cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para llevar a cabo el proyecto, utilizados en las actividades de aprendizaje como un televisor y una radio, además de un equipo de 4 tesisistas involucradas en el desarrollo de los niños.

Asimismo, los costos que se generan para el proyecto son factibles y han sido cubiertos por las investigadoras, ya que están al alcance de la economía. Estos gastos han sido requeridos para la compra de recursos que serán usados en la elaboración de material concreto de las actividades, además de contar con el mobiliario que se

encuentra en la institución, que pueden ser usadas y adaptadas como material concreto y motivador.

Por otro lado, es viable a realizar, porque se tiene las condiciones adecuadas para el desarrollo de las actividades planificadas, tanto en el espacio como los recursos tecnológicos.

1.8 Antecedentes

En los antecedentes internacionales, Obregon y Gonzalez (2022) realizaron un estudio sobre “Las habilidades del pensamiento inferencial en el preescolar, una alternativa para iniciar el proceso de comprensión lectora en Cartagena de Indias”, donde se evidencian acciones para el desarrollo de las habilidades del pensamiento inferencial en preescolar y de esta forma iniciar el proceso de comprensión lectora. En semejanza con el proyecto Agentes Pikachu, se busca mejorar el pensamiento inferencial a través de actividades lúdicas. Por otro lado, difiere con nuestro proyecto, ya que las actividades se basan en el área de comunicación y matemática; mientras que, el estudio de Osiris y Merlis se centra únicamente en el área de comunicación.

Asimismo, Angélica Sátiro e Irene de Puig, maestras licenciadas en filosofía y filología catalana, han creado un proyecto editorial denominado Noria Infantil y Primaria (2012), con el fin de desarrollar a través de cuentos el pensamiento de las infancias, teniendo como alcance a los países de Latinoamérica . El presente proyecto de innovación muestra semejanza con el propósito que abordan las creadoras del proyecto Noria, ya que ambos buscan desarrollar el pensamiento de los niños menores de 5 años con el fin de que logren un rendimiento académico satisfactorio. Sin embargo, difiere en el área seleccionada para abordar el objetivo planteado, el proyecto Noria se orienta bajo el área de comunicación, mientras el proyecto de

innovación correspondiente a esta investigación, se lleva a cabo considerando el área de matemática y comunicación.

Camargo (2019) en su investigación “Potenciando las habilidades del pensamiento literal e inferencial para enseñar a pensar en los procesos de aprendizaje en el contexto escolar” para optar el grado de Magíster, muestra similitud con la presente investigación, ya que considera las habilidades que propone Maureen Priestley. Sin embargo, la diferencia recae en que Carmago evalúa la labor docente, mientras el Proyecto Agentes Pikachu, evalúa los aprendizajes del niño, pero ambos apuntan a transformar la práctica educativa y a mejorar el aprendizaje de los niños.

En los antecedentes nacionales, Morales (2019) en su investigación titulada “Programa de lectura de imágenes y el pensamiento inferencial, en niños de cinco años de la Institución educativa inicial 611 San Julián, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno plantea como objetivo el determinar si el programa Lectura de imágenes mejora el pensamiento inferencial en niños de cinco años, teniendo como resultado la mejora del pensamiento inferencial de forma significativa en el 100% de los niños evaluados. La similitud que tiene con nuestro proyecto de tesis es que ambas investigaciones tienen como objetivo mejorar el pensamiento inferencial en niños del nivel inicial. Por otro parte, una de las diferencias encontradas en ambas investigaciones es que la presente investigación emplea la metodología de proyecto de aprendizaje, a diferencia de la otra investigación, que se desarrolla a través de un programa educativo.

2. Fundamentación Teórica

2.1. Conceptos Teóricos Relacionados con la Innovación Propuesta

2.1.1. Pensamiento.

Piaget citado por Sastre (2013) define al pensamiento como un proceso cognitivo paralelo a la maduración y el crecimiento biológico. A medida que el cerebro del niño se va desarrollando, va adquiriendo una mayor comprensión de lo que experimentan sobre lo que les rodea (pp.54).

En este proceso cognitivo, los niños utilizan los esquemas (modelos mentales) para interpretar la información. A este procedimiento Piaget lo denomina como organización. A medida que los niños van adquiriendo más información, los esquemas se vuelven más complejos. Asimismo, cuando empiezan a manejar nueva información con base en lo que ya saben, Piaget lo conoce como la adaptación. Este proceso cognitivo se da a través de dos funciones, la asimilación y acomodación.

Primero, asimilan una nueva experiencia, recogen esa nueva información y la comparan con los saberes previos. Luego, cuando cambian información que ya conocen en función a la nueva experiencia, es donde se realiza la acomodación, ajustando las estructuras cognitivas que poseían, para aceptar la nueva información. Si el niño es capaz de explicar el nuevo conocimiento que ha adquirido, se encuentra en un equilibrio cognitivo, sin embargo, cuando no pueden manejar ello, están en un estado de desequilibrio.

2.1.2. Pensamiento Inferencial.

El pensamiento es la capacidad que tienen los seres humanos para comprender y analizar el mundo que los rodea, y para ello se utilizan distintos niveles de pensamiento, que a lo largo del tiempo diferentes investigaciones han contribuido

en su clasificación, estos niveles son: literal, inferencial y crítico. En otras palabras, el pensamiento inferencial busca que a partir de conocimientos previos que tiene el niño, logre explicar de diversas formas la solución de un problema planteado.

Es así que, Calvo et. al (2018) menciona que el pensamiento inferencial puede desarrollarse a través una imagen o idea previa de cómo abordar un problema y así obtener información, puesto que, el cerebro realiza un esquema mental generado por cada sujeto, que dependiendo de su complejidad, puede denominarse entre:

Global o coherente: La información se da a través de temáticas, donde se contrasta la nueva y previa información para plantear una solución que tenga sentido a partir de las semejanzas.

Locales o cohesivas: Se da en el momento de la lectura, brindando una inspección de tal forma que se realice un aprendizaje constructivista en base a lo entendido en la lectura que se realizó previamente.

Posterior: Se da al comprender la lectura, donde la persona observa el contexto de lo que se hizo para llegar a la solución del problema que se pretende resolver.

Es así que, la presente investigación se enfoca en el nivel inferencial y se basa en hacer uso de la información adquirida o conocimientos nuevos, para emplearlos al dar solución a un problema que se pueda presentar en su cotidianidad. Es por ello, que Priestley (2015) como se citó en Medina y Villamarín (2019), menciona que en los niveles de procesamiento de la información, el nivel inferencial se encuentra después del literal y antes del nivel crítico, ya que, este permite alcanzar un nivel mucho más complejo y lograr llegar al máximo nivel del pensamiento (crítico), nivel en el cual muchas personas muestran dificultad para concebirlo.

La autora Maureen Priestley define a este nivel como el procesamiento y uso de la información donde intervienen diferentes habilidades, de manera que transformen y apliquen dicha información en diferentes situaciones.

2.1.3. Modelo Teórico de Maureen Priestley.

Maureen Priestley es la autora del libro “Técnicas y Estrategias del pensamiento crítico” donde presenta un modelo que explica los métodos y estrategias que se usa en la enseñanza del pensamiento, en este libro la autora menciona los pasos que se deben seguir, como también las habilidades que permiten lograr el desarrollo en los tres niveles del pensamiento, literal, inferencial y crítico.

Priestley (2007) realiza una división de las habilidades que se requiere para procesar la información en el nivel inferencial, dentro de estas se encuentran:

- Habilidad de comparar, permite que la persona pueda investigar acerca de un objeto o hecho, descubriendo sus características y atributos para poder encontrar las semejanzas y diferencias.
- Habilidad de categorizar, es la que permite agrupar ideas u objetos con base a un criterio, esta permite que se almacenen diversas informaciones de manera más sencilla.
- Habilidad de describir, permite que las personas descubran e indaguen más sobre las características de un hecho o situación, para que pueda ser numerada y así sea más sencillo explicar y describir algo.
- Habilidad de identificar causa-efecto, consiste en relacionar alguna situación u objeto, con la consecuencia de algo.
- Habilidad de predecir, permite que las personas logren anunciar un suceso a partir de las experiencias pasadas cotidianas.
- Habilidad de estimar, permite que el individuo pueda realizar estimaciones de diferentes situaciones y hechos, acerca de lo que podría suceder con base en lo que ha observado.
- Habilidad de analizar, se desarrolla por medio de la separación o descomposición de alguna situación u hecho para examinar sus partes.

- Habilidad de resumir, es la capacidad de entender alguna información o aprendizaje y explicarlo con sus propias palabras.
- Habilidad de generalizar, consiste en entender una información y aplicarla en diversas situaciones o contextos.

En palabras del Ministerio de Educación (2015) en el fascículo Rutas del aprendizaje versión 2015: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Área Curricular Matemática. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial, enfatiza en que un niño es capaz de resolver problemas cuando: representa las condiciones del problema realizando descripciones o mediante similitudes y diferencias, analiza y modela situaciones, fórmula y argumenta sus predicciones, identifica e interpreta relaciones (causa-efecto), estima y calcula longitudes y superficies usando unidades arbitrarias y cuando generaliza patrones y relaciones usando símbolos.

Entonces podemos afirmar que, si el niño es capaz de resolver problemas haciendo uso de todas o la mayoría de las habilidades de comparar, categorizar, describir, identificar causa-efecto, estimar, predecir, analizar, resumir y generalizar, ha desarrollado significativamente el pensamiento inferencial.

Por otro lado, Priestley propone cuatro fases básicas para la enseñanza, comenzando por la motivación donde se da inicio al proceso de aprendizaje, seguidamente es la presentación, en la que se pretende que el niño haga de manera concreta, sienta y perciba para recibir la información. Del mismo modo, la tercera fase es la práctica, donde se evidencia lo aprendido por parte de los estudiantes, ya que hace algo con la información recibida, y la cuarta fase es la aplicación, que consiste en el uso de la información recibida en otros ámbitos. Por ello, la aplicación de estas cuatro fases permite que los estudiantes alcancen el éxito desarrollando el pensamiento inferencial.

Otro punto importante a mencionar, es que realizar inferencias y razonamientos lógicos, corresponden a un pensamiento inferencial, a diferencia de la comprensión de nivel inferencial, que solo abarca la interpretación de información implícita en un texto o situación específica. Duche et al. (2022) que define a la comprensión inferencial como interpretar de un texto la información que el autor quiere expresar y a veces no lo coloca de manera explícita.

Priestley (2007) recomienda abordar en aula el pensamiento inferencial, considerando las áreas de matemática, comunicación o ciencia, asimismo, destaca que la manera eficaz de lograr el desarrollo del pensamiento mencionado, es trabajando de manera relacionada los siguientes aspectos: técnicas, estrategias, aplicación, grupos cooperativos, conocimientos, evaluación. (p.45)

Por ello, el proyecto Agente Pikachu se aborda a través de las áreas de matemática bajo el enfoque de resolución de problemas y de comunicación, donde se pretende desarrollar las habilidades correspondientes al pensamiento inferencial.

2.2 Enfoques de Diseño

2.2.1 Enfoque de Resolución de Problemas.

El Perfil de Egreso del "Programa Curricular del nivel Inicial" (2016) enfatiza que las actividades de matemática tienen como eje central la habilidad de resolución de problemas a partir de sucesos que ocurran en distintos contextos cercanos o del interés del niño. Estos acontecimientos se estructuran en cuatro conjuntos: sucesos de regularidad, equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización, y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

En otras palabras, este enfoque permite que los infantes afronten desafíos sin conocer las soluciones, de tal manera que se va desarrollando la indagación y reflexión para desarrollar diversas formas de solución. De esta manera, se va

edificando los conceptos matemáticos mediante la relación que existe entre los conocimientos previos y saberes que surgen en la experiencia.

Según Alsina (2020) citado por el Ministerio de Educación, menciona que la resolución de problemas es un reto donde el infante hace uso de sus conocimientos previos para resolver situaciones y en base a ello se da la adquisición de nuevos aprendizajes que se da en los colegios a través de estrategias aplicadas en la vida cotidiana.

Por otro lado, Alsina (2020) da algunas propuestas sobre cómo contribuir a la resolución de problema:

- Las problemáticas se solucionan mediante la manipulación, usando la imaginación, observación y comunicando.
- Brindar la libertad de que los infantes usen sus estrategias de solución de acuerdo a sus posibilidades.
- Proponer situaciones de la vida diaria de forma interactiva.
- Las problemáticas a trabajar se dan a partir de situaciones donde se considera el uso de materiales concretos.
- En el proceso de resolución de problemas, los infantes van a comunicar los resultados y a través de ello benefician a la toma de conciencia sobre sus capacidades y el proceso de pensamiento.

Por otro lado, Pólya (1945) como se citó en Oliveros et al. (2021) en el libro "Cómo plantear y resolver problemas" menciona que el proceso de resolución de problemas se lleva a cabo mediante cuatro fases:

- Comprensión del problema, consiste en cuestionar, identificar datos e incógnitas, y resumirlo de manera que no cambie la idea principal.
- Concebir un plan, se basa en elaborar una solución al problema planteado.

- Ejecutar un plan, implica poner en práctica una estrategia de solución llevando a cabo la verificación de cada paso realizado.
- Visión retrospectiva, consta de reconsiderar el proceso y solución del problema, usando preguntas como: ¿La solución ejecutada resolvió el problema? ¿Por qué? ¿De qué otra manera se puede solucionar?

Por ello, la metodología Pólya plantea cuatro fases que abarcan el procesamiento de la información y el aprendizaje significativo, asimismo, el autor considera que para trabajar la resolución de problemas es esencial tomar en cuenta el área de Matemática.

2.2.2 Área de Matemática.

Una de las áreas curriculares que se integra en la educación básica del infante es la denominada matemática, el desarrollo de esta, surge a través de la curiosidad del niño por explorar, recoger información y resolver problemas. El procesamiento de la información inicia mediante la percepción a través de los sentidos, posterior a ello se ejecuta una acción sobre la información recibida, para culminar dando una respuesta significativa, es decir, que pueda ser aplicada o transferida cuando se enfrente ante situaciones semejantes.

Las actividades correspondientes al área, deben desarrollarse a través de la experiencia y motivación permanente que despierte el interés del niño por explorar con autonomía, plantear y probar diversas estrategias a través de la información percibida, con el fin último de resolver problemas y comunicar los resultados obtenidos durante el proceso de aprendizaje. Para Piaget citado por Celi et al. (2021) el desarrollo de la matemática tiene como origen el descubrimiento del mundo a través de la exploración y manipulación, estas bases permiten al niño desarrollar el pensamiento desde habilidades simples (pertenecientes al pensamiento literal) hacia

el desarrollo de habilidades complejas (pensamiento inferencial y crítico), por ello enfatizan que la construcción efectiva de esta área se da a través de experiencias concretas y vivenciales.

El enfoque de resolución de problemas se desarrolla a partir de dos competencias, resuelve problemas de cantidad, según el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016) la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de ciclo II, tiene como objetivo que los niños sean capaces de explorar con sus sentidos, procesar información para comprender, expresar y empezar a establecer relaciones mediante acciones como comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, haciendo uso de sus propios criterios, necesidades e intereses. Ello permite resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Asimismo, los aprendizajes adquieren mayor complejidad de acuerdo con el desarrollo del pensamiento del niño. Es decir, a mayor desarrollo del pensamiento, mayor precisión al establecer relaciones para resolver problemas cotidianos.

Por ello, en la presente competencia, se debe presentar al niño una situación problemática construida por ellos o propuesta por la docente, se orienta a comprender y verbalizar con palabras propias la situación observada; se promueve el trabajo colaborativo, se presenta material concreto que invite al niño a explorar con sus sentidos, para plantear comprobar y seleccionar estrategias que le permita lograr su objetivo, así como poner en común lo aprendido para finalmente identificar posibles situaciones en las que se puede aplicar el saber adquirido.

En otros términos, el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, muestra relación con las acciones observables (compara, categoriza, describe, estima, analiza, resume y generaliza) que implican las habilidades del pensamiento inferencial propuesto por Priestley en el modelo pedagógico para desarrollar el pensamiento crítico.

