



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA APRENDER MATEMÁTICAS EN
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N°65381 COSMOS DE
IRAZOLA - UCAYALI, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

AUTOR

VILLANUEVA EDUARDO, BERTHA LUZ
ORCID:0000-0001-7706-0800

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID:0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE-PERÚ
2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0059-075-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **10:30** horas del día **20** de **Septiembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA APRENDER MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N°65381 COSMOS DE IRAZOLA - UCAYALI, 2024**

Presentada Por :
(1405091005) **VILLANUEVA EDUARDO BERTHA LUZ**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Primaria**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA APRENDER MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N°65381 COSMOS DE IRAZOLA - UCAYALI, 2024 Del (de la) estudiante VILLANUEVA EDUARDO BERTHA LUZ, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 6% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 07 de Octubre del 2024




Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres, por todo su cariño y apoyo.

A mi querida familia y a mis maestros quienes con su apoyo y dedicación hicieron posible que lograra una de mis metas: el de ser profesional y un orgullo para mi familia.

Agradecimiento

Primeramente, agradecer a Dios, ya que gracias a él tenemos los recursos humanos y materiales necesarios que me permitieron culminar esta investigación.

A la Dra. Hilda Taboada Marin, asesora del Taller de titulación, por su apoyo constante y acompañamiento para desarrollar esta investigación, por su tiempo y paciencia.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por darme la oportunidad de formarme como profesional en Educación.

Índice general

Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes del estudio	6
2.2. Bases teóricas	10
2.2.1. Juego didáctico	10
2.2.1.1. Definición	10
2.2.1.2. Teorías del juego	10
2.2.1.3. Dimensiones del juego didáctico	11
2.2.1.4. Elementos del juego didáctico	13
2.2.1.5. Los juegos didácticos como estrategia	14
2.2.1.6. Fases del juego didáctico	15
2.2.1.7. Consideraciones al establecer un juego didáctico	16
2.2.2. El aprendizaje en el área de matemáticas	18
2.2.2.1. Definición de aprendizaje	18
2.2.2.2. Definición de matemática	18
2.2.2.3. Teorías del aprendizaje	19
2.2.2.4. Dimensiones del aprendizaje de las matemáticas	20
2.2.2.5. Tipos de aprendizaje	21
2.2.2.6. Estilos de aprendizaje	22
2.2.2.7. Importancia del aprendizaje de la matemática	23
2.2.2.8. El juego en la matemática	24
2.2.2.9. Clasificación del juego matemático	24
2.2.3. Relación de los juegos didácticos con el aprendizaje de matemáticas	25
2.2.4. Definición de términos	26
2.3. Hipótesis	27
III. METODOLOGÍA	28
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación	28

3.2.Población y muestra	29
3.3.Variables. Definición y operacionalización	31
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de información	34
3.5.Método de análisis de datos	36
3.6.Aspectos éticos	36
IV.RESULTADOS	38
V.Discusión	45
VI.CONCLUSIONES	50
VII.RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXOS.....	60
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	60
Anexo 02. Instrumento de recolección de información	61
Anexo 03. Validez del instrumento	63
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	66
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado	67
Anexo 06. Documento de aprobación de institución para la recolección de información.....	69
Anexo 07. Evidencias de aplicación.....	70

Lista de tablas

Tabla 1.	Población de estudiantes de nivel primaria de la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola	28
Tabla 2.	Muestra de estudiantes por género del primer grado de la I.E. N°6381 de Irazola	29
Tabla 3.	Cuadro de definición y operacionalización de variables	31
Tabla 4.	Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el pre test	37
Tabla 5.	Nivel de Aprendizaje de las matemáticas por sesiones de aprendizaje de los estudiantes	38
Tabla 6.	Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el post test	39
Tabla 7.	Prueba de normalidad	40
Tabla 8.	Prueba t de Student entre el nivel de aprendizaje de matemáticas en el pre test y post test	42

Lista de figuras

Figura 1.	Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el pre test	37
Figura 2.	Nivel de Aprendizaje de las matemáticas por sesiones de aprendizaje de los estudiantes	38
Figura 3.	Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el post test	39