A partir de lo expuesto previamente, la competencia integra el siguiente desempeño:

- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.

La segunda competencia se denomina resuelve problemas de forma, movimiento y localización, CNEB (2016) menciona que su logro se evidencia cuando establecen relaciones entre su cuerpo y el espacio, como también, entre los objetos y las personas de su entorno. Los niños necesitan emplear diversas estrategias para la resolución de problemas, disponiendo de sus nociones espaciales, ubicación y desplazamiento. Por ello, la competencia busca que el niño tenga la capacidad de relacionar los objetos de su entorno, explorar, interactuar, expresar ubicación, establecer relaciones espaciales; identificar y utilizar palabras referidas al desplazamiento, reconocer características perceptibles, comunicar lo comprendido, utilizar los conocimientos adquiridos en diferentes situaciones de la vida cotidiana, al igual que desarrollar y emplear estrategias. Las acciones descritas involucran el uso de habilidades como estimar, comparar, resumir, generalizar, indicar la causa y efecto de un problema, analizar, describir y predecir las posibles soluciones ante el desafío presentado.

Es así que, en este proyecto de investigación, se integra los siguientes cuatro desempeños:

- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
- Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.
- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.

2.2.3 Área de Comunicación.

El Programa curricular de educación Inicial (2016) manifiesta que el área de comunicación surge a raíz de la necesidad de los seres humanos para expresarse, ya sea de manera oral o escrita. Asimismo, expresa que mientras los niños tengan más oportunidades de escuchar y leer, podrán desarrollar la habilidad de anticipar un significado al texto antes de su lectura, interrogar y cuestionar el contenido del texto según el nivel de desarrollo de su pensamiento. En el ciclo II, la lectura es definida como no convencional, ya que interpretan el contenido mediante predicciones o inferencias a partir de sus saberes previos.

Leer diversos tipos de textos en su lengua materna es una competencia correspondiente al área de comunicación, supone un proceso activo donde el niño es

capaz de comprender y decodificar información explícita presentada en el texto, a su vez en un nivel de pensamiento inferencial, logra interpretar y adoptar una posición en relación con la información procesada. Para ello, el niño se dispone a interpretar y dar sentido al texto en función de su realidad y contexto. También establece y expresa una postura sobre lo que lee, es decir, pone en manifiesto habilidades como inferir, comparar, describir, predecir, analizar, resumir y generalizar para manipular la información y brindarle un sentido trascendental para el lector.

2.2.4 Proyecto de Aprendizaje.

Un proyecto de aprendizaje supone dar solución a una situación o problema del interés del niño. Ello implica adquirir, desarrollar y movilizar capacidades, así como materiales o recursos de su entorno que le permita o contribuya a la resolución de una situación problema. Hernando (2015) citado por Medina (2020), lo define como metodología, donde se integran y desarrollan contenidos curriculares a través de desafíos o problemas donde los niños tengan experiencias concretas (pp.10).

De esta manera, el infante se vuelve protagonista de sus propios aprendizajes, desarrollando y potenciando habilidades investigativas, autonomía, participación activa y colaborativa con sus compañeros.

Asimismo, contribuye en gran medida al trabajo docente, debido a que, el proyecto se convierte en una estrategia pedagógica para planificar actividades significativas y contextualizadas a cada grupo de niños. También, enfatiza en la importancia del rol docente como un agente motivador, orientador, guía y acompañante; donde se busca promover una participación activa y se planteen interrogantes abiertas, con el objetivo que el propio estudiante exprese sus ideas y conocimientos, siendo reflexivos, autónomos y seguros de sus pensamientos, ideas y opiniones.

Para Kilpatrick citado por el Ministerio de Educación en la Guía de Orientación para desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial (2019) sostiene que el estudiante adquiere un aprendizaje mucho más significativo desde su propio interés, desarrollando capacidades para su vida. Así también, se involucra estrechamente en el proceso del proyecto, partiendo desde la planificación, producción y comprensión de este.

Existen diversas construcciones de proyectos de aprendizaje, donde Kilpatrick incorpora cuatro fases; sin embargo, el Minedu considera para la Educación Inicial solo tres de estas, siendo las siguientes:

- Planificación, da inicio a un proyecto, es necesario tomar en cuenta una problemática o situación desafiante que sea del interés o surja de las necesidades de los niños, a partir de ello, de manera conjunta se construyen las actividades que se caracterizan por ser flexibles para ser rediseñadas según las manifestaciones de los niños durante la fase de ejecución. Después, el propio docente precisa los propósitos de aprendizaje, selecciona las áreas, competencias y desempeños a desarrollar con sus estudiantes.
- Ejecución, es la fase de preparación e implementación de lo planificado, con la intención de que el niño manifieste sus saberes previos y se desenvuelva como un agente activo, participativo y colaborativo, para ello la docente interviene con cautelo y siendo oportuna para retroalimentar los nuevos aprendizajes mediante interrogantes que mejoren o desarrollen la observación, el razonamiento y la reflexión. Del mismo modo, el docente asume un rol reflexivo ante el recojo de evidencias que realiza durante la actividad para una toma de decisiones que potencien la eficacia y el propósito que se espera al realizar un proyecto. En otras palabras, si en el transcurso del proyecto surgen nuevas

interrogantes, es permitido planificar una nueva actividad donde sus inquietudes se absuelvan.

- Comunicación, es la última fase que está presente en cada una de las actividades que se integran en un proyecto, los niños formalizan y socializan sus aprendizajes con el objetivo que el estudiante verbalice y ponga en común lo aprendido, a través de diversos métodos didácticos, como una dramatización, una exposición haciendo uso de materiales que permitan registrar todo lo trabajado durante las semanas, etc. Este momento es clave para orientar al niño a realizar una autoevaluación sobre lo realizado en la actividad, con el fin de tomar conciencia sobre aquellos aspectos que aún deben mejorar e identificar las fortalezas que se tienen a la hora de aprender. Finalmente, esta fase permite que el docente consolide los resultados de aprendizaje, ya que al comunicar se puede observar si el niño comprendió y obtuvo nuevos aprendizajes en cada una de las actividades durante el proyecto elaborado.

De esta manera, culmina las fases de un proyecto de aprendizaje; sin embargo, es importante resaltar el proceso de evaluación, ya que, es transversal, es decir, se encuentra presente en cada momento del proyecto. Para el Currículo Nacional de Educación Básica citado por La Guía de Orientación para desarrollar los Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial (2019), la evaluación se vuelve en una práctica latente y activa en los aprendizajes de los estudiantes, que es retroalimentada para evidenciar los progresos de aprendizaje de cada uno de ellos.

Es así que, la evaluación se centra en el progreso del niño, en lo que implica observar, recoger y registrar información según el avance que ellos van logrando en cada propósito de actividad, para que al final se haga una valoración del aprendizaje

obtenido por los niños. En esta situación, es importante tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Tener en claro el propósito de aprendizaje en cada actividad, es decir, dentro de este punto, se debe evidenciar el logro de la competencia abordada.
- El recojo de las evidencias de cada aprendizaje obtenido, ya que eso va a permitir al docente identificar si lograron el nivel de aprendizaje esperado o si se debe seguir abordando la misma competencia para potenciar esos aprendizajes.

Por otro lado, es necesario mencionar que la evaluación del proyecto, donde el docente debe hacer una reflexión detallada del proyecto ejecutado, ya que así identificará si logró el propósito con su grupo de estudiantes, si se pudo cumplir el objetivo general y mejorar en aquellas dificultades que haya podido surgir durante las semanas de ejecución.

3. Diseño de la Propuesta de Innovación Educativa

3.1 Título del Proyecto de Innovación

La presente investigación tiene como título "Proyecto Agentes Pikachu para desarrollar el pensamiento inferencial en los niños de 5 años".

3.2 Descripción del Proyecto

Fondep (2014) menciona que, a partir de una construcción colaborativa, se comprende "innovación educativa" como el proceso intencional y relevante de cambiar una situación actual hacia una cualitativamente diferente y más funcional, con el propósito de mejorar la calidad educativa de manera equitativa. Esto implica introducir algo nuevo o adaptar creativamente sus componentes. Dado su enfoque

deliberado, la "innovación" necesita la participación y reflexión de los miembros de la comunidad educativa, adaptándose al contexto en el que se desarrolla.

Es así que el proyecto Agentes Pikachu tiene la finalidad de mejorar el pensamiento inferencial en el aula rosada de 5 años, tomando como referencia una propuesta pedagógica, la cual hemos adaptado según la edad y características de los niños beneficiados. Asimismo, se cuenta con una reflexión constante por parte de las tesisistas, ya que, a través de ello, se tomaron acciones para mejorar y contar con buenas prácticas en el aula.

Por ello, el proyecto de innovación Agentes Pikachu surge a partir de identificar los resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica aplicada en el periodo de marzo y abril, centrados en el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes, considerando propuestas que orientan la ruta a seguir para lograr el objetivo del estudio.

El presente proyecto se aplicó desde el día 08/09/23 hasta el día 11/10/23, se integró 20 actividades de aprendizaje, siendo 17 actividades del área de matemática y 4 del área de comunicación. En su mayoría, las actividades se orientan y promueven el trabajo colaborativo.

El Proyecto de innovación propuesto en el presente estudio, siguió las fases presentadas por Killpatrick.

En la fase de planificación, los niños expresaron su interés hacia el programa Pokémon, además propusieron que el proyecto tenga "pikamisiones" para rescatar a los pokémones, por ello, se planificó actividades, donde el problema se presenta a través de misiones, asimismo se integra en recursos, material concreto que permita a los niños manipular y percibir a través de sus sentidos información necesaria para proponer diversas estrategias que permitan dar solución al problema, también, se añade en la planificación momentos para que los niños grafiquen las acciones ejecutadas durante la actividad del día, así como un periodo de tiempo para que

expresen lo aprendido en el día, finalmente se suma interrogantes que orientan al infante a identificar en qué situaciones cotidianas podría emplear lo aprendido.

Cabe destacar que la estructura seleccionada para la planificación, permite evaluar durante la fase de ejecución las habilidades de comparar, categorizar y describir (cuando los niños trabajan temáticas como agrupación, estimación de longitud, cuando describen características observables del material presentado); identificar causa-efecto y predecir (cuando los niños son capaces de realizar predicciones a partir de lo que observa como escenas preparadas previamente que invitan al infante a predecir y justificar lo verbalizado respondiendo a la interrogante ¿Por qué?) estimar, analizar (cuando el niño durante la búsqueda de estrategias es capaz de comparar diferencias o similitudes de longitud, imágenes o hechos).

Finalmente, las de analizar, resumir y generalizar (se evidencian en la ejecución durante los procesos didácticos de representación, formalización y transferencia, donde el niño es capaz de expresar con sus propias palabras la denominada "pikamisión", también cuando verbaliza una secuencia de acciones realizadas para resolver el problema presentado, así como cuando propone una a más estrategias para solucionar la misión para finalmente graficar todas las acciones de manera secuenciada para realizar la actividad)

Durante la fase de comunicación, los niños se encontraban en constante socialización sobre lo que aprendieron como parte del proyecto que se llevaba a cabo. Asimismo, este ejercicio permitió a las docentes recoger evidencias para evaluar a los niños, ya que al comunicar a otros lo que hicieron o descubrieron, emplean el aprendizaje adquirido. Consecuentemente, se realizó un cierre de proyecto, donde los niños socializan lo aprendido, contando con la participación de los padres de familia, quienes tenían que superar las misiones de 4 pokeparadas, donde el rol del padre de familia era intervenir realizando las preguntas orientadoras del tabulario que

las docentes les brindaron previamente. De este modo, los padres lograron identificar interrogantes que pueden integrar en actividades cotidianas para reforzar los aprendizajes de sus hijos, así como observar el desenvolvimiento y logro de habilidades del pensamiento inferencial que les permitió a los niños ser más autónomos para resolver problemas.

También, se tuvo en cuenta un sistema de monitoreo y evaluación que permitió recoger información de manera descriptiva y detallada de cada niño mediante la técnica de triangulación bajo el uso de instrumentos de guía de observación y diario de clase para permitir sustentar los datos adquiridos a través de la lista de cotejo al inicio y al final de la ejecución del proyecto.

Por consiguiente, se aplicó también la lista de cotejo antes y al término de la ejecución de las 20 actividades del proyecto, con la finalidad de sustentar los resultados obtenidos a través de la data cualitativa.

3.3 Objetivos del Proyecto de Innovación

3.3.1 Objetivo General.

Objetivos del proyecto de Innovación

Mejorar el pensamiento inferencial mediante el proyecto Agentes Pikachu en los estudiantes de 5 años de la I.E Cuna - Jardín El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.

Objetivos específicos:

- Determinar el efecto del proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de comparar nociones de cantidad y medida para mejorar el pensamiento

inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.

- Determinar el efecto del proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de categorizar mediante criterios convencionales para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.
- Determinar el efecto del proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de describir objetos o hechos para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.
- Determinar el efecto del proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de identificar causa-efecto en sucesos para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.
- Determinar el efecto en el proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de estimar medidas de longitud para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.
- Determinar el efecto en el proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de predecir ilustraciones o situaciones para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.
- Determinar el efecto del proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de analizar para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.
- Determinar el efecto en el proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de resumir lo comprendido del problema para mejorar el pensamiento inferencial

en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos.

- Determinar el efecto en el proyecto “Agentes Pikachu” en la habilidad de generalizar para mejorar el pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años de la I.E El Milagro ubicado en el distrito de Chorrillos

3.4 Alcance del Proyecto de Innovación Educativa

El presente proyecto Agentes Pikachu se empleó como estrategia las fases de motivación, presentación, práctica y aplicación y se integró a su vez las habilidades de comparar, categorizar, describir, identificar causa-efecto, predecir, estimar, analizar, resumir y generalizar, tomado y adaptado modelo integrado propuesto por Maureen Priestley, considerando las características y necesidades de los 11 niños beneficiados para asegurar la eficacia del proyecto.

La estrategia innovadora permite mejorar el pensamiento inferencial en niños de 5 años, porque es congruente con el abordaje que manifiesta Kilpatrick para desarrollar un proyecto de aprendizaje correspondiente a las áreas curriculares de matemática y comunicación.

Por consiguiente, la presente experiencia piloto permite mejorar las habilidades del pensamiento inferencial en niños de 5 años, integrando las fases del proyecto educativo y la estrategia que expone Priestley en su propuesta.

También se tomó en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes para realizar la planificación de actividades, con la intención de que el proyecto presente una motivación permanente, considerando a su vez materiales que orienten a los infantes a lograr el propósito de cada actividad de manera autónoma.

Finalmente, el proyecto fue implementado en el periodo 2023, abarcando desde el 08/09 hasta las 12/10 fechas correspondientes al segundo trimestre del año

escolar. Adicionalmente, se acompañó a cada estudiante empleando preguntas que los encaminan a descubrir la respuesta a sus dudas por ellos mismos, ejercicio que fue aplicado y se sigue aplicando durante las actividades y también en diversos momentos del día, con el fin de reforzar lo aprendido durante el abordaje del pensamiento inferencial.

3.5 Beneficiarios

El proyecto Agentes Pikachu benefició directamente a los 11 niños del aula rosada de la I.E “El milagro”, ya que ha permitido que más del 60% (Anexo 5, Figura 11) de los estudiantes logren desarrollar el pensamiento inferencial, poniendo en ejecución diversas habilidades como comparar, con arrastrar, categorizar, clasificar, describir, explicar, identificar causa-efecto, predecir, estimar, analizar, resumir, sintetizar y generalizar, mientras que, el 20% se encuentran en el nivel de logro esperado en relación con las primeras habilidades mencionadas.

De igual forma, la institución educativa y las docentes practicantes que implementaron el proyecto fueron beneficiarios, ya que es una oportunidad de poner en práctica la teoría sustentada, donde dos de las tesistas participaron de manera vivencial al ejecutar las actividades, mientras que, las otras dos, apoyaron en el acompañamiento constante, la observación y preparación de los materiales didácticos.

Para culminar, los beneficiarios indirectos de este proyecto fueron las once familias del aula rosada, ya que fueron unos de los agentes educativos que aportaron en estos avances de aprendizaje, al reforzar las actividades en sus hogares a partir de algunos ejercicios que puedan suscitarse en el día a día de los niños, como también, siendo testigos del avance progresivo logrado por sus hijos.

3.6 Estrategias y Actividades a Realizar

En este proyecto se llevaron a cabo 20 actividades de aprendizaje, 16 del área de matemática y 4 de comunicación, dando inicio desde el mes de septiembre y las dos primeras semanas del mes de octubre, ambientadas con la temática elegida por los niños para convertirse en agentes Pikachu. En este desarrollo de actividades, se ha trabajado simultáneamente más de una habilidad en cada sesión, considerando como estrategia las cuatro fases de la enseñanza del pensamiento con las que trabaja la autora Priestley, adaptándose positivamente en los pasos correspondientes a un proyecto de aprendizaje que comprende las 2 áreas curriculares en mención; con el fin de mejorar las habilidades del pensamiento inferencial en los niños de 5 años.

Las cuatro fases de la enseñanza del pensamiento en la intervención del proyecto

Para esta primera etapa, se inicia con la motivación, es decir, la puesta en marcha del proceso de aprendizaje, evidenciándose en el momento que la docente presenta un material innovador orientado a la actividad, invitando a los niños a anticipar el tema que se impartirá, a través de preguntas que permitan rescatar sus saberes previos, predicciones de lo que suponen que será el nuevo aprendizaje por conocer y de esta manera llevarlos a que logren desarrollar posibles soluciones.

Con respecto a la segunda fase, denominada como presentación, se ha podido observar en el proceso de encontrar posibles estrategias a través de materiales concretos que permitan encontrarle una solución hacia el problema presentado, haciendo uso del propio análisis.

En la tercera fase, la práctica, es trabajada cuando los niños comentan lo que han realizado, explicando una secuencia de acciones que siguieron para obtener la solución al problema presentado. En este momento, se puede apoyar al niño a través

de preguntas que motiven y orienten a que su explicación sea más detallada y explícita.

Por último, en la cuarta fase, la aplicación, es el momento donde el niño comenta en qué otros momentos puede utilizar el aprendizaje adquirido orientado en su vida cotidiana. En este proceso, la docente también puede realizar preguntas mediante ejemplos que hayan sucedido en el aula o alguno que pueda permitir que el niño lo compruebe.

Es importante mencionar que las habilidades del pensamiento inferencial trabajadas en cada actividad, han sido desarrolladas en el proceso de la ejecución del día, en cada fase mencionada.

Por otro lado, la estrategia mencionada responde a los procesos didácticos del área de matemática que: Comprensión del problema, búsqueda de estrategias, representación, formalización, reflexión y transferencia, que son propuestos por el Minedu y aplicados en el abordaje de los proyectos de aprendizaje que menciona Killpatrick, siempre y cuando se pretenda considerar el área de matemática. Estos se emplearon de manera continua y activa durante todo el tiempo que duró el proyecto, por ello, afirmamos que permite obtener la motivación de los niños y evidenciar sus aprendizajes significativos. De igual manera, favorece una mayor integración entre docente-niño para el proceso de aprendizaje.

De igual modo, los recursos que se utilizaron fue el uso de la tecnología, como timer digital, imágenes proyectadas en el televisor, radio y la elaboración de un holograma casero con apoyo de un televisor, siendo motivador para seguir adaptándose al siglo XXI, donde la era digital está en su máximo apogeo. Asimismo, otros recursos utilizados ha sido las cartas de misiones en pictogramas, que permitían al niño leer e interpretar la actividad que debía realizar en el día, y la manipulación de material concreto según la temática del mundo de los pokemones, de esta manera, el

niño lograba adquirir mayor aprendizaje con apoyo de estos recursos y la aplicación de la estrategia educativa.

En consecuencia, para lograr evidenciar los avances de los niños a partir de las actividades propuestas para el desarrollo del pensamiento inferencial, se ha tomado en cuenta el uso de la guía de observación, ya que, a través de este instrumento de evaluación, se identifica el nivel de logro de las habilidades, como también, se observa el paso a paso detallado de cómo se ha ido desarrollando cada fase en la actividad.

3.7 Recursos humanos

La planificación de las sesiones de aprendizaje estuvo a cargo de las tesisistas Estrella Govea Alvan, María Gracia Lopez Escalante, Dania Paredes Suarez y Sol Maria Suarez Rivera. Por otro lado, las docentes encargadas de ejecutar, evaluar y comunicar los resultados fueron Estrella Govea Alvan y Sol Maria Suarez Rivera, quienes también cumplían la función de monitorear cada una de las actividades realizadas en los niños de 5 años del nivel inicial. Asimismo, Maria Gracia Lopez Escalante y Dania Paredes Suarez estuvieron a cargo del seguimiento permanente de los estudiantes a partir de la observación y análisis de la información recibida por las tesisistas ejecutoras. Para llevar a cabo el desarrollo del proyecto, se contó con la participación activa de 11 niños del aula rosada, quienes intervinieron en las 20 actividades correspondientes al proyecto de aprendizaje.

Del mismo modo, la elaboración de instrumentos de evaluación y recolección de información y la examinación de los resultados obtenidos en la aplicación del Proyecto de tesis presentado fue desarrollado por las 4 tesisistas, las cuales cumplieron la función de elaborar y analizar cada uno de los instrumentos empleados en el proyecto de innovación.

3.8 Monitoreo y Evaluación

En el presente proyecto se consideraron tres instrumentos (ficha de observación, diario de clase y lista de cotejo) para corroborar y obtener los resultados tanto al inicio como al final de la ejecución del proyecto.

La guía de observación según el MINEDU (2020) es un instrumento que permite registrar información a partir de la experiencia en aula y la observación, donde se integran aspectos como el propósito de la actividad, aspectos a observar, datos de estudiantes, temporalidad de ejecución para realizar una evaluación sistemática, continua y descriptiva, con la finalidad de anotar los hechos más significativos de cada estudiante, todo ello, le brinda objetividad al instrumento.

Asimismo, la guía de observación puede complementarse con otros instrumentos, sugiriendo la lista de cotejo como una de ellas, debido a la objetividad del instrumento, así como el análisis minucioso que permite realizar en relación con lo que se busca lograr en los estudiantes, es por ello que se aplicó la guía de observación durante la ejecución del proyecto, permitiendo realizar un registro de cada actividad de manera detallada en lo que se refiere a los indicadores observables establecidos en las actividades del proyecto.

El diario de clase se emplea como una herramienta para documentar los datos adquiridos en una investigación, así como para registrar observaciones que involucren reflexiones y expresiones emocionales relacionadas con el desarrollo del proyecto. De acuerdo con Luna et al. (2022), el diario de clase trasciende la recopilación de datos, ya que en él se plasman pensamientos personales, emociones, estados de ánimo y percepciones. En el contexto de este estudio, se llevó a cabo como instrumento un diario de clase tras cada actividad, lo que permitió identificar y resaltar el progreso del proyecto.

Asimismo, se aplicó un tercer instrumento antes y después del proyecto, la lista de cotejo, con la finalidad de consolidar los resultados obtenidos tras el análisis de los datos obtenidos en los instrumentos de evaluación, ya que como menciona Minedu (2020) la lista de cotejo es un instrumento que puede acompañar y fortalecer la investigación, considerando un consolidado del logro de cada habilidad a través de indicadores observables aterrizados al nivel en el que se está aplicando.

Los instrumentos empleados por el equipo investigador fueron validados por especialistas de pedagogía en el nivel Inicial, ya que como lo indica Cabero y Llorente (2013) (como se citó en Robles y Rojas, 2015), que el juicio de expertos es una evaluación que permite contar con un instrumento de recolección de datos oportunos y de calidad.

Se ejecutó 20 actividades que tenían como finalidad desarrollar las habilidades de comparar, categorizar, describir, identificar causa-efecto, predecir, estimar, analizar, resumir y generalizar, considerando las competencias, resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización del CNEB para establecer los aspectos observables a evaluar en los instrumentos seleccionados (Guía de observación y diario de clase).

Con los 40 registros realizados para recoger el desempeño de los niños de manera descriptiva (20 guías de observación y 20 diarios de clase) se realizó una matriz de análisis donde se obtuvo como resultados una mejora notable, ya que se llegó a la conclusión que la mayoría de niños cuenta con la capacidad de resolver problemas por sí mismos, presentan una mejor comprensión del problema, expresando mayor detalle del problema a afrontar, asimismo se evidenció que los niños verbalizan y grafican la mayoría de acciones ejecutadas para dar solución a un problema, a su vez logran realizar una transferencia de lo aprendido, aplicando las estrategias que descubrieron durante el proyecto en algunas de las actividades

permanentes. Finalmente, los niños dan respuesta a la interrogante ¿Por qué?, para justificar sus respuestas.

Para contrastar los distintos logros y resultados obtenidos por las estudiantes mediante el uso de los instrumentos, se utilizó la triangulación temporal de datos, siguiendo la metodología propuesta por Aguilar y Barroso (2015), que consiste en recopilar información en diferentes momentos para verificar los resultados.

Por consiguiente, se detallaron los resultados de cada instrumento (Guía de observación y diario de clase) en las distintas etapas de la intervención educativa (inicio, desarrollo y cierre), específicamente en cada categoría del pensamiento inferencial.

Del mismo modo, se observa el progreso del pensamiento inferencial en los niños de 5 años del aula rosada a través del abordaje del desarrollo de las habilidades propuestas por Maureen Priestley a través del área de matemática. Esto se evidencia por su mejora para identificar el problema presentado con mayor facilidad, búsqueda de más de una estrategia para dar solución a una situación problemática y los avances mostrados para resolver problemas de manera autónoma y aplicar lo aprendido en otros momentos de su rutina cotidiana.

En última instancia, la asesora encargada del proyecto de tesis hizo uso de registros de seguimiento de trabajos de investigación y rúbrica de evaluación del proyecto de innovación, asimismo, los días jueves se reciben asesorías de investigación educativa. Burin (2017) enfatiza que monitorear y evaluar son pasos esenciales que van ocurriendo al aplicar la estrategia que hemos planteado mediante el uso de instrumentos que evidencien los resultados obtenidos.

3.9 Sostenibilidad

En esta presente sección, se han tomado en cuenta diversas recomendaciones con el fin que el pensamiento inferencial siga desarrollándose en los niños de la IE “El Milagro”, junto con la aplicación de la propuesta de Maureen Priestley.

Se aconseja las docentes del nivel inicial de todo el país, tengan el compromiso de investigar mucho más sobre el pensamiento inferencial, ya que si esperamos que los niños se conviertan en seres humanos capaces de tomar propias decisiones y estén listo para afrontar cualquier situación problemática, es importante empezar con las primeras bases hacia el camino del pensamiento crítico. Asimismo, hay que recalcar que el buen uso de estrategias innovadoras, será mucho más sencillo para que los niños estén motivados y su aprendizaje sea más significativo.

De igual manera, se sugiere que, para seguir desarrollando este nivel de pensamiento, es fundamental que el docente promueva interrogantes que motiven al estudiante a resolver problemas de manera autónoma, como por ejemplo: ¿Qué es lo que está sucediendo?, ¿cómo podrías solucionarlo?, ¿Qué necesitarías para solucionarlo? y ¿De qué otra manera podrías solucionarlo?

Además, se recomienda que las docentes propongan interrogantes que orienten al estudiante a verbalizar de manera secuenciada las acciones realizadas para resolver el problema; en este caso, la acción de graficar el paso a paso de un problema, les permite a los niños recordar claramente lo que hicieron, qué necesitaron y cómo lograron solucionarlo. Adicionalmente, el brindar una retroalimentación a través de interrogantes abiertas y con un lenguaje claro para el niño, también resulta de gran soporte para ese desarrollo del pensamiento inferencial.

3.10 Presupuesto

En los meses de marzo a noviembre se realizó la investigación, evidenciando que no hubo un costo en cuanto al internet, ya que las tesis contaban con este recurso tecnológico. En cuanto a la aplicación, costó 210 soles, que incluían, servicios, bienes e imprevistos. Por otro lado, el costo total de la investigación fue de 305.10 soles, como se muestra en el Anexo 2.

3.11 Cronograma

El cronograma de la presente investigación, presentado en el Anexo 3, consta de todas las actividades desarrolladas a partir del mes de marzo hasta diciembre, divididos en tres fases:

Planificación: Diagnóstico de la realidad problemática de la institución; Priorización y elección del tema de investigación; Revisión bibliográfica; Elaboración del proyecto; Presentación del proyecto y Aprobación del proyecto.

Ejecución: Elaboración del plan de intervención pedagógica; Aplicación del instrumento de evaluación; Ejecución del proyecto y Análisis y procesamiento de la información.

Resultados: Elaboración del informe de investigación; Revisión del informe; Presentación y aprobación del informe de investigación y Sustentación del informe de investigación.

4. Experiencia Piloto

El proyecto de innovación educativa Agentes Pikachu para desarrollar el pensamiento inferencial en los niños de 5 años, se centra en el desarrollo de los aprendizajes de los niños, mediante la intervención de los participantes de la investigación de manera activa en las diferentes actividades.

Para el presente proyecto de investigación, la población total de estudio es de 11 niños donde se ejecutaron 16 actividades del área de matemática y 4 del área comunicación, siendo en total, 20 actividades vivenciales y lúdicas.

Asimismo, todas las actividades fueron ejecutadas en el periodo de septiembre y octubre, bajo referentes teóricos vigentes en la actualidad como Priestley, Piaget, Alsina y Killpatrick.

Las actividades contaron con el apoyo de material estructurado y no estructurado, relacionado con el interés de los niños, además del uso de aparatos tecnológicos, como el televisor, que permitió reproducir timers digitales o imágenes que eran necesarias en la motivación de las actividades; además se integró un holograma casero, que fue otro recurso atractivo, con la intención de que se proyecte a un pikachu en 3d (15 cm de altura), para que esté presente en las pikamisiones del día. Por otro lado, la radio del aula permitió reproducir canciones con la temática de la serie Pokémon, siendo la alarma de llamada para terminar el ejercicio que se estaba realizando.

En relación a los resultados obtenidos a partir de la matriz de triangulación, se concluye sobre el avance y mejora de las habilidades del pensamiento inferencial, contando con óptimos resultados en el aula rosada.

En relación a la habilidad de comparar, las actividades planteadas en la ejecución de este proyecto, se logró que el 100% de los niños mejoren la habilidad de comparar, ya que hacen uso de expresiones matemáticas como pesa más, pesa menos, más que y menos que, comparando diferentes cantidades y peso.

Con respecto a la habilidad de categorizar, se puede concluir que, al efectuar el proyecto, se ha logrado que 95,5% de los niños alcancen mejoras en la habilidad de categorizar, debido a que agrupan elementos de su entorno desde criterios

convencionales, mencionando la razón por la cual agrupó los elementos.

Acercas de la habilidad de describir, el 95,5% de los niños mejoran la habilidad de describir, puesto que, describen características de un objeto, asimismo, describen con sus propias palabras un suceso o hecho.

En cuanto a la habilidad de identificar causa-efecto, el 100% de los niños presentan mejoras en dicha habilidad, dado que, los infantes comentan los pasos que siguió para resolver un problema y mencionan la utilidad de un elemento.

Sobre la habilidad de estimar, el 81,8% de los niños mejoran esta habilidad, ya que, comentan un estimado de longitud al comparar material concreto.

De acuerdo con la habilidad de predecir, el 86,4% de los niños mejoran la habilidad, puesto que, los infantes expresan de qué tratará un texto a partir del título e ilustraciones.

Con respecto a la habilidad de analizar, se evidenció que el 90,9% de los niños, muestran mejorar en esta habilidad ya que se ha evidenciado mayor autonomía para verbalizar con expresiones de secuencia: primero, luego y después, ante un hecho o suceso, justificando sus respuestas con coherencia.