Resumen

La investigación tuvo como objetivo, determinar de qué manera la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024, y nació de la preocupación de observar a los niños que se inician en la educación primaria, no han desarrollado adecuadamente su aprendizaje básico en matemáticas. Se siguió una metodología de tipo cuantitativo, con nivel explicativo y de diseño pre experimental, con evaluaciones de pre test y post test a un mismo grupo de 20 estudiantes del primer grado- La técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo. La parte experimental consistió en la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje. Los resultados muestran que, en el pre test, el 55% de estudiantes tenía el nivel en inicio y el 35% se encontraba en proceso de su aprendizaje matemático. Durante la aplicación de las sesiones se observó una evolución positiva en el nivel de aprendizaje de los estudiantes, y en el post test, se tiene al 55% de ellos en proceso y al 45% alcanza el nivel de logro esperado. La significancia se midió con t de Student y se halló que existe una diferencia significativa entre los datos de las pruebas, y en la prueba de hipótesis, con un p-valor de 0,000 se aceptó la hipótesis alterna de la investigación, concluyendo que, la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda significativamente para el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado.

Palabras clave: Aprendizaje, juegos, matemática

Abstract

The research aimed to determine how the use of didactic games as a strategy contributes to the learning of mathematics in first-grade students at Educational Institution No. 63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. It arose from the concern of observing that children who are beginning primary education have not adequately developed their basic learning in mathematics. A quantitative methodology was followed, with an explanatory level and a pre-experimental design, with pre-test and post-test evaluations of the same group of 20 first-grade students,. The technique used was observation, and the instrument was a checklist. The experimental part consisted of the application of 15 learning sessions. The results show that, in the pre-test, 55% of students were at the initial level, and 35% were in the process of their mathematical learning. During the application of the sessions, a positive evolution in the level of student learning was observed, and in the post-test, 55% of them are in process and 45% reach the expected achievement level. Significance was measured with Student's t-test, and it was found that there is a significant difference between the data from the tests, and with a p-value of 0.000, the alternate hypothesis of the research is accepted, concluding that the use of didactic games as a strategy significantly contributes to the learning of Mathematics in first-grade students.

Keywords: Learning, games, mathematics

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje de matemáticas en niños de primer grado es fundamental en su desarrollo educativo en todas las áreas de estudio. Durante este período, los niños comienzan a familiarizarse con conceptos básicos como los números, las formas geométricas simples y las operaciones básicas como la suma y la resta. Sin embargo, el aprendizaje de las operaciones matemáticas es de los temas más complicados de enseñar para los maestros, y de los más difíciles de comprender para los estudiantes, dada su complejidad, por lo que los docentes deben de considerar la utilización de estrategias y recurso que puedan ayudar a estos estudiantes a desarrollar una base sólida en matemáticas y prepararlos para un éxito continuo en esta área.

La prueba denominada Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) es una prueba estandarizada de conocimientos en matemáticas, lectura y ciencias que evalúa cada tres años a estudiantes de 15 años de diversos países del mundo, y en el año 2018 presentó sus resultados en el área de matemáticas para países de América, donde solo los estudiantes de Canadá presentan un nivel superior al promedio (489 puntos) alcanzando los 512 puntos. En Sudamérica son Uruguay y Chile los que tienen un mejor resultado y alcanzan 418 puntos, lo que en nivel de rendimiento se traduce en el 48% de estudiantes que tienen un nivel satisfactorio en razonamiento matemático. Sin embargo, los casos de Panamá o República Dominicana son preocupantes, donde sólo un 36% y 21% de sus estudiantes, respectivamente, alcanzan un nivel apropiado. Aspectos como las condiciones socioeconómicas o una situación de crisis social son causantes de este problema. (Borrero, 2020).

En el año 2021 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Cultura y Ciencia (UNESCO) presentó un estudio regional comparativo ERCE 2019, donde se hacía evidente que los estudiantes de educación primaria de Latino América presentaban altos niveles de dificultad para aprender y utilizar adecuadamente las matemáticas, por lo que presentaban bajos niveles de logro en esta área, situación que se mantenía desde el 2013. Hablando en cifras, el 48% de estudiantes de tercer grado tiene el nivel 1 o bajo, y en los de sexto grado esto se eleva hasta el 49% de niños de la región, mientras los que alcanzan el nivel 4 o más elevado, es el minoritario o menor a 20%. El error está en pretender que los estudiantes resuelvan problemas matemáticos sin haber logrado antes que posean las habilidades básicas para operar matemáticas (UNESCO, 2022).