En relación a la habilidad de resumir, el 86,4% de los niños verbalizan por sí mismo y con sus propias palabras lo que comprenden del problema presentado, ya que, al inicio del proyecto, no lograban entender con claridad ni explicar lo que debían realizar. Al final del proyecto, se ha evidenciado claramente que los niños logran explicarlo, como también buscan y emplean posibles estrategias que los lleven a una solución. De igual manera, explican paso a paso lo que desarrollaron en cada

actividad y cómo pudieron solucionar el problema.

Finalmente, lo que respecta a la habilidad de generalizar, el 68,2% de los niños mejorarán en dicha habilidad, ya que algunos niños están en proceso de graficar el paso a paso de la actividad, mientras que otros han logrado integrar en sus gráficos la actividad de inicio a fin. Asimismo, hay niños que emplean “estrategias” tal cual como ellos lo llaman, para enfrentar una situación en su vida cotidiana.

En conclusión, los niños han logrado utilizar, expresiones matemáticas para comparar pesos, longitudes, tamaños y distancias.

Asimismo, los niños han mejorado habilidades para agrupar mencionando los criterios que utilizaron (forma, color, tamaño, peso y características físicas).

Los niños culminaron el proyecto, logrando explicar con sus propias palabras las características de objetos, imágenes y lugares, como también los hechos de algún suceso observado en algún momento de la actividad.

Los niños mejoraron notablemente la habilidad para verbalizar las posibles estrategias a utilizar, para aplicarlas de tal manera que les permita llegar a su objetivo con autonomía, para finalmente compartir las estrategias que aplicó, donde consideran el paso a paso de como lograron dar solución al problema presentado.

Asimismo, lograron expresar la función de aquellos objetos que manipulaban para lograr su objetivo, realizando una transferencia de lo descubierto en su vida cotidiana.

Los niños lograron realizar estimaciones de longitud, distancia y velocidad según su nivel madurativo cuando compara y manipula.

El grupo beneficiario mejoró la habilidad de predecir, verbalizando predicciones sobre sucesos, ilustraciones, posibles consecuencias y explicando el porqué de lo que comentan.

Los niños lograron progresivamente, verbalizar la mayoría y totalidad de acciones realizadas durante la actividad de manera secuenciada. Para ello integraron en su vocabulario gradualmente términos como y, primero, luego y después.

La población atendida, mejoró la habilidad de resumir, ya que paulatinamente expresaron con sus propias palabras la situación problemática que se les presentaba, como también comentan lo comprendido de la actividad sin desviarse del tema. Asimismo, lograron proponer con mayor autonomía, posibles y diversas soluciones ante las problemáticas presentadas.

Los niños lograron detallar en sus dibujos la mayoría y totalidad de acciones realizadas de inicio a fin de la actividad, siendo capaces de verbalizar y explicar lo graficado.

Con respecto a las lecciones aprendidas y recomendaciones, el material didáctico motivador empleado en el proyecto Agentes Pikachu, puede significar una barrera si se desea aplicar en zonas de extrema pobreza.

El tiempo estimado para las 2 primeras actividades se extendió, debido a que no se contó con una preparación total (recursos y espacios) antes de ejecutar.

No contar con una definición clara del enfoque de investigación, generó dificultades en relación con la selección de los instrumentos para recolección de datos, suceso que fue superado en el transcurso de la investigación.

Se debió delimitar las referencias previo a la investigación, para seleccionar un tema que cuente con antecedentes y estudios previos.

5. Referencias

- Alsina, A. (2020). Revisando la educación matemática infantil: una contribución al Libro Blanco de las Matemáticas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7719538>
- Antonio, A., Acle, G. y Reyes, N.G.(2020). Habilidades de nivel inferencial y crítico en alumnos de primaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, e12, 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e12.2364>
- Burin, D. (2017). Monitoreo y Evaluación. Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria (INTA). 3(20). <http://comercializaciónaf.org/>
- Calvo, F., Cruz, H., & Guerra, F., (2018). Obtenido de Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/35334/Tesis%20Pensamiento%20Inferencial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camargo, N. (2019). Potenciando las habilidades de pensamiento literal e inferencial para enseñar a pensar en los procesos de aprendizaje de contexto real.[Tesis de maestría]. Universidad de Pamplona. http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/4674/1/Camargo_2019_TG.pdf
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M. y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616evaluación.00300826&script=sci_arttext
- Duche, A., Montesinos, M., Medina, A. y Siza, C. (2022). Comprensión lectora inferencial en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVIII

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8598050>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe.*

https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. (2014). Marco de la Innovación y las Buenas Prácticas Educativas en el Perú.

https://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2014/09/Marco_de_Innovacion_y_Buenas%2018-09-2014.pdf

Aguilar, S., y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (47), 73-88.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>

González, A. y Weinstein (2020). La enseñanza de la matemática en el jardín de infantes a través de secuencias didácticas. *Homo Sapiens Ediciones.*

https://www.google.com.pe/books/edition/La_Ense%C3%B1anza_de_la_Matem%C3%A1tica_En_El_Ja/jt0OzgEACAAJ?hl=es

Luna, G., Nava, A., & Martínez, D. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información.

SciELO México. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-84372022000100245&script=sci_arttext

Medina, L. (2020). La elaboración de proyectos en el proceso de aprendizaje en el aula del nivel inicial utilizando como recurso la guía didáctica.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1967>

Medina, L., y Villamarín, N. (2019). La caricatura simbólica: herramienta formadora del pensamiento crítico. *Educación y Ciencia*, (21), 31–43.

https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/9386

Ministerio de Educación (2015). *Rutas del aprendizaje versión 2015 : ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Área Curricular Matemática. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.*

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica.*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de Educación Inicial.*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación. (2019). Evaluación Ordinaria del Desempeño Docente 2017 Informe nacional Nivel Inicial-Tramo I. Estudio Nacional.

<https://evaluaciondocente.perueduca.pe/media/11612913119Informe-Nacional-de-Evaluaci%C3%B3n-del-Desempe%C3%B1o-Docente-Nivel-Inicial-Tramo-I-2017.pdf>

Ministerio de Educación (2019). *Guía de orientación para desarrollar proyectos de aprendizaje en Educación Inicial.*

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6517>

Ministerio de Educación. (2020). *Guía de Técnicas e Instrumentos de recojo de información para Evaluadores Externos.*

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1395978/Gu%C3%ADa%20de%20T%C3%A9cnicas%20e%20Instrumentos%20de%20recojo%20de%20informaci%C3%B3n%20para%20Evaluadores%20Externos.pdf.pdf>

- Morales, E. (2019). Programa lectura de imágenes y el pensamiento inferencial, en niños de cinco años de la institución educativa inicial 611 San Julián, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16278/PROGRAMA_PENSAMIENTO_INFERENCIAL_NIVEL_INICIAL_MORALES_MERINO_ELIZABETH_PRINCESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Obregon, O., Gonzalez, M. (2022). Las habilidades del pensamiento inferencial en el preescolar, una alternativa para iniciar el proceso de comprensión lectora. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16121/OSIRIS%20Y%20MERLIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Oliveros, D., Martinez, M. y Barrio, A. (2021) Método de Polya una alternativa en la resolución de problemas matemáticos. Revista Interdisciplinar de Estudios en Ciencias Básicas e Ingenierías, 8 (2), 2389 - 9484. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8742480>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2017). Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible Objetivos de aprendizaje. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423/PDF/252423spa.pdf.mu>
[lti](#)
- Priestley, M. (2007). Técnicas y estrategias del pensamiento crítico. Editorial Trillas. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.
- Robles, P., y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas, 9(18), 124–139. <http://revistas.nebrija.com/revistalinguistica/article/view/259>

Ross, E. W., & Gautreaux, M. (2018). Pensando de Manera Crítica sobre el Pensamiento Crítico. *Aula Abierta*, 47(4), 383–386.
<https://doi.org/10.17811/rifie.47.4.2018.383->

Sastre, S.(2013). El desarrollo cognitivo del niño: Desde el descubrimiento de Piaget hasta las investigaciones actuales.*Revista de Educación*, 1(4), 53-77.
<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/486>

Sátiro, A y De Puig, I. (2012). Proyecto Noria Infantil y Primaria. *Ediciones OCTAEDRO,S.L.*
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofesnortedetenerife/wp-content/uploads/sites/4/2013/10/Proyecto-Noria.pdf>

6. Anexo

ANEXO N°1 MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO

OBJETIVO DE EVALUACIÓN		
Se desarrolló la evaluación para evidenciar el desarrollo del pensamiento inferencial, relacionado con las competencias resuelve problemas de cantidad, resuelva problemas de forma, movimiento y localización y lee diversos tipos de textos en su lengua materna. en los niños de 5 años mediante la aplicación del Proyecto Agentes pikachu para desarrollar el pensamiento inferencial.		
PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO		
El proyecto de innovación "Agentes Pikachu" será evaluado en tres momentos durante la ejecución		
Proceso de evaluación	Estrategias de evaluación	Logros alcanzados
INICIO	Aplicación del instrumento: Guía de observación, diario de clase, entrevista a los PPF considerados dentro de la evaluación diagnóstica	Los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. El Milagro, muestran poco desarrollo de habilidades del pensamiento inferencial.
DESARROLLO	Aplicación del instrumento: Lista de cotejo, guía de observación y diario de clase	Aumento el desarrollo del pensamiento inferencial en los estudiantes de 5 años del aula rosada de la I.E. El Milagro, con la aplicación del proyecto de innovación "Agentes Pikachu"
SALIDA	Aplicación del instrumento: Lista de cotejo, guía de observación y diario de clase.	Los estudiantes de 5 años del aula rosada de la I.E. El Milagro desarrolla las habilidades del pensamiento inferencial a través de la aplicación del proyecto de innovación "Agentes Pikachu" empleando como orientación la propuesta pedagógica de Maureen Priestley (Técnicas y estrategias del pensamiento crítico).

ANEXO N°2 PRESUPUESTOS

N°	Bienes	Cantidad	Precio unitario S/.	Costo total
01	Hojas bond	220	S/. 0.10	S/. 22.00
02	Acetato	1.50 m	S/. 10.00	S/. 10.00
03	Cartulina	4	S/. 0.80	S/. 3.20
04	Cinta de embalaje	01	S/. 3.00	S/. 3.00
05	Cinta masking tape	02	S/2.70	S/. 5.40
06	Bolsas de basura	06	S/.1.00	S/. 6
07	Pokebolas	1 paquete: 30 unidades	S/.18	S/.18
COSTO SUBTOTAL				S/. 67.60

N°	Servicios	Cantidad	Precio unitario	Costo total S/.
1	Impresiones	300 hojas	S/. 0.30	S/.90.00
COSTO SUBTOTAL				S/.90.00

N°	Descripción	Costo Total
-----------	--------------------	--------------------

1	Costo total de bienes	S/. 67.60
2	Costo total de servicios	S/. 90.00
3	Imprevistos	S/. 27.50
COSTO TOTAL		S/. 185.10

ANEXO N°3 CRONOGRAMA

Fase	N°	Actividades	2023											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
Planificación	01	Diagnóstico de la realidad problemática de la institución	X	X										
	02	Priorización y elección del tema de investigación			X									
	03	Revisión bibliográfica			X									
	04	Elaboración del proyecto				X	X							
	05	Presentación del proyecto						X						
	06	Elaboración del instrumento de evaluación						X						
	07	Validación del instrumento de evaluación						X						

ANEXO N°4 MATRIZ DE EXPERIENCIA PILOTO

Proyecto	TIEMPO	Área	Competencia	Desempeño	Fecha	Actividad	Propósito	Evidencia
Proyecto Agentes Pikachu	Semana 1	Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	08/09/23	“Creamos nuestros avatares pokemón”	Los niños expresan oralmente los términos “hacia un lado, hacia atrás, cerca de, lejos de” al encontrar los sobres del rompecabezas .	Los niños expresan a través de palabras “hacia un lado, hacia atrás, cerca de, lejos de” al encontrar los sobres con las piezas del rompecabezas de los avatares.
	Semana 2	Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas	11/09/23	"Pesamos y descubrimos el poder pokemon"	Los niños utilizan las expresiones matemáticas “pesa más” y “pesa menos” al comparar el peso de los pokemones	Los niños expresan oralmente los términos “pesa más” y “pesa menos” al comparar los pokemones en diferentes tipos de balanzas.

		Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas	12/09/23	“Pesamos pokebolas”	Los niños utilizan las expresiones matemáticas “pesa más” y “pesa menos” al comparar el peso de las pokebolas	Los niños expresan oralmente los términos “pesa más pesa menos” al comparar las pokebolas en diferentes tipos de balanzas.
		Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	13/09/23	“Conectamos cables cortos y largo para el rescate pokemon”	Los niños y niñas establecen relaciones de medida largo y corto.	Los niños expresan oralmente los términos “es más largo, es más corto” al conectar los cables para evitar la explosión de una bomba.

		Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	15/09/23	"En busca de pokemones sin maestros pokemon"	Los niños expresan oralmente los términos “hacia un lado, hacia atrás, cerca de, lejos de” al compartir sus mapas.	Los niños representan gráficamente y verbalizan su recorrido haciendo uso de expresiones de ubicación como “hacia un lado, hacia atrás, cerca de, lejos de”
	Semana 3	Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	18/09/23	“Seguimos un pikamapa para resolver un misterio”	Los niños expresan oralmente términos de nociones espaciales al describir el recorrido realizado para llegar hacia los pikamisterios	Los niños representan con material concreto un mapa del camino hacia el supermercado.

		Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	19/09/23	"Construimos refugios a los pokemones"	Los niños utilizan diversas estrategias relacionadas con la ubicación al construir los refugios con material concreto.	Los niños mencionan cómo construyeron sus refugios, haciendo uso de términos de noción espacial.
		Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	20/09/23	"Agrupamos pokemones"	Los niños agrupan pokemones siguiendo uno o más criterios.	Los niños expresan oralmente los criterios que usó para agrupar.
		Comunicación	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	22/09/23	"Creamos el poder del agua"	Los niños realizan una lectura no convencional al observar la receta.	Selecciona los materiales para la preparación de las burbujas.

Semana 4	Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	25/09/23	” Elegimos el mejor camino para salvar a los pokemones”	Los niños y niñas establecen relaciones de medida largo y corto.	Los niños identifican la medida de los caminos para lograr llevar a los pokemones al hospital Pokémon.
	Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	26/09/23	”Creamos el poder de fuego”	Los niños realizan una lectura no convencional al observar la receta.	Selecciona los materiales para la preparación de las burbujas.
	Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	27/09/23	”Rescate pokemon”	Los niños utilizan diversas estrategias relacionadas con la ubicación al construir elementos para rescatar los pokemones	Los niños mencionan cómo construyeron sus estos materiales, haciendo uso de términos de noción espacial.

		Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	29/09/23	“En busca de comida pokémon”	Los niños expresan oralmente los términos de relación espacial al desplazarse en el espacio	Los niños representan gráficamente y verbalizan su recorrido haciendo uso de expresiones de ubicación como “hacia un lado, hacia atrás, cerca de, lejos de”
Semana 5		Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	02/10/23	” Buscamos al pokedueño o de la camiseta”	Los niños descubren las posiciones relativas de los pokemones.	Los niños representan gráficamente y verbalizan la posición relativa de 1 a más pokemones.

		Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.	03/10/23	“Descubrimos los pokemones del cuento”	Los niños expresan oralmente las características de los personajes mediante las siluetas.	Los niños y niñas mencionan las características de los personajes del cuento mediante las siluetas.
		Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	04/10/23	“Completo el cuento”	Dice cómo terminará el cuento.	Propone un cierre al cuento.

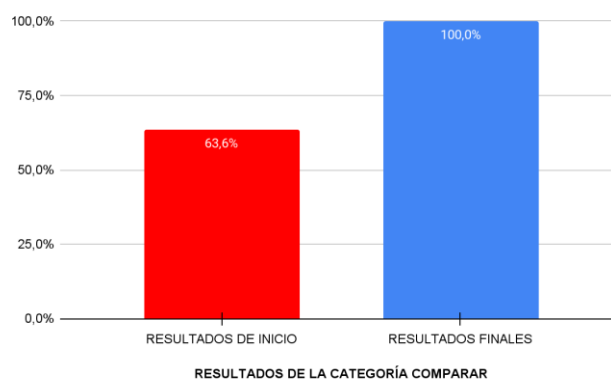
		Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	06/10/23	“Descubrimos a los pokemones legendarios”	Los niños expresan oralmente los términos de relación espacial al desplazarse en el espacio	Los niños representan gráficamente y verbalizan su recorrido haciendo uso de expresiones de ubicación como “hacia un lado, hacia atrás, cerca de, lejos de”
	Semana 6	Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	09/10/23	“Construimos caminos para las pokebolas”	Los niños y niñas establecen relaciones de medida largo y corto.	Los niños expresan oralmente los términos “es más largo, es más corto” al construir caminos para que las pokebolas lleguen a la mochila de Ash.
		Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	10/10/23	“Construyó el Camino hacia el pueblo paleta”	Los niños y niñas establecen relaciones de medida largo y corto.	Los niños expresan oralmente los términos “es más largo, es más corto” para llegar al pueblo paleta.

		Matemática	Resuelve problemas de Forma, movimiento y localización.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto".	11/10/23	"Ayudamos a Ash a construir caminos"	Los niños y niñas establecen relaciones de medida largo y corto.	Los niños expresan oralmente la ubicación en la que se encuentra Ash de los pokemones.
--	--	------------	---	---	----------	--------------------------------------	--	--

ANEXO N°5 DATA CUANTITATIVA

Figura 1

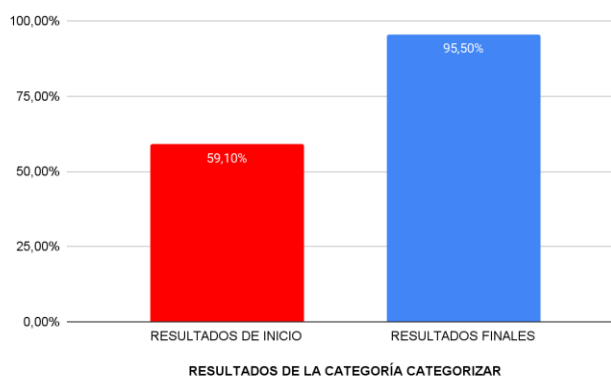
Data porcentual de la Categoría Comparar



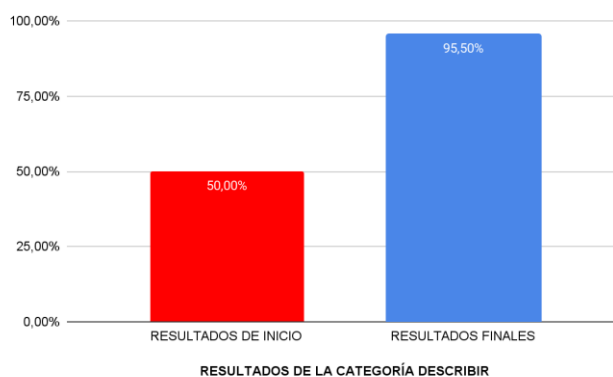
De la figura 1, respecto a la categoría de comparar, se obtuvo en los resultados de inicio que el 63,6% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 100% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 2

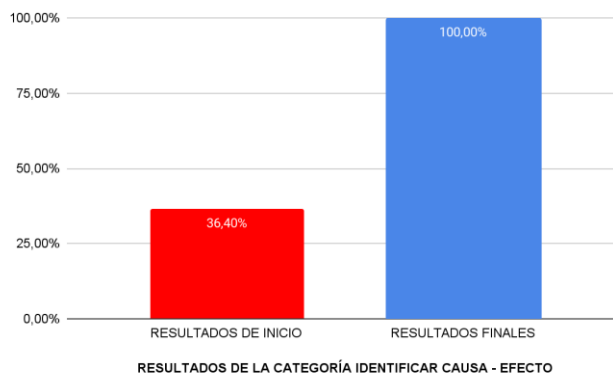
Data porcentual de la Categoría Categorizar



De la figura 2, respecto a la categoría de categorizar, se obtuvo en los resultados de inicio que el 59,10% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 95,50% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 3*Data porcentual de la Categoría Describir*

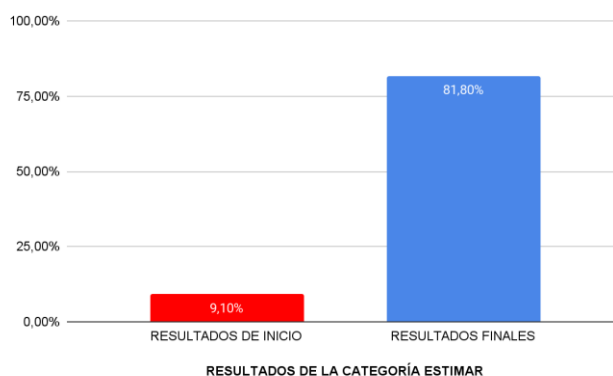
De la figura 3, respecto a la categoría de describir, se obtuvo en los resultados de inicio que el 50% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 95,5% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 4*Data porcentual de la Categoría Identificar Causa-efecto*

De la figura 4, respecto a la categoría identificar causa-efecto, se obtuvo en los resultados de inicio que el 36,40% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 100% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 5

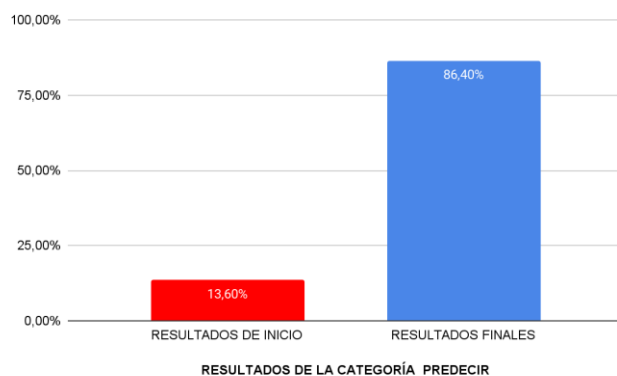
Data porcentual de la Categoría Estimar



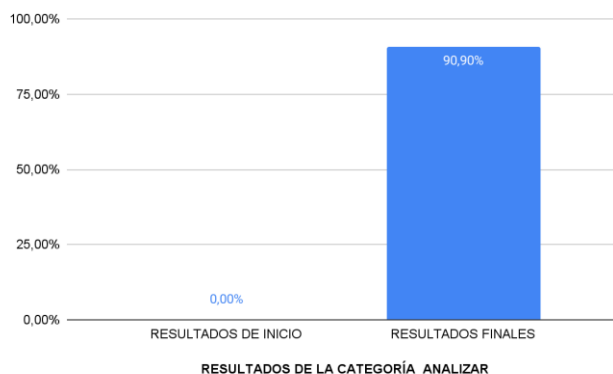
De la figura 5, respecto a la categoría de estimar, se obtuvo en los resultados de inicio que el 9,10% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 81,80% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 6

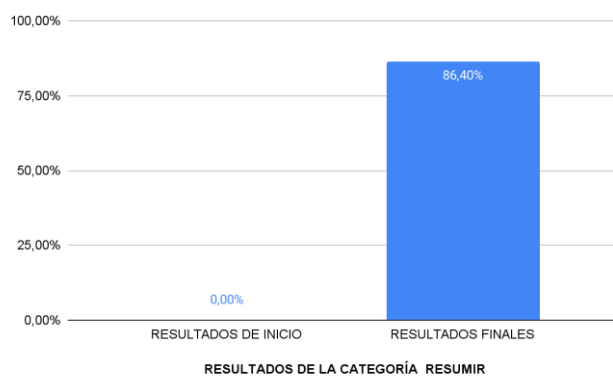
Data porcentual de la Categoría Predecir



De la figura 6, respecto a la categoría de predecir, se obtuvo en los resultados de inicio que el 13,60% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 86,40% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 7*Data porcentual de la Categoría Analizar*

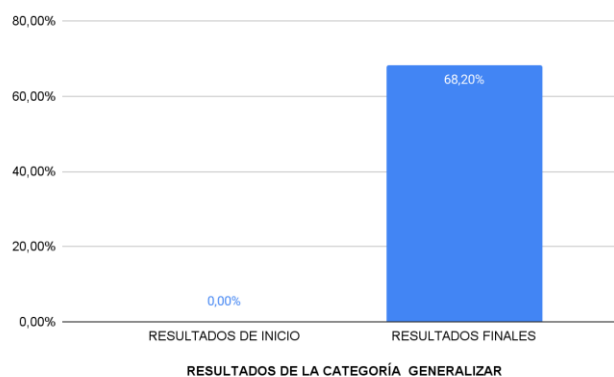
De la figura 7, respecto a la categoría de analizar, se obtuvo en los resultados de inicio que el 0,00% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 90,90% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 8*Data porcentual de la Categoría Resumir*

De la figura 8, respecto a la categoría de resumir, se obtuvo en los resultados de inicio que el 0,00% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 86,40% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 9

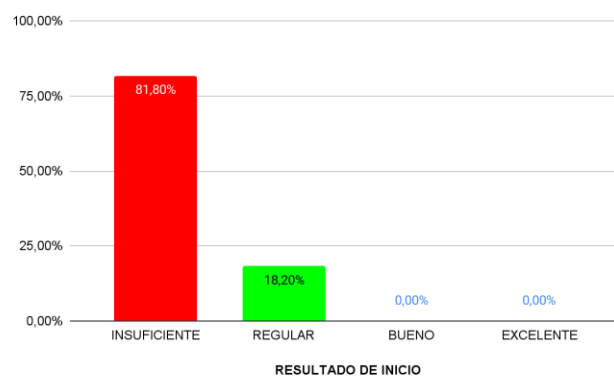
Data porcentual de la Categoría Generalizar



De la figura 9, respecto a la categoría de generalizar, se obtuvo en los resultados de inicio que el 0,00% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Por el contrario, la información recogida de los resultados finales, evidencia que el 68,20% de niños ha logrado desarrollar la categoría.

Figura 10

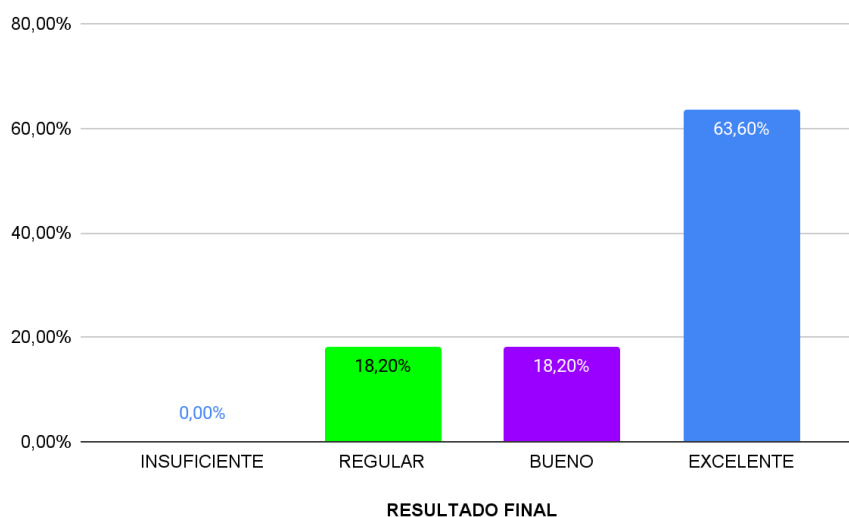
Data porcentual de la valoración de la Lista de cotejo



De la figura 10, respecto a la valoración de la lista de cotejo, se obtuvo en los resultados de inicio que el 81,80% de niños se encuentran en un nivel insuficiente, mientras el 18,20% de niños alcanzan el nivel regular. Por el contrario, los niveles bueno y excelente obtuvieron como resultado un 0,0%.

Figura 11

Data porcentual de la valoración de la Lista de cotejo



De la figura 11, respecto a la valoración de la lista de cotejo, se obtuvo en el resultado final que el 0,0% de niños se encuentran en el nivel insuficiente, mientras que el 18,20% de niños alcanzan el nivel regular. Por otro lado, un 18,20% se encuentra en el nivel bueno y el 63,60% de los niños alcanzaron el nivel excelente.

ANEXO N°6 MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

CATEGORÍA	ASPECTOS A OBSERVAR	RESPUESTAS INSTRUMENTO 1 (GUÍA DE OBSERVACIÓN)	RESPUESTAS INSTRUMENTO 2 (DIARIO DE CLASE)	RESPUESTAS INSTRUMENTO 3 (LISTA DE COTEJO)	HALLAZGOS RELEVANTES	CONCLUSIONES
Comparar	<p>Realiza comparaciones haciendo uso de expresiones matemáticas: “pesa más, pesa menos”</p> <p>Realiza comparaciones haciendo uso de expresiones matemáticas: “más que, menos que”</p>	<p>“Este Pokémon pesa más, o sea es más poderoso” “... pesa menos que ...” G.O 2 L13-14</p> <p>A lo que él respondió “porque son las más poderosas y las más poderosas pesan más” G.O 3 L 18-19</p> <p>Ante ello comparó su bandeja con el de su compañero y dijo: “El mío es más claro que el de Alí y tengo menos agua que el de él G.O 9 L 12-13-14</p> <p>Qué camino es más largo? Ella mencionó que el camino de sus compañeros, porque demoraron más en llegar G.O 10 L 25-26-27</p> <p>dijo: “El mío está más rojo” G.O11 L13</p> <p>más grande y otro más corto”. G.18 L9</p> <p>Los caminos no eran iguales,</p>	<p>mencionaron que uno era más gordito que el otro, otros mencionaron que uno pesaba más que el otro D2 L 7-8</p> <p>¿Cuál tendrá más poder? Este, porque tiene más peso ¿Por qué?, ¿qué pasa si un lado de la balanza sube? ¿Cómo será su poder? Era más poderoso que este pokemon D3 L11-12-13</p> <p>, algunos niños mencionaban que sus mezclas eran más rojizas que otras, o que tenían más espuma otras mezclas de sus compañeros. D10 L17-18</p> <p>serán iguales? A partir de ello los niños expresaron que el camino que va por el lobby es más largo que el camino que va por el patio, el camino del patio es más corto y por ahí llegamos más rápido. D11 L 18-19-20</p> <p>Sus caminos son iguales? ¿Por qué? ¿Los conos que han usado son iguales? ¿Por qué? Ante ello los niños lograron dar</p>	<p>Se aplicó al inicio una lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado demostrado en la figura 1, respecto a la categoría de comparar, que el 63,6% de niños tiene desarrollada esta habilidad. Al finalizar la ejecución del proyecto se aplicó por segunda vez el instrumento, evidenciando como resultado final que el 100% de niños logró mejorar la categoría.</p>	<p>Los niños utilizan expresiones matemáticas para comparar pesos, longitudes, tamaños y distancias. Asimismo, como docentes hemos evidenciado que los niños al comparar, pueden también ir ejercitando las habilidades correspondientes al pensamiento inferencial como, describir, categorizar, analizar, resumir y generalizar, esto ya que los procesos didácticos correspondientes al área de matemática permiten ejercitar y evaluar las habilidades mencionadas previamente.</p>	<p>Es evidente que las actividades planteadas en la ejecución de este proyecto, han permitido que los niños mejoren la habilidad de comparar, ya que hacen uso de expresiones matemáticas como el pesa más, pesa menos, más que y menos que, comparando diferentes cantidades y peso. Priestley considera en su libro técnicas y estrategias, a la habilidad de comparar como base del pensamiento inferencial, donde el niño es capaz de usar este pensamiento para comparar y</p>