Para ello, se utilizan métodos de enseñanza que involucren actividades prácticas, manipulativas y visuales para ayudar a los niños a comprender estos conceptos abstractos de manera concreta y tangible. Además, se fomenta el juego y la exploración para hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea divertido y relevante para los niños de esta edad. Los maestros también trabajan para desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de comunicar ideas matemáticas de manera efectiva. En resumen, el aprendizaje de las matemáticas en niños de primer grado sienta las bases para su comprensión futura de conceptos más avanzados y es crucial para su éxito académico a largo plazo.

Ahora bien, las dificultades para aprender las matemáticas de los niños que se inician en la educación primaria, esto es un niño de primer grado que no esté aprendiendo adecuadamente matemáticas puede experimentar dificultades para comprender conceptos numéricos básicos como contar, reconocer números, entender la relación entre cantidades y símbolos numéricos, así como problemas para realizar operaciones simples como sumar y restar. Es posible que el niño tenga dificultades para concentrarse en las lecciones de matemáticas, se distraiga fácilmente o muestre falta de interés en la materia. También podría experimentar ansiedad o frustración al enfrentarse a problemas matemáticos. En tales casos, es importante que el niño reciba apoyo adicional y que los maestros identifiquen las áreas específicas de dificultad para proporcionar una enseñanza personalizada y adaptada a sus necesidades individuales (Guevara et al., 2008).

Los juegos didácticos juegan un papel crucial en mejorar la experiencia de aprendizaje de las matemáticas entre los estudiantes de primer grado de primaria. Estos juegos están diseñados para hacer que los conceptos matemáticos sean más atractivos y accesibles para los jóvenes aprendices. Al incorporar elementos de juego e interacción, los juegos didácticos ayudan a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de conceptos matemáticos como números, operaciones, formas y patrones. A través de actividades prácticas y desafíos de resolución de problemas, se anima a los estudiantes a explorar conceptos matemáticos en un ambiente divertido y de apoyo. Además, estos juegos promueven la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, fomentando un sentido de camaradería y trabajo en equipo (Gairin y Fernández, 2010). En general, el uso de juegos didácticos en la educación matemática para estudiantes de primer

grado no solo promueve el logro académico, sino que también fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje de las matemáticas desde una edad temprana.

A nivel nacional, una de las razones para que se presenten dificultades e incapacidad de los niños de primaria para resolver las actividades matemáticas, es la falta de destreza de los docentes para dirigirse a los estudiantes con poca creatividad. Se han observado problemas de aprendizaje de matemáticas en la escuela primaria, donde el niño tiene miedo de escuchar a que el maestro lo evaluará en el desarrollo de ejercicios de conceptos numéricos, expresiones cuantitativas, etc.; los maestros carecen del conocimiento para llegar a los estudiantes usando estrategias apropiadas; por ello, se buscan formas de hallar estrategias que incidan de manera positiva para aprender las matemáticas, seleccionando en esta ocasión a los juegos didácticos.

De igual forma, a nivel local, en estudiantes del nivel primario de la I.E. N°63581 Cosmos del distrito de Irazola, en la región Ucayali, donde se observó durante las labores escolares, que con estudiantes del primer grado de primaria se sigue utilizando la enseñanza tradicional y desfasada, que no incentiva al estudiante a trabajar con gusto en las clases de matemáticas, lo que ocasionó que los estudiantes observen al curso como complicado, le tienen temor algunos y se nota el desinterés para aprender el desarrollo y los contenidos del área de matemáticas. De esta manera, es que surgió el interés para proponer el uso del juego didáctico como estrategia para facilitar e incentivar el aprendizaje de las matemáticas de una manera entretenida, que despierte el interés y se logre generar en los estudiantes aprendizajes significativos.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos didácticos como estrategia ayudan al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024?

Para dar solución a la pregunta planteada se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si la utilización de los juegos didácticos como estrategia ayudan al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024 mediante un pre test. Aplicar los juegos didácticos como estrategia en sesiones de aprendizaje para aprender las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. Establecer el nivel de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024 por medio de un post test.

La justificación de la tesis se basa en 3 dimensiones que son teórica, metodología y practica

El estudio partió de que existe evidencia anecdótica y estudios previos que sugieren que el uso de juegos didácticos puede mejorar significativamente el aprendizaje de las matemáticas en los niños. Sin embargo, se necesita investigación adicional para comprender mejor los mecanismos detrás de esta mejora y su aplicabilidad en diferentes entornos educativos. La investigación en esta área puede promover la innovación en la enseñanza de las matemáticas al explorar nuevas formas de comprometer a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Esto es especialmente relevante en un mundo donde la tecnología está cada vez más integrada en la educación.

De manera teórica, se justificó la investigación en que se demostrará en la práctica los postulados de Vygotsky y Piaget respecto al aporte del juego en la educación y formación de aprendizajes en los diversos niveles de la educación. Además, se va a desarrollar un marco teórico que va incrementar el conocimiento sobre las variables juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas, indagando en diversas fuentes bibliográficas y de información sobre sus conceptos y de sus dimensiones, además del análisis de investigaciones previas que servirán para el contraste de los resultados a los que se arrije.

De manera práctica, se buscó determinar si la aplicación de juegos didácticos ayuda e influye para el buen nivel de aprendizaje de los estudiantes en las dimensiones clasificación, seriación y numeración en el área de matemáticas. Por lo tanto, se espera que el estudio contribuya a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en matemáticas. Esto podría traducirse en un aumento de las calificaciones, una comprensión

más sólida de los conceptos matemáticos y un mejor desempeño en evaluaciones estandarizadas.

En lo metodológico, su importancia radica en que se desarrolló un estudio con enfoque cuantitativo, explicativo y el diseño pre experimental es el adecuado es fundamental para abordar la pregunta de investigación de manera efectiva con lo que se garantiza que el estudio se llevará a cabo de manera rigurosa y científicamente válida, permitiendo obtener resultados confiables y significativos que contribuyan al conocimiento en el campo de la educación matemática. Además, se utilizaron instrumentos con validez y confiables para medir, evaluar y establecer el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes de la muestra, así como la eficacia de la aplicación estratégica que se propuso para ese propósito.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Acosta y Carruyo (2022) en Colombia, desarrollaron su tesis de título El juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico matemático en escolares de básica primaria, donde el objetivo general del estudio fue investigar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de los niños. Metodológicamente, se empleó una investigación cualitativa utilizando el método de investigación acción y un enfoque interpretativo de tipo naturalista. Los informantes clave fueron cuatro estudiantes y un docente, a quienes se les aplicaron diversos instrumentos de recolección de información, como la observación, los diarios de campo y entrevistas con guía semiestructurada. Las conclusiones indican que las nuevas estrategias ayudaron a los niños a desarrollar el pensamiento lógico-matemático de manera divertida e interesante, demostrando que es posible aprender de diversas formas cuando se está participando activamente.

Ricce (2021), en Bolivia, investigó sobre Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática, donde el objetivo principal de este estudio es examinar el papel de los juegos didácticos como un recurso relevante en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en la educación primaria en la actualidad. La metodología utilizada para llevar a cabo esta investigación se basa en un enfoque cualitativo de análisis documental medio, que implica una revisión sistemática de trabajos científicos indexados en revistas académicas. Este enfoque permitió identificar las actualizaciones en las herramientas y técnicas didácticas utilizadas en el aprendizaje de las matemáticas en la educación primaria. Las conclusiones indican que los juegos didácticos, ya sean digitales, no digitales o una combinación de ambos, tienen un impacto positivo en el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de primaria. Además, las tendencias hacia metodologías de gamificación ofrecen estrategias de enseñanza que se adaptan a las necesidades del estudiante de primaria en la actualidad.

Fraga et al. (2021), desarrollaron en la Universidad de Santiago de Compostela, España, el estudio denominado Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria, donde el propósito principal de este estudio es analizar el efecto del empleo de juegos serios en las clases de educación primaria, específicamente en la competencia matemática de los estudiantes, considerando variables de gamificación y experiencia docente. Se llevó a cabo una investigación cuasiexperimental con pretest y

post test, sin grupo de control y con múltiples grupos experimentales, en la que participaron 280 alumnos de primer a cuarto grado. Los resultados indican una mejora significativa en la competencia matemática con el uso de juegos serios en todos los niveles y grupos estudiados. Además, la estrategia de gamificación fomenta un avance aún mayor en comparación con las aulas donde no se implementó. Se observó un tiempo de uso similar de los juegos serios entre profesores novatos y experimentados, aunque los últimos obtuvieron mejores resultados en la competencia matemática. Las conclusiones resaltan el potencial de los juegos serios diseñados específicamente para entornos escolares y cuestionan investigaciones anteriores sobre las supuestas barreras generacionales en el cuerpo docente.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Marquina (2023) investigó sobre Juegos didácticos y competencias matemáticas en estudiantes de la I.E. Divino Maestro nivel primario del distrito de Tambo – Ayacucho, 2023, tuvo como objetivo general, elaborar un estudio de caso donde se determine la relación entre los juegos didácticos y las competencias matemáticas en estudiantes del nivel primario. En cuanto a la metodología fue de tipo de estudio cuantitativo, investigación correlacional, descriptivo, técnica encuesta, instrumento cuestionario, población 87 estudiantes, muestra 71. En los resultados se determinó la relación entre los juegos didácticos y competencias matemáticas ($\text{Sig.} < 0.05$, $\text{Rho} = ,756$), lo cual indica que ante un incremento en los juegos didácticos involucran activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, de igual manera con respecto a los objetivos específicos. Se concluye que existe una relación alta y significativa entre los juegos tradicionales y las competencias matemáticas en los estudiantes de la I.E. Divino Maestro del distrito de Tambo, en Ayacucho.