		<p>porque uno era pequeño y el otro más grande” G.18 L14-15</p> <p>Los caminos eran iguales solo las escaleras eran diferentes, algunas grandes y otras pequeñas G.19 L 8-9</p> <p>Pikachu llegaría más rápido con Ash que Mew G.20 L 13</p>	<p>como respuesta que usaron conos que son cortos y conos que son largos que son del papel toalla, el camino largo necesitaba más conos que el camino corto. D18 L12-13-14-15</p> <p>lo que llevó a los niños a realizar comparaciones de tamaño y longitud. D19 L12-13</p> <p>Pikachu llegará más rápido que Mew porque tiene el camino más corto y está cerca ” “Mew llegará después porque su camino es más largo,D20 L12-13</p> <p>Se parecen tus puentes? Luego pregunté a cada niño a que distancia se encuentran de su cuarto y su baño, los niños expresaron que uno estaba más cerca y el otro más lejos D20 L15-16-17</p>			<p>contrastar objetos mediante la observación y manipulación concreta de objetos. (p. 116)</p>
Categorizar	<p>Agrupar elementos de su entorno desde criterios convencionales.</p> <p>Menciona la razón por la cual agrupó</p>	<p>¿por qué lo colocaste ahí? A lo que él respondió “porque son más poderosos y pesan más”Lo mismo hizo con el otro pokemon colocándolo en el lado de menos rayos respondiendo porque es menos poderoso, pesa menos. G.O 2 L 14-18</p> <p>los fue agrupando según lo que</p>	<p>los estas agrupando?. Luego, fueron colocando los pokemones en el Pokédex según el poder y peso de cada uno. D2 L 17-18</p> <p>Cómo los estas agrupando? Por su peso y poder D3 L 13-14</p> <p>empezaron a encontrar una</p>	<p>La lista de cotejo que se aplicó al inicio demostró que resultado inicial que el 59,10% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Al finalizar el proyecto, se aplicó por segunda vez la misma lista de cotejo, contando con la data que demuestra que el</p>	<p>Los niños realizan agrupaciones según los siguientes criterios: la forma, color, tamaño, peso y características físicas. De igual manera, como docentes hemos observado que, dentro de esta</p>	<p>Podemos concluir que al efectuar el proyecto se ha logrado que los niños mejoren la habilidad de categorizar, debido a que, agrupan elementos de su entorno desde criterios</p>

	<p>los elementos.</p>	<p>ella indicaba por su peso y poder... porque es más poderosa y todas las poderosas pesan más. G.O 3 L 14-15</p> <p>Una vez capturados los pokemones, junto con su equipo creó grupos mencionando lo siguiente: estos pokemones tienen colores iguales, estos pokemones no tienen colores iguales, se le invitó a buscar otro criterio mediante la interrogante ¿De qué otra manera se pueden agrupar?, ante ello mencionó que: pokemones por colores, pokemones con cola y sin cola y pokemones por su poder. G. O 8 L 6-12</p>	<p>solución de los diversos criterios en cómo podrían agruparlos. Algunos grupos mencionaban: “Yo los agrupé por sus colores rosados y estos son amarillo. También los puedo agrupar por poderes de agua y fuego. Yo los he agrupado porque ellos tienen ojos celestes y ellos verde. Estos pokemones están juntos porque tienen cola y los otros no D8 L11-12-13-14</p>	<p>95,50% de niños ha mejorado la habilidad de categorizar.</p>	<p>habilidad, también se ponen en práctica las siguientes habilidades hacia del camino del pensamiento inferencial: Comparar, describir, analizar, resumir y generalizar.</p>	<p>convencionales, mencionando la razón por la cual agrupó los elementos. Es así que, Priestley (1996) plantea en su libro técnicas y estrategias, la importancia de la habilidad de categorizar para desarrollar el pensamiento inferencial, debido a que permite a los niños agrupar diferentes objetos teniendo en cuenta un criterio, con la finalidad de organizar y acceder fácilmente a la información. (p. 120)</p>
<p>Describir</p>	<p>Describe características de un objeto.</p> <p>Describe con sus palabras un suceso o hecho.</p>	<p>mencionó las características de aquellos objetos que no identificaba su nombre G.O 1 L 9-10</p> <p>iban describiendo el lugar donde estaba como por ejemplo: Tiene una puerta grande y se ve la casita del patios”. G.O 5 L 7-9</p> <p>las cosas se cayeron de la mesa G.O 6 L 14</p>	<p>¿Dónde lo encontraste? ¿En qué lugar estaba? ¿Cómo era ese lugar?. D1 L15-18</p> <p>realizando preguntas ¿Por qué lugares pasaste? ¿Qué había a tu alrededor? ¿Cómo era? D5 L21-23</p> <p>y describiendo cada ambiente en la foto... ¿Cómo es un Pokedex? D6 L12, 18-19</p>	<p>Se aplicó al inicio una lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado demostrado en la figura 3 que el 50% de niños tiene desarrollada esta habilidad. Al finalizar la ejecución del proyecto se aplicó por segunda vez el instrumento, evidenciando como resultado final que el</p>	<p>Los niños explican con sus propias palabras las características de objetos, imágenes y lugares, como también los hechos de algún suceso observado en algún momento de la actividad. Asimismo, como docentes</p>	<p>En definitiva, hemos probado que la ejecución del proyecto ha permitido que los niños y niñas mejoren la habilidad de describir, puesto que, describen características de un objeto,</p>

		<p>“hubo una pelea Pokémon G.O 6 L 16</p> <p>Eché el bicarbonato luego coloqué el vinagre rojo y salió el fuego”. G.O 11 L 16 - 17</p> <p>dijo que era Charmander porque tenía una colita de fuego, G.O 15 L 13</p> <p>dijo que era ese Pokémon porque tenía un caparazón, G.O 15 L 15 - 16</p> <p>dijo que parecía tener patitas y un caparazón medio raro, G.O 15 L 18 - 19</p> <p>Como charmander estaba triste porque sus amigos se rieron de él, luego Charmander creció y se convirtió en un charizard y busco a los amigos que se rieron de él y les enseñó qué no era pequeño y tenía su poder del fuego por eso luego fue feliz” G.O 16 L 21 - 25</p> <p>“Le falta su cabeza y su cola, está al revés, ya lo armé G.O 17 L 13 - 14</p>	<p>mostré un recetario y les pregunté: “¿qué es lo que pueden observar? ¿Cuál será su función? ¿Para qué servirá?”. Los niños comentaron que podría ser una revista o una adivinanza, mientras que otros niños mencionaron que se trataba de una lista o recetario que contenía ingredientes y los pasos que debíamos seguir para preparar el poder. D11 L5-8</p> <p>Luego se hizo preguntas de transferencias: Cerremos los ojos e imaginemos que estamos en nuestro cuarto, ¿qué es lo que está al frente de nuestra cama? ¿Y al lado derecho de ella qué hay? ¿Qué hay debajo de nuestra cama?. D15 L18-20</p> <p>además, cada estudiante relato el cierre qué le pondría a la historia. D16 L 20-21</p> <p>¿Qué acaba de suceder? ¿Quiénes eran? ¿Por qué crees que pasaron esas personas? ¿A dónde se habrán ido? D17 L3-4</p>	<p>95,5% de niños mejoró la categoría.</p>	<p>evidenciamos que al trabajar la habilidad de describir, también se ejerce el uso y ejercicio constante de habilidades que son parte del pensamiento inferencial, siendo las siguientes: Describir, analizar, resumir y generalizar.</p>	<p>asimismo, describen con sus propias palabras un suceso o hecho. Es así que, Weinstein (2016) enfatiza que el problema permite realizar diversos procesos para resolverlos, procesos que implican compartir, describir, discutir y validar el plan ejecutado.</p>
Identificar causa-efecto	Menciona la utilidad de un elemento.	<p>“El sobre 1 me lo dió Fabiana en la mano” y se le preguntó dónde</p>	<p>¿qué es lo que dibujaste? ¿Luego que hiciste? ¿Cómo lo solucionaste?. D1 L15</p>	<p>Al iniciar el proyecto, se aplicó una lista de cotejo, donde se obtuvo</p>	<p>Los niños verbalizan las posibles estrategias a utilizar,</p>	<p>En concreto, se pudo comprobar mediante la</p>

	<p>Comenta los pasos que siguió para resolver un problema.</p>	<p>estaba Fabiana, respondiendo “Ella estaba parada al costado de la cocinita”. Luego mencionó “El sobre 5 estaba arriba de la caja de libros, el sobre 4 estaba debajo de la tina de la cocinita, el sobre 2 estaba detrás de la caja de construcción” G.O 1 L 15- 20.</p> <p>Señaló que en el medidor de poder colocaría las pokebolas más poderosas. G.O 2 L 5-6</p> <p>¿Para qué te sirvió la balanza? “Para medir el peso de la pokebola” G.O 3 L 11-12</p> <p>aún no expresa por iniciativa propia el proceso completo que siguió para resolver el problema. G.O 4 L 27-30.</p> <p>Salí del salón y volteé a la izquierda y después bajé y allí al frente estaban los pokemones. G.O 5 L 13-15.</p> <p>Expresó el recorrido realizado para llegar al lugar de los misterios: señaló con su plumón azul la ruta mientras verbalizó lo siguiente: fui de frente, doble a la izquierda, seguí de frente y subí las escaleras G.O 6 L 21-26</p> <p>la pared de conos eran las</p>	<p>expresaron lo que habían hecho a partir de preguntas que hicimos: ¿qué es lo que dibujaste? ¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué hubiera sucedido si no contabas con la balanza? ¿Qué otro material te hubiera ayudado a observar sus pesos? ¿Cómo eran sus pesos? ¿Iguales o distintos? ¿Por qué?. D2 L20-23</p> <p>¿Para qué sirve la balanza?. D3 L10-11</p> <p>¿Qué recorrido seguiste ? ¿Por qué lugares pasaste? ¿Qué había a tu alrededor? ¿Cómo era?. D4 L25-27</p> <p>¿Cuál será la misión del día? ¿Qué necesitaremos para atrapar y salvar a los pokemones? ¿Cómo los agruparemos? ¿Cuáles son los pasos que debemos de seguir?. D5 L6-7</p> <p>¿Qué es lo que dibujaste? ¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Qué hubiera sucedido si no contabas con un Pokédex? D6 L18-19</p> <p>¿qué es lo que dibujaste? ¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo</p>	<p>como resultado inicial que el 36,40% de niños tienen desarrollada esta habilidad. Al culminó del proyecto, se aplicó por segunda vez la misma lista de cotejo, lo que permitió evidenciar un avance notable en el grupo contando con un 100% de niños que logró mejorar la categoría.</p>	<p>posteriormente aplica la o las estrategias que le permitan llegar a su objetivo de manera autónoma y finalmente comparten las estrategias donde empleadas consideran el paso a paso de cómo lograron dar solución al problema presentado. Asimismo, expresan la función de aquellos objetos que manipulan para lograr su objetivo, observándose, que aquellos descubrimientos de utilidad han sido empleados nuevamente durante situaciones similares a las que se enfrentan. Asimismo durante la observación de la presente habilidad, se puede observar y evaluar las habilidades de describir, concreto, analizar, predecir y generalizar.</p>	<p>realización del proyecto, que se ha mejorado la habilidad identificar causa efecto, dado que, los infantes comentan los pasos que siguió para resolver un problema y mencionan la utilidad de un elemento. Por ello, Barrón et al (2021) menciona que el "método Polya" consiste en que los estudiantes apliquen cuatro operaciones: la comprensión del problema, diseño de un plan, ejecutar el plan y examinar la solución para lograr el proceso de resolución de problemas.</p>
--	--	---	---	--	--	--

		<p>paredes y que arriba del techo tiene una chimenea, esta de aquí (señala con su dedo un bloque). G. O 7 L 9-10</p> <p>Recibió su propio recetario para que pudiera interpretar los ingredientes que necesitaría y la utilidad de cada ingrediente realizó lectura de la receta. G.O 9 L 4-6</p> <p>¿Para qué servirá? A lo que ella mencionó que era un recetario que decía cómo es la preparación del poder de charmander. G.O 11 L 2-4</p> <p>“Hice mi cancha de fútbol, dibujé a Giglypuff, charmander, Pikachu” luego se le preguntó lo que hizo “ Le coloque camisetas, porque la miss nos decía, el jugador uno está adelante de charmander” G.O 14 L 8-11 13-16</p> <p>Ela mencionó que fue 3 pasos de frente y 2 pasos a la derecha y 1 paso adelante.</p> <p>verbalizando que partió desde el salón, camino 3 pasos de frente y 2 pasos a la derecha y 1 paso adelante, recogió la comida, regresó al aula, le dió de comer a su pokemón. G.O 13 L 7-9 12-</p>	<p>solucionaste? ¿Cómo es un Pokedex? ¿Qué hubiera sucedido si no contabas con un Pokédex ? D7 L20-21</p> <p>¿Para qué sirvió la receta?. D8 L21</p> <p>¿Cómo puedes hacer para que los cables no se suelten? ¿Para qué servía? D9 L10-11</p> <p>¿Qué pasos debemos de seguir?”. Al escuchar las respuestas de los niños...Se brindó hoja bond a cada niño y se dió la indicación de graficar el paso a paso de cómo lograron superar la misión del día. D11 L6-7, L12-13</p> <p>yo me subí a la silla para alcanzar a Pikachu... ¿Lo lograste? ¿Cómo lo hiciste?. D12 L14, L20</p> <p>Cada niño verbalizó su recorrido mediante la orientación que realizamos a través de preguntas como ¿Dónde empezaste?¿Hacia dónde fuiste?. D13L12-13</p> <p>Los niños al verbalizar sus gráficos, emplearon términos de noción espacial que escucharon en las cartillas, asimismo orientados con</p>			
--	--	---	--	--	--	--

		<p>15</p> <p>Fuimos al patio para rescatar pokemones me ayudaron mis amigos” se le preguntó porque no podía llegar sola y dijo “mis ojos estaban tapados”, luego se le preguntó hacia dónde se dirigió y dijo “la derecha, luego para izquierda y después abajo” G.O 17 L 12-16</p> <p>Lo construí con conos de papel toalla” Tayra logra expresar desde la presentación de la pikamisión hasta la ejecución de sus estrategias G.O18 L16 24-27</p> <p>Dibuje puentes para crear el camino al pueblo paleta y use escaleras de sorbete que ayudaban a crear el Puente.</p> <p>Logra explicar el proceso de cada momento de la actividad por ella misma. G.O 19 L 9-10 19-20</p> <p>los colores me sirvieron para construir los puentes que necesitaba para cumplir la misión.</p> <p>verbalizando desde la presentación de la pikamisión hasta las estrategias que utilizó</p>	<p>interrogantes como ¿Qué sucedió antes? ¿Qué sucedió después? Los niños lograron verbalizar el proceso completo o la mayor parte del proceso que siguieron para superar la misión. D14 L12-13</p> <p>Buscaron diferentes maneras de encajar las piezas, para luego pegarlas y decidir qué deseaban pegarlo en la pared del aula. D17 L 14-15</p> <p>al terminar su dibujo cada niño expresó lo que habían dibujado. D17 L 26</p> <p>algunos niños logran verbalizar el paso a paso competo, otros aún muestran dificultades y requieren ser orientados con interrogantes. D18 L17-19</p> <p>Los niños mencionaron la utilidad de los elementos que les permitieron construir sus puentes D20 L 10 - 11</p> <p>La mayoría de los niños logra verbalizar el paso a paso de cómo lograron resolver el problema. D20 L 15 -16</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		para superar la misión. G. O 20 L 15- 17 22-23				
Estimar	Comenta un estimado de longitud al comparar material concreto.	<p>era más corto que otros cables, habían cables más largos que otros. G.O 4 L 11 - 12</p> <p>¿Qué camino es más largo? Ella mencionó que el camino de sus compañeros, porque demoraron más en llegar G.O 10 L 26 - 28</p> <p>la rampa que era más corta y está más cerca y la otra es más larga G.O 18 L 19 - 20</p> <p>“tres cortas y una larga” G.O 19 L 12 - 13 estas son largas G.O 19 L 14</p> <p>uno es corto y el otro es más largo, añadió que G.O 20 L 12 - 13 porque su camino es más corto, Mew tiene un camino más largo porque está lejos de Ash”. G.O 20 L 14 - 15</p> <p>El camino es corto” G.O 20 L 20</p>	<p>¿Los cables eran iguales? ¿Por qué? D4 L18</p> <p>Los niños comentaron que el camino dos es más corto porque los compañeros que siguieron esa ruta llegaron antes. D10 L16-18</p> <p>cada equipo construyó dos caminos uno largo y uno corto. D18 L7-8.</p> <p>los niños lograron dar como respuesta que usaron conos que son cortos y conos que son largos que son del papel toalla, D18 L13-14.</p> <p>más largo que... más corto que... D18 L20</p> <p>¿Cuántas escaleras usaste para cada camino? de ese modo los niños lograron verbalizar la cantidad de escaleras largas y cortas que usaron en cada camino, se buscó orientar a aquellos niños que mencionan los términos grande y pequeño, de tal manera que se reforzó que lo que mencionaron es correcto cuando hablamos de tamaño y se enfatizó en el término de longitud, D19 L8-12</p>	<p>Se aplicó al inicio una lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado demostrado en la figura 5 que el 9,10% niños tiene desarrollada esta habilidad. Al finalizar la ejecución del proyecto se aplicó por segunda vez el instrumento, evidenciando como resultado final que el 81,80% de niños logró mejorar la categoría.</p>	<p>Los niños realizan estimaciones de longitud cuando compara, manipula de manera concreta, y luego las verbaliza justificando su respuesta según su nivel y empleando términos matemáticos de longitud, distancia e incluso velocidad. Asimismo, las actividades planificadas para evaluar la presente habilidad permiten que el niño compare, describa, analice, resuma, establezca relaciones de causa y efecto así como, emplee esta habilidad para integrarlo como un criterio para agrupar (categoriza).</p>	<p>Las actividades ejecutadas en el proyecto permitieron que los niños mejoren la habilidad de estimar, ya que, comentan un estimado de longitud al comparar el material concreto que se le presenta, usando términos “largo - corto” ante la ilustración o elemento que puedan estar observando.</p> <p>Priestley (1996) enfatiza en su libro que es importante que el niño sea capaz de hacer un estimado de cantidades para lograr seguir cumpliendo el desarrollo hacia el pensamiento inferencial. (p.132)</p>