Mamani (2021) en su tesis de título Juegos didácticos y el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de La I.E.P. Privada Fe y Ciencia, San Miguel - Puno, 2020, donde el objetivo fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en niños. Se empleó una metodología de investigación cuantitativa de nivel explicativo, con un diseño preexperimental. La muestra consistió en 12 niños y niñas a quienes se les administró un pretest y un post test. La recolección de datos se realizó mediante observación, utilizando una ficha de cotejo como instrumento. Los resultados del pretest mostraron que los niños estaban en un nivel de aprendizaje de

matemáticas en proceso. Tras aplicar el tratamiento con juegos didácticos durante 12 sesiones de aprendizaje, se observó un aumento significativo en el nivel de aprendizaje en el área. En el post test, la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio. En conclusión, los juegos didácticos tienen una influencia significativa en el aprendizaje de matemáticas en niños de primer grado de primaria en la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, en el año 2020.

Zapata et al. (2021) realizaron un estudio sobre Juegos didácticos y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de educación primaria, su objetivo fue analizar el programa JUMAT para mejorar el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 14646 del distrito de Morropón. Para dicho fin, el estudio se enmarcó en el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, presentando un diseño no experimental, siendo una investigación de campo y de nivel descriptivo. La población muestral la constituyeron los 90 estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 14646. La técnica de recolección de datos fue el test o prueba no paramétrica, y como instrumento; la prueba. En las conclusiones, se logró evidenciar que con el diseño y aplicación del Programa JUMAT en 16 sesiones se logró mejorar el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes, que pasaron del 50% de ellos en el nivel bajo, hasta el 75% de estudiantes con nivel satisfactorio, evidenciando la efectividad del programa JUMAT para el desarrollo de las competencias.

2.1.3. Antecedentes locales

Doza (2023) realizó la tesis titulada Uso de los materiales educativos concreto y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa 64026, del distrito de Manantay, 2023, El objetivo general fue determinar el nivel de relación entre el uso de materiales educativos concretos y el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes. Se aplicó este estudio a una muestra de 80 niños y niñas de las secciones A, B, C y D, y se obtuvo el siguiente resultado: en relación con el objetivo general, el valor de p (Sig.) de 0.845 es mayor que el nivel de significancia de 0.025. Por lo tanto, se tomó la decisión de rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula. Con esto se concluye que el uso de materiales educativos concretos no está directamente relacionado con el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa 64026, en el distrito de Manantay, en el año 2023.

Dorcas y Choquetico (2021), desarrollaron una investigación sobre La influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 64912 Marko E. Jara Schenone, distrito de Manantay. El objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del primer grado. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, donde se aplicaron como métodos generales el científico y, específicamente, el estadístico y el hipotético deductivo. El tipo de estudio realizado fue experimental, de nivel explicativo, con un diseño preexperimental. Se utilizó un muestreo no probabilístico, y la muestra estuvo compuesta por 28 estudiantes de primer grado de educación primaria. En conclusión, con un nivel de significancia del 5%, se deduce que el programa experimental Aprendemos matemáticas a través de los juegos tradicionales ha tenido una influencia favorable y significativa en el aprendizaje del área de matemáticas en los niños del primer grado de primaria.

Marín (2020) desarrolló la tesis titulada Estrategias de enseñanza aprendizaje y rendimiento académico en el área de matemática en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°64093 Puerto Callao, Yarinacocha, El propósito fue establecer esta relación dentro de la muestra de estudio. El enfoque de la investigación fue correlacional; la muestra fue no probabilística y estuvo compuesta por 3 docentes y 97 alumnos. En la metodología, se desarrolló un instrumento de observación basado en las dimensiones matemáticas del diseño curricular nacional de la educación básica regular. Estos instrumentos fueron sometidos a pruebas de validez mediante juicio de expertos y de confiabilidad a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, obteniendo una confiabilidad de 0.9, lo cual se considera aceptable y confiable. Los resultados indicaron que los docentes están utilizando adecuadamente las estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que se refleja en el buen rendimiento académico de los niños y niñas del segundo.. En conclusión, se encontró una relación significativa entre las estrategias de enseñanza-aprendizaje y el rendimiento académico en el área de matemáticas de los niños y niñas del segundo grado en la institución educativa primaria N°64093 Puerto Callao, Yarinacocha.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego didáctico

2.2.1.1. Definición

Mondeja (2009), manifiesta que, el juego didáctico es un acto lúdico realizado con planes, metas y actividades adecuadas a las características, edad, intereses y necesidades de cada propósito y tipo de estudiantes, y, que requiere la aplicación de un enfoque didáctico orientado. El enfoque pedagógico de la enseñanza está basado en juegos para un curso de formación docente eficaz en el que la motivación, la competencia, la espontaneidad, la participación, la comparación y la capacidad para resolver tareas educativas están presentes o fomentadas.

El juego didáctico es una herramienta educativa diseñada para facilitar el aprendizaje a través de la participación activa y lúdica de los estudiantes. Este tipo de juego combina elementos educativos con elementos recreativos, con el fin de hacer más atractivo y efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos didácticos suelen estar diseñados específicamente para abordar conceptos o habilidades particulares en diferentes áreas del conocimiento, como matemáticas, ciencias, lenguaje, entre otras. Además de proporcionar diversión, el juego didáctico promueve la interacción entre los estudiantes, el desarrollo de habilidades cognitivas, la resolución de problemas y la retención de información. Es una herramienta versátil que puede adaptarse a diferentes edades, niveles educativos y contextos de enseñanza.

2.2.1.2. Teorías del juego

Teoría de Piaget

De acuerdo con Piaget e Inhelder (1997), el juego refleja una asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según la etapa evolutiva del individuo, y por tanto se relaciona con la inteligencia de cada niño. Las capacidades, sensorio motriz, de razonamiento o simbólico, son los puntos más relevantes para el desarrollo de la persona, al condicionar o determinar el comienzo y evolución del juego.

Según Piaget, el cambio cognitivo se produce a través de la adaptación a la realidad basada en la asimilación, la adaptación y el equilibrio. La asimilación lleva a la interpretación de los hechos externos con referencia a las estructuras cognitivas presentes en el individuo, la adaptación se relaciona con su adaptación a los estímulos externos, para

luego equilibrar la asimilación y la adaptación. Piaget también realizó investigaciones en todo el mundo relacionadas con sus teorías de la inteligencia y la cognición, y la mayoría de sus experimentos se basaron y se centraron en el desarrollo de conceptos matemáticos y lógicos.

Teoría de Vygotsky

Para Vygotsky (2009), el juego tiene origen en la necesidad de entablar relaciones con otras personas. La esencia, el origen y el trasfondo de los juegos son rasgos sociales a través de los cuales los acontecimientos van mucho más allá de los instintos e impulsos humanos. Establece que el juego es una actividad social en la que a un niño se le asignan roles que son complementarios como resultado de sus interacciones con un grupo de otros niños.

En esta teoría, el juego es herramienta y medio cultural de la sociedad, Funciona al desarrollar la mente del niño para controlar funciones, promoviendo una mayor conciencia, como la memoria de voluntad o de atención. Los juegos son realidad dinámica que favorece el desarrollo de la mente del niño; domina la zona de desarrollo próximo, lo que demuestra que un niño, jugando con otros, incrementa su capacidad para comprender la realidad de su entorno social. Su pensamiento es constructivista, porque el niño crea aprendizajes y su realidad sociocultural a través del juego.

2.2.1.3. Dimensiones del juego didáctico

a) Juegos que activan el conocimiento

Son juegos que permiten a los estudiantes adquirir destrezas y capacidades y que pueden ser específicos para cada área del conocimiento. Al respecto, la neurociencia ha demostrado que los juegos son mucho más que formas de diversión, por lo que, es usual que, en el nivel inicial, el niño aprenda jugando, sin embargo, el recurso va perdiéndose de acuerdo a como va avanzando en los grados educativos (Kadoora, 2018).