			<p>al verbalizar sus gráficos, se evidenció que los niños cuentan con una mejor concepción de los términos de longitud y realizan comparaciones con ello expresando en sus enunciados "Es más largo que..., es más corto que...". D19 L14-16 porque Miss Sol tiene el cabello más largo que Miss Estrella 18-19</p> <p>tiene el camino más corto y está cerca " "Mew llegará después porque su camino es más largo D20 L14-15</p> <p>¿Cómo será el camino para llegar a tu cuarto y como será el camino para llegar a tu baño? Los niños lograron responder si está lejos el camino es largo y si está cerca el camino es corto. D20 L20-22</p>			
Predecir	<p>Menciona el desenlace de una historia después de conocer el inicio y nudo</p> <p>Dice de que tratará un hecho a partir de situaciones concretas. .</p>	<p>A lo que él comentó que Pikachu estaba corriendo porque se escapaba de Ash que lo perseguía. G.O 15 L 6-7</p> <p>respondió que trataba de los Pokemones perdidos G.O 15 L 10</p> <p>Pikachu estaba corriendo porque se escapaba de Ash que lo perseguía para que se vayan</p>	<p>Los niños realizaron predicciones sobre las posibles causas de las escenas que observaron en ese momento, algunos conectaron las 3 escenas para generar sus predicciones, otros niños se limitaron a expresar predicciones por cada escena, además todos los niños justificaban sus predicciones respondiendo a la interrogante ¿Por qué crees que sucedió</p>	<p>Se evaluó al inicio del proyecto, mediante la aplicación de una lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado inicial demostrado en la figura 6, que el 13,60% de niños tienen desarrollada la habilidad de predecir. Al culminar el proyecto se aplicó por segunda vez la misma lista de cotejo,</p>	<p>Los niños verbalizan predicciones al describir sobre lo que observan en las ilustraciones presentadas, como también, predicen las posibles consecuencias de situaciones que involucre el material concreto. Los niños argumentan sus</p>	<p>Podemos concluir, que las actividades realizadas a lo largo del proyecto permitieron el mejorar la habilidad de predecir, puesto que, los infantes dicen de qué tratará un texto a partir del título e ilustraciones. Es por ello que,</p>

		<p>al pueblo Paleta a competir y que sabía que era Pikachu porque tenía su cola como un rayo G. 15 L 7-8-9</p> <p>Es sobre charmander porque está su foto en el libro G.O 16 L 9</p>	<p>ello? D6 24- 25</p> <p>“Pikachu está corriendo porque está escapando de Ash porque lo está persiguiendo” D15 L 4 - 5</p> <p>“Se irán a un torneo pokemón porque en ese lugar los pokemones pelean” “Harán una fiesta porque ese lugar es para hacer fiestas” D15 L 23 - 24</p> <p>“Será sobre charmander porque está su foto” D16 L 7</p> <p>“Es sobre Charmander y su evolución” D16 L 7 - 8</p>	<p>donde se evidenció como resultado final 86,40% de niños mejoró la presente categoría.</p>	<p>predicciones explicando el porqué de lo que explican. De igual manera, en esta habilidad se pueden ejercitar también otras habilidades que pertenece al desarrollo del pensamiento inferencias: analizar, resumir, identificar causa efecto y generalizar.</p>	<p>Priestley (1996) en su libro técnicas y estrategias, plantea que la habilidad de predecir es importante para desarrollar el pensamiento inferencial, debido a que se utiliza la información que ya se tiene, para mencionar posibles resultados, y para ello es necesario tener información previa. (p. 132)</p>
Analizar	<p>Menciona una secuencia de acciones.</p> <p>Expresa la consecuencia de un hecho.</p> <p>Explica las similitudes o diferencias en imágenes o hechos.</p>	<p>¿Qué sucedió con la balanza? respondió: este se bajó y este se subió. Consecutivamente, se le preguntó ¿Por qué sucedió eso? él respondió: Porque cuando pesa más baja y cuando pesa menos el pokemon sube. G.O 2 L 22-23-24-24-26</p> <p>“Usé los cables largos para salvar a los pokemones, los puse dentro del circulito y desamarre a los pokemones” G.O 4 L 24-25-26</p> <p>“las cosas se cayeron de la mesa porque los pokemones lo</p>	<p>Luego los niños verbalizaron el paso a paso de la actividad empleando expresiones de secuencia como primero, después luego. D2 L 20 - 21</p> <p>¿Qué pasa si el otro lado baja? ¿Qué hubiera sucedido si no contabas con la balanza? ¿Qué otro material te hubiera ayudado a observar sus pesos? D3 L 13 17-18</p> <p>¿Los cables eran iguales? ¿Por qué? D4 L18</p> <p>que tenían que construir primero las paredes de afuera y</p>	<p>Al inicio del proyecto se aplicó una lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado en relación a la habilidad de analizar, que el 0,00% de niños lo tienen desarrollado. Al culminar el proyecto, se aplicó por segunda vez la lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado final que el 90,90% de niños mejoró la categoría.</p>	<p>Los niños verbalizan las acciones realizadas durante la actividad de manera secuenciada, para ello la mayoría de niños integran términos como primero, luego, después e y. Asimismo, los niños son capaces de realizar predicciones a partir de lo que observan, justificando sus respuestas ante la interrogante ¿Por</p>	<p>Es evidente los logros que han alcanzado los niños en esta habilidad, ya que al inicio, mostraban dificultad para expresar de manera secuenciada las acciones ejecutadas para resolver problemas, al culminar el proyecto, los niños han mostrado mayor autonomía para verbalizar con</p>

		<p>botaron cuando jugaban y se fueron” En la siguiente escena “hubo una pelea Pokémon con el equipo rocket y los lanzaron contra la pared, por eso quedaron sus marcas”G.O 6 13-14-15-16-17</p> <p>aún no expresa por iniciativa propia el proceso de cada acción realizada en la actividad. Requiere que se le oriente con preguntas como ¿qué pasó antes de ello? ¿Qué pasó después? G. O 7 L 24-25-25-27</p> <p>preguntas ¿qué sucedió con el pokemón? Ante ello Tayra mencionó que su pokemón estaba con gripe, la enfermera le colocó una inyección para que se sane, pero creo que necesita comer y descansar para estar mejor, lo voy a acurrucar mientras curan a los otros pokemones. G.O 10 L 16-17-18</p> <p>comprendió el propósito de la actividad. G.O 11 L 1-2</p> <p>se le preguntó que hubiera pasado si no hubiera habido ni sillas ni mesas “pues me subís a la mesa o al estante para alcanzarlo” G.O 12 L 12-13-14</p> <p>y el orden de los pokemones</p>	<p>luego las habitaciones de adentro, arriba el techo de cemento, madera o calamina y delante la puerta que puede ser de fierros o madera. D7 L 17-19</p> <p>¿Qué hubiera sucedido si no contabas con el recetario ni los materiales? ¿Cómo lo hubieras hecho? D8 L 22-23</p> <p>¿Qué hubiera sucedido si no lograbas resolver el problema en el tiempo estimado? D9 L 19</p> <p>evidenciándose una secuencia de acciones ejecutadas por ellos mismos. D10 L 15</p> <p>¿Qué hubiera sucedido si no</p> <p>¿Si no contabas con el recetario de materiales? ¿Cómo lo hubieras hecho? D11 L 22-23</p> <p>¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué construiste con los bloques? ¿Para qué te sirvió? D12 L 17-18</p> <p>niños ¿Qué personajes aparecieron en el cuento, de manera ordenada? D17 L 21</p> <p>¿Qué hiciste antes de? ¿Qué hiciste después de? D18 L 19</p>		<p>qué?, donde se observó coherencia entre lo expresado por los niños y lo presentado por las docentes. También son capaces de expresar la consecuencia de un hecho concreto. Finalmente, logran expresar similitudes y diferencias a través de lo que observan y manipulan. Por ende, a través de las actividades previstas para evaluar la habilidad de analizar, se puede observar las habilidades de comparar, categorizar, describir, identificar causa efecto, estimar, predecir, generalizar, resumir.</p>	<p>expresiones de secuencia como primero, luego y después, dando a conocer lo realizado desde el inicio hasta el final de la actividad. Asimismo, se han evidenciado avances en la verbalización de consecuencias ante un hecho o suceso, ya que los niños justifican sus respuestas con coherencia y sin desviarse del tema. Es así que Priestley (1996) en su libro técnicas y estrategias, indica que la habilidad de analizar consiste en separar un todo para reflexionar sobre las partes, es decir, que el niño pueda ver todas las partes del problema para encontrar una solución a ella. (p. 137)</p>
--	--	--	---	--	---	---

		<p>que aparecieron en el cuento. G.O 15 L 31-32</p> <p>Primero fuimos al patio con nuestro grupo, nos formamos y yo fui primera, me taparon los ojos para que mis amiguitos me digan por donde ir, me decía: 5 pasos de frente y 3 pasos a la izquierda, después empecé a buscar con mis manos el pokemón, lo encontré, fuimos al salón para armar a nuestros pokémons le puse mi nombre y lo pegué con limpiatipo en la pared” G.O 17 L 10-11-12-13-14-15-16</p> <p>pero a veces es necesario realizarle algunas preguntas que lo ayuden a no obviar acciones realizadas en el proceso que siguió para cumplir la misión. G.O 18 L 21-22-23</p> <p>por ello es necesario en ocasiones realizarle algunas preguntas que lo orienten a expresar sus acciones de manera organizada, G.O 19 L 16-17-18</p> <p>empleando conectores como primero, después y en ocasiones integra números cardinales para enumerar el</p>	<p>¿Qué hiciste primero? ¿Qué hiciste después? D19 L 16-17</p> <p>¿Y luego qué hiciste? D20 L 16</p>			
--	--	--	--	--	--	--

		proceso. G.O 20 L				
Resumir	<p>Comenta lo comprendido de la actividad.</p> <p>Expresa con sus propias palabras el problema presentado en la actividad.</p>	<p>Expresó con sus propias palabras la misión del día. G.O 1 L1</p> <p>Expresó la misión del día mencionando: descubrir el poder pokemón, asimismo dió respuesta ante la interrogante ¿Qué podemos usar? Ante ello comentó: “balanzas” G.O 2 L1-2-3</p> <p>Mencionó el propósito de la actividad al mencionar que descubrirán a las pokebolas más poderosas y menos poderosas. G.O 3 L1-2-3</p> <p>Expresó la misión del día comentando lo siguiente “Vamos a rescatar a los pokemones antes que la bomba explote” G.O 4 L 1-2-3</p> <p>Mencionó el propósito de la actividad que consiste en encontrar a los pokemones abandonados G.O 5 L1-2</p> <p>Mencionó el propósito de la actividad del día el cuál consistía en encontrar el lugar de los misterios y resolverlos.</p>	<p>¿cuál será la misión del día? ¿Dónde podrán estar las piezas? ¿Qué debemos hacer para encontrar las piezas de nuestros avatares? ¿Dónde los colocaremos? ¿Cuáles son los pasos que debemos de seguir? . D 1 L 5-6</p> <p>Expresó “Tenemos que encontrar a los pokemones más poderosos y menos poderosos para ponerlos en el pokedex” D 2</p> <p>L 4-5</p> <p>“¿cuál será la misión del día? ¿Cómo sabremos cuál es la pokebola con más poder? ¿Qué necesitaremos para medir su poder? ¿Dónde los colocaremos? ¿Cuáles son los pasos que debemos de seguir? . D 3 L3-4-5</p> <p>“¿cuál es la misión del día? ¿Cómo podremos? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué pasos debemos de seguir?” D 4 L 6</p> <p>Crear mapas para que Ash encuentre a los Pokemones</p>	<p>Al inicio del proyecto se aplicó una lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado en relación a la habilidad de resumir, que el 0,00% de niños lo tienen desarrollado. Al culminar el proyecto, se aplicó por segunda vez la lista de cotejo, donde se obtuvo como resultado final que el 86,40% de niños ha logrado mejorar la categoría.</p>	<p>Los niños expresan con sus propias palabras la situación problemática que deben encontrar solución, como también comentan lo que llegaron a comprender de la actividad. En este proceso, los niños describen el paso a paso de lo que comprendieron, proponiendo posibles soluciones y así lograr encontrar estrategias que ayuden a resolver el problema. Al poder encontrar una solución hacia el problema, los niños comentan lo comprendido de lo que realizaron. En esta habilidad desarrollada, también se logra ejercitar las siguientes habilidades: comparar, categorizar describir, identificar causa-efecto estimar</p>	<p>A modo de conclusión, se puede afirmar que los niños han logrado verbalizar autónomamente con sus propias palabras lo que comprende del problema presentado, ya que al inicio del proyecto, no lograban comprender y tampoco explicar lo que debían realizar. Al final del proyecto, se ha evidenciado claramente que los niños ya logran explicarlo, como también buscan y emplean posibles estrategias que los lleven a una solución. De igual manera, explican paso a paso lo que desarrollaron en cada actividad y cómo pudieron solucionar el problema.</p>

		<p>G.O 6 L1-2</p> <p>Comprendió y mencionó el propósito de la actividad GO 7 L1</p> <p>Logró responder a la interrogante ¿Cuál es la misión del día? expresando con ayuda de preguntas: Tenemos que atrapar pokemones con la pokebola para juntarlos. Benjamin al dirigirse a atrapar a los pokemones observó el espacio y mencionó que las pokebolas se lanzan atrás de la línea verde. G.O 8 L 1-2-2-4-5</p> <p>A lo que ella mencionó que era una lista que decía cómo es la preparación del poder de squirtle G.O 9 L 3-4</p> <p>Mencionó el propósito de la actividad del día el cuál consistía en descubrir el camino más cercano al hospital pokemón. G.O 10 L1-2-3</p> <p>Comprendió el propósito de la actividad. Se realizó la pregunta:¿qué es lo que observan? G.O 11 L1-2</p> <p>Comprendió el propósito de la actividad que debía rescatar a</p>	<p>abandonados. D 5 L5</p> <p>“¿cuál será la misión del día? ¿Cómo podremos llegar a la escena de misterios?¿qué necesitaremos? ¿Cuáles son los pasos que debemos de seguir? . D 6 L10-11</p> <p>Luego se invitó a los niños a compartir sus dibujos, para ello los orientamos a través de interrogantes: ¿Cómo construiste el refugio? ¿Qué materiales usaste? ¿Dónde los colocaste? ¿Por qué? D 7 L12-13-14</p> <p>Los infantes realizaron sus inferencias al observar la imagen respondiendo a los interrogantes : ¿de qué tratará la misión de hoy? ¿Qué debemos de realizar?. Luego, se presentó la misión del día, orientados con la interrogante ¿Cuál es la misión del día? Los niños en su mayoría comentaron “Tenemos que atrapar a los pokemones y ponerlos en grupos”. D 8 L 2-3-4-5</p> <p>preguntas “¿cómo podremos crear el poder de agua? D 9 L3</p>		<p>predecir, analizar y generalizar.</p>	<p>Polya citado por Barrón et al. (2021) menciona que para que el ser humano sea capaz de resolver situaciones en la vida diaria, es indispensable que, desde niños, considerando la edad y el nivel, de le contribuya aprendizajes matemáticos que van a permitir desarrollar la adquisición del conocimiento mediante la reflexión, comprensión (resumir), construcción y la evaluación del proceso didáctico. (p.168)</p>
--	--	--	--	--	--	--