Los juegos que activan el conocimiento son aquellos que involucran a los participantes en actividades que requieren el uso y la aplicación de sus conocimientos previos. Estos juegos pueden abarcar una amplia gama de formatos y pueden adaptarse a diferentes áreas del conocimiento. Es así que, el juego puede brindar maneras de aprender diferentes a las tradicionales, aportando tanto desde lo educativo como desde lo personal y social. Entre estos juegos están los de fracciones equivalentes, de comparación y

ordenación de fracciones, juegos de medición, de identificación de figuras geométricas, medición y clasificación de ángulos.

La clave es seleccionar un juego que sea relevante para los objetivos de aprendizaje específicos y que permita a los participantes aplicar sus conocimientos de manera práctica y significativa.

b) Juegos que desarrollan los conceptos matemáticos

Son juegos que permiten desarrollar en los estudiantes las nociones básicas en el área de matemáticas. De acuerdo a Piaget (1972), en su teoría del desarrollo cognitivo: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Esta teoría posibilita que se comprenda la importancia de los juegos en el aprendizaje de matemáticas. Mediante el juego de matemáticas los niños comprenden nociones abstractas, adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y pueden establecer relaciones numéricas.

Hay una amplia gama de juegos que pueden ayudar a desarrollar y reforzar conceptos matemáticos en los niños. Estos juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, sino que también promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el razonamiento matemático. Juegos para contar y clasificar, juegos de dados y cartas, juegos de mesa matemáticos, rompecabezas, juegos de construcción, de estrategia o de matemáticas en línea.

c) Juegos para adquirir destrezas

Son juegos que buscan el desarrollo de destrezas mentales en los niños y que es de mucha importancia que practiquen en los hogares; donde son los padres quienes deben de complementar la educación que sus hijos reciben en la escuela (González, 2017). En matemáticas, son juegos para adquirir destrezas, especialmente en áreas como la coordinación, el pensamiento rápido, la percepción espacial o la habilidad manual.

Estas destrezas y aptitudes que se aprenden jugando, les van a servir además para mejorar sus rendimientos en la escuela; siendo la mejor manera de aprender, pues mientras se divierten, pueden estimular su cerebro. Se debe de tener presente que se tienen juegos con propósitos distintos, como los juegos de memoria, juegos de lógica o de atención, todos muy útiles para los niños; y mejor aún si los mezclan, desarrollando diversas

destrezas, los niños no van a aburrirse con los mismos juegos. Es importante elegir juegos que sean apropiados para la edad y el nivel de habilidad de la persona, y practicar regularmente para mejorar las destrezas.

2.2.1.4. Elementos del juego didáctico

Delgado (2011), sostiene que, el juego didáctico tiene una serie de objetivos, los más importantes son el disfrute y la diversión. Esto le permite a un docente utilizar enfoques con objetivos claros con sus alumnos para lograr un aprendizaje significativo.

Elementos de los juegos didácticos:

- **Objetivo didáctico:** Consiste en lo que está tratando de lograr y sus capacidades. Ejemplo: Si se ofrece el juego “Encuentra pareja”, la idea es desarrollar la capacidad del niño para excluir diferentes objetos: manzanas, peras, etc. Como objetivo educativo, se basa en lo que queremos que cada niño haga y piense.
- **Acciones lúdicas:** Son considerados la base de los actos de acción. La expresión ha de tener claridad, su ausencia significa no jugar y se considerará una especie de sermón. Son actividades que promueven la conciencia pedagógica e involucran a los estudiantes en la optimización del aprendizaje. Son especiales porque permiten que sus mundos interior y exterior interactúen. Como ejemplo, si un niño puede armar un rompecabezas, sabe lo que está pasando con el rompecabezas. Todo maestro conoce que esta parte del juego infantil es una actividad pedagógica y no siempre ocupa todo el tiempo asignado.
- **Reglas de todo juego:** Se compone de una serie de normas y métodos que los estudiantes deben de seguir para alcanzar su propósito. Debe determinar el ¿qué? y ¿cómo? se piensan realizar las acciones e señalan qué es lo que debe hacerse en cada acción.
- **Requerimientos del juego didáctico:** Mondeja (2009), refiere que, el juego educativo reúne habilidades y circunstancias que pueden ser utilizadas para crear procedimientos efectivos de enseñanza y aprendizaje. Su enfoque es dinámico en todas las actividades de los estudiantes, incluye diversas formas de organización del aprendizaje, a la vez que se les motiva a desarrollar actividades cognitivas, prácticas y diversas, para adquirir conocimientos precisos y fortalecer su intelectual de una manera eficaz.