		<p>los pokemones G.O 12 L1-2</p> <p>Mencionó el propósito de la actividad del día el cuál consistía en encontrar el alimento para alimentar a los pokemones.G.O 13 L1-2-3</p> <p>Comprendió el propósito de la actividad al comentar que iba a colocar las camisetas correctas según el equipo que correspondería "Equipo pokemon y Equipo Rocket". G.O 14 L1-2-3</p> <p>Al comentar que debía descubrir los pokémons por como eran sus sombras. G.O 15 L1-2</p> <p>A lo que él respondió que debemos hacer un final para el cuento. G.O 16 L11-12</p> <p>Comprendió el propósito de la actividad al comentar que debía rescatar los pokemones legendarios de la isla, pero tendrían los ojos vendados" G.O 17 L1-2-3</p> <p>Comprendió el propósito de la actividad mencionando que debía crear dos caminos para llevar las pokebolas a sus</p>	<p>"¿cuál es la misión del día? ¿Cómo podremos? ¿Qué necesitaremos? D 10 L6</p> <p>¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste? D11 L21</p> <p>"¿cuál es la misión del día? cómo podemos rescatarlos de esos lugares? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué pasos debemos de seguir?". D12 L4-5</p> <p>Para evidenciar que los niños comprendieron la misión del día realicé algunas preguntas "¿cuál es la misión del día? D13 L2-3</p> <p>Para evidenciar que los niños comprendieron la misión del día realicé la pregunta "¿cuál es la misión del día? Ante ello los infantes mencionaron que tenemos que ayudar a los pokemones del equipo ash y del equipo rocket a encontrar sus polos para que puedan jugar.</p> <p>D14 L3-4-5</p> <p>¿Cuál es la misión del día de hoy? D15 L11</p> <p>¿Qué debemos hacer? ¿Cómo</p>			
--	--	--	--	--	--	--

		<p>mochilas. G.O 18 L1-2-3</p> <p>Comprendió el propósito de la actividad mencionando que debía crear puentes para llegar al pueblo paleta G.O 19 L1-2</p> <p>Expresando que tenía que ayudar an Ash a llegar hasta Pikachu y Mew. G.O 20 L1-2-3</p>	<p>lo ayudamos? Los niños fueron respondiendo las preguntas y luego se dieron otras preguntas ¿Qué le falta al cuento? ¿Qué final le pondrías al cuento? D16 L9-10-11</p> <p>Presentando la misión del día, el cual consistía en que los niños logaran rescatar a los pokemones legendarios de una isla, ya que habían sido atrapados por el equipo Rocket, para ello se realizó algunas preguntas “¿cuál es la misión del día? Ante ello los infantes mencionaron “Debemos rescatar a los pokemones legendarios de la isla” seguidamente se añadieron interrogantes como ¿cómo podremos rescatarlos de la isla? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué pasos debemos de seguir?”. D17 L1-2-3-4-5-6</p> <p>Dimos inicio a la actividad presentando la misión del día, luego los niños expresaron la misión orientados por la interrogante ¿Cuál es la misión del día? verbalizando: “Ayudaremos a que las pokebolas lleguen a la mochila de Ash” . Asimismo se añadió la siguiente interrogante para reforzar sus ideas ¿Qué</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>haremos para ayudarlo? D18 L1-2-3-4</p> <p>Presentando la misión del día, el cual fue expresado por los niños con sus propias palabras, verbalizando que “tenemos que ayudar a los pokemones a llegar al pueblo paleta.” Una vez que observamos que comprendieron el problema, se añadieron interrogantes: ¿Cómo los pokemones llegarán al pueblo paleta? D19 L1-2-3-4</p> <p>Todos los niños lograron comprender e interpretar con sus propias palabras la misión del día verbalizando lo siguiente: “Construiremos puentes para que Ash se encuentre con Pikachu y Mew”. D20 L3-4-5</p>			
Generalizar	<p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación.</p> <p>Gráfica los pasos que</p>	<p>Graficó los lugares donde encontró los 6 sobres ocultos. G. O 1 L 12-13</p> <p>Al finalizar, Benjamín quiso completar la ficha, pero se animó al ver a sus compañeros volver a comprobarlo. Después de comprobar con cada pokémon, fue pegando las</p>	<p>"Se les invitaba a graficar los pasos que siguieron para encontrar las piezas de sus avatares" D 1 L 13- 14</p> <p>Graficaron lo trabajado en la actividad D 2 L 19</p> <p>Luego, al volver al aula,</p>	<p>Al inicio se realizó una lista de cotejo en la cual se obtuvo como resultado mostrado en la figura 9, respecto a la categoría de generalizar, se obtuvo en los resultados de inicio que el 0,00% de niños tienen</p>	<p>Los niños han logrado detallar en sus dibujos la mayoría de acciones realizadas desde el inicio hasta el final de la actividad, siendo capaces de verbalizar y explicar los gráficos que han</p>	<p>Para concluir, se puede evidenciar un gran avance en la presente habilidad, ya que algunos niños están en proceso de graficar el paso a paso de la actividad, mientras</p>

	<p>siguió durante la actividad.</p>	<p>figuras en cada lugar correspondiente. G. O 2 L 25-29</p> <p>Al finalizar, Fabiana realizó sus gráficos y expresaba que había dibujado una balanza donde pesaba la pokebolas G. O 3 L 29-30</p> <p>Finalmente graficó lo realizado en el día G. O 4 L 18- 19</p> <p>graficaron lo trabajado en la actividad, G. O 5 L 14</p> <p>graficó lo trabajado en la actividad G. O 6 L 30-31</p> <p>Al momento de graficar, expresó lo construido. G. O 7 L 9-10</p> <p>Al culminar Ella graficó la misión del día, destacando la primera agrupación que realizó. G. O 8 L 9-11.</p> <p>Tayra graficó la misión del día G. O 8 L 9</p> <p>Luego Tayra graficó el camino que siguió para llegar al hospital pokemón. G. O 10 L 22-23</p> <p>Luego graficó su experiencia y explicó que materiales había usado. G. O 11 L 15- 16</p>	<p>graficaron lo trabajado en la actividad y expresaron lo que habían hecho a partir de preguntas que hicimos. D3 L 15-16</p> <p>Finalmente retornamos al aula y los infantes dieron inicio al momento de graficar D 4 24</p> <p>Graficaron lo trabajado en la actividad y expresaron lo que habían hecho a partir de preguntas que hicimos: ¿qué es lo que dibujaste? ¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué hubiera sucedido si no contabas con tijeras? ¿De qué otra manera podrías haber agrupado a los pokemones?</p> <p>Para finalizar se realizó preguntas de transferencia: ¿podríamos agrupar a las personas? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué cosas podríamos agrupar? D5 L 15-25</p> <p>debían dibujar el recorrido que hicieron para entregar ese mapa a Ash.</p> <p>De qué otra manera podrías haber encontrado el Camino? D6 L 16-17 19-20</p> <p>Graficar el paso a paso de cómo lograron superar la</p>	<p>desarrollada esta habilidad. Al culminar la ejecución del proyecto se aplicó por segunda vez la lista de cotejo, teniendo como resultado final que el 68,20% de niños ha mejorado la categoría.</p>	<p>realizado, asimismo, han logrado poner en práctica más de una forma para dar solución a un problema.</p> <p>Finalmente, las actividades previstas permiten observar a su vez las habilidades de comparar, categorizar describir, identificar causa efecto, estimar predecir, analizar, resumir.</p>	<p>que otros han logrado integrar en sus gráficos la actividad de inicio a fin. Asimismo, ya contamos con estudiantes que antes de solicitar ayuda al adulto intentan buscar una solución o como lo denominan los niños "estrategia" para enfrentar una situación en su vida cotidiana.</p> <p>Asimismo, se ha visto que algunos descubrimientos, durante la resolución de problemas de las actividades, han sido replicadas durante momentos de rutina como el momento de aseo, juego libre en sectores, recreo y lonchera. Pólya citado por Barrón. J, et al (2021) enfatiza en la importancia de que el niño tenga las oportunidades y condiciones para que pueda</p>
--	-------------------------------------	--	---	--	--	--

		<p>Al momento de graficar, mencionó lo que había dibujado G. O 12 L 7</p> <p>su recorrido, la docente orientó a través de interrogantes que le permitió expresar que avanzó de frente y hacia allá. Graficó en una hoja cuadriculada mediante un solo trazos formando correctamente la ruta que siguió. graficó lo observado G. O 13 L 8-9 11</p> <p>con sus dos compañero de equipo buscaron una solución que fuera conveniente para ambos “Daniela, señala la ubicación, Alejandro busca las camisetas y Benjamin las coloca”</p> <p>” Al llegar colocar todas las camisetas, realizó sus respectivos gráficos. G. O 14 L 5-7 13-14</p> <p>El niño gráfico los pasos que siguió para resolver el problema G.O 15 L 31-32</p> <p>Ali se acopló a lo que sus compañeros proponían. G. O17 L 4-5</p> <p>Al terminar realizó un gráfico. G. O 18 L 5-6 9</p>	<p>misión. D 7 L 11-12</p> <p>graficaron lo trabajado en la actividad y expresaron lo que habían hecho a partir de preguntas que hicimos: ¿qué es lo que dibujaste? ¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Qué hubiera sucedido si no contabas con tijeras? ¿De qué otra manera podrías haber agrupado a los pokemones?</p> <p>Para finalizar se realizó preguntas de transferencia: ¿podríamos agrupar a las personas ? ¿Cómo lo haríamos ? ¿Qué cosas podríamos agrupar?</p> <p>D8 L 15 - 20</p> <p>luego se les entregó hojas bond para que pudieran graficar los pasos que siguieron para lograr rescatar a los pokemones D 9 L 16-17</p> <p>Graficaron lo trabajado en la actividad D10 L 20</p> <p>la mayoría de niños logro expresar lo sucedido desde que salieron del salón hasta retornar al mismo D 11 L 13-14</p> <p>¿qué es lo que puedes hacer para recuperar el pokemon? ¿Qué otro material dentro del</p>			<p>seleccionar la estrategia que considere adecuada para resolver una problemática, asimismo enfatiza en la importancia de brindar un espacio de representación (gráfico) donde se exprese todas las vivencias que obtuvo en la actividad, en otras palabras, el paso a paso de las acciones que ha vivenciado en toda la actividad.</p>
--	--	--	--	--	--	--

		<p>Vasos de plástico, se corta lo de abajo para que entren los pokemones G. O 19 L 13-14</p> <p>Realizó un gráfico de lo realizado en el día para superar la misión G. O 20 L 7-8</p>	<p>aula podría ayudarte a alcanzarlo? Pero tampoco llegaba, así que fui por la escoba y fui moviendo el pokemon hasta que cayera al piso, les entregamos hojas bond para graficar los pasos trabajados en la actividad y expresaron lo que habían hecho a partir de preguntas que hicimos D12 L 11-12. 14-17</p> <p>Graficar el paso a paso de cómo lograron superar la misión D13 L 11-12</p> <p>Di la indicación de graficar el paso a paso de cómo lograron superar la misión D 14 L 19-20</p> <p>Ante ello, los niños propusieron posible soluciones en equipos y comentaron que los compañeros que no tengan los ojos vendados podrían ayudar a sus compañeros a dirigirlos en el camino. encajar las piezas, para luego pegarlas y decidir qué deseaban pegarlo en la pared del aula. Después de este momento, les entregamos hojas bond para graficar los pasos trabajados en la actividad y expresaron lo que habían hecho a partir de</p>			
--	--	---	--	--	--	--

			<p>preguntas que hicimos: ¿qué es lo que dibujaste? ¿Y luego qué hiciste? ¿Cómo lo solucionaste? ¿para qué servía la venda? ¿Dónde colocaste a tu pokémon?</p> <p>D15 L 8-10 15-18</p> <p>Les entregue unas hojas para que pudieran dibujar los pasos que siguieron para resolver la misión D17 L 26-27</p> <p>ante ello los niños optaron por los conos de papel, ya que una niña probó con palitos de chupete y la pokebola caía por los lados. Luego cada equipo construyó dos caminos uno largo y uno corto, algunos equipos colocaron cartuchera debajo de los conos para convertirlo en un tobogan y sea más fácil la llegada de la pokebola hacia la mochila de Ash, otros niños buscaron darle el efecto de tobogán a los conos ladeando como por cono hasta lograr su objetivo y otros niños optaron únicamente empujar la pokebola con sus dedos desde el extremo del camino.</p> <p>Luego se entregó a cada niño una hoja bond y se dió la indicación de graficar el paso a</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>paso de cómo superaron la misión del día D18 L 6-12 15-16</p> <p>se brindó hojas bond a cada niño para graficar el paso a paso de cómo lograron superar la misión D19 L 13-14</p> <p>¿Qué materiales tenemos en casa que nos ayude a construir los puentes que han mencionado? De este modo, cada niño se dirigió a seleccionar materiales como bloques, colores, palitos de chupete, hojas y lápiz. Asimismo se les invitó a graficar en hojas bond los pasos que siguieron para superar la misión. D 20 L 6-8 14- 15</p>			
--	--	--	---	--	--	--

LISTA DE COTEJO

Institución: I.E El Milagro

Fecha de evaluación:

Docentes:

Asignatura:

Datos del Estudiante:

Nombre y Apellido:

Edad:

Sección:

Objetivo de la evaluación: Desarrollar el pensamiento inferencial.

HABILIDADES	INDICADORES	ESCALA		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
Comparar	1.- Realiza comparaciones haciendo uso de expresiones matemáticas: "pesa más, pesa menos"			
	2.- Realiza comparaciones haciendo uso de expresiones matemáticas: "más que, menos que"			
Categorizar	3.- Agrupa elementos de su entorno desde criterios convencionales.			
	4.- Menciona la razón por la cual agrupó los elementos.			
Describir	5.-Describe características de un objeto.			
	6.-Describe con sus palabras un suceso o hecho.			
Identificar causa - efecto	7.- Comenta los pasos que siguió para resolver un problema.			
	8.- Menciona la utilidad de un elemento.			
Estimar	9.-Comenta un estimado de longitud al comparar material concreto.			
Predecir	10.-Dice de qué tratará un texto u partir del título e ilustraciones.			
	11. Dice de que tratará un hecho a partir de situaciones concretas.			
Analizar	12.-Menciona una secuencia de acciones.			
	13.-Expresa la consecuencia de un hecho.			
	14. -Explica las similitudes o diferencias en imágenes o hechos.			
Resumir	15.-Comenta lo comprendido de la actividad.			
	16.-Expresa con sus propias palabras el problema presentado en la actividad.			

Generalizar	17.-Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación.			
	18-Grafica el paso a paso de las acciones ejecutadas en la actividad.			

Valoración:

Calificación	Cantidad de Indicadores
Excelente	18 indicadores
Bueno	13 indicadores en adelante
Regular	6 indicadores en adelante
Insuficiente	menos de 5 indicadores