Hay dos componentes primordiales en el proceso de aprendizaje: el recurso de aprendizaje y el programa como medio para realizar la actividad. La escuela, al ser cimiento de la sociedad, debería abrazar el juego como una actividad central del proceso de aprendizaje, donde los niños puedan desarrollar plenamente sus fortalezas y sentidos. El trabajo y la producción son seguros, y esta es la contribución de la obra a la obra.

2.2.1.5. Los juegos didácticos como estrategia

León (2009), considera que, el juego didáctico es un molde por medio de símbolos en el acto de competencias en que se utilizan juegos didácticos de ocupación y otros procederes lúdicos para la enseñanza, es posible dar apoyo en la teoría y la práctica del alumno para el desempeño de sus funciones de dirección, decisión personalmente y colectivamente, adquirir habilidades y realizar costumbres que conciernen a la dirección y de las relaciones sociales existente.

Los juegos didácticos en el aula, hacen que los alumnos sean más activos y dinámicos. Se logra lo siguiente:

- Motivar a los alumnos y mejorar la participación en clase.
- Cultivar el hábito de aprender, es decir, de solucionar los problemas que se les presenten a los niños.
- Relacionar el conocimiento con el contexto usando un enfoque sistemático, diverso y dinámico.
- Admitir un trabajo colectivo en pleno juego.

Las estrategias de juego deben ser relevantes para sus objetivos, habilidades y métodos pedagógicos, y deben depender de sus objetivos y la estructura de la escuela. Describe las reglas que los estudiantes deben tener en cuenta al escuchar, hablar y desarrollar:

- Primero escucha, luego puedes expresar tus ideas.
- Si tu opinión es diferente, construye de acuerdo a la primera.
- Atiende a las opiniones, no escuches ideas, no tomes apuntes.
- Escuchar y atender positivamente, analiza su contenido. No te anticipes a sacar una conclusión

- Ahora piensa y toma apuntes.
- Las ideas quiebran el escudo de todo sonido.
- Escuchar activamente.
- Estar concentrado.

Elementos del trabajo con juegos didácticos

León (2009), sostiene que, toda actividad creativa es estimulada y desarrollada por la estrategia lúdica; esta etapa mental también permite establecer conexiones y expresar soluciones a problemas basados en información ya conocida por el individuo. Partes a considerar para realizar la estrategia lúdica con éxito:

- Tener bien claro el fin que queremos alcanzar con el juego.
- El método que se va a utilizar por medio del juego.
- Herramientas, procesos y recursos a utilizar.
- Funciones, responsabilidades y roles que asumirán los alumnos al jugar.
- Distribuir los tiempos para el desarrollo del juego.
- Establecer las reglas a respetar.

2.2.1.6. Fases del juego didáctico

Artigue et al. (1995), señalan a estas fases:

Los juegos didácticos suelen seguir un proceso que incluye varias fases para maximizar su efectividad en el aprendizaje. Aunque las fases pueden variar dependiendo del diseño específico del juego y del contexto educativo, aquí hay una descripción general de las fases comunes:

- a. **Presentación y explicación:** En esta fase, el maestro o facilitador presenta el juego a los estudiantes. Explica las reglas, los objetivos y cómo se jugará el juego. Es importante asegurarse de que todos los estudiantes comprendan las instrucciones y estén listos para comenzar.
- b. **Actividad principal:** Esta es la fase principal del juego, donde los estudiantes participan activamente en la actividad del juego. Pueden trabajar en equipos o de manera individual, dependiendo del formato del juego. Durante esta fase, los

estudiantes aplican los conceptos o habilidades que están aprendiendo mientras juegan.

- c. Monitoreo y apoyo: Mientras los estudiantes juegan, el maestro o facilitador monitorea su progreso y brinda apoyo según sea necesario. Puede ofrecer orientación adicional, aclarar conceptos o resolver cualquier problema que surja durante el juego.
- d. Discusión y reflexión: Después de completar el juego, se lleva a cabo una discusión en clase para reflexionar sobre la experiencia. Los estudiantes comparten sus impresiones, lo que aprendieron y cómo se sintieron durante el juego. Esta fase ayuda a consolidar el aprendizaje y a identificar cualquier área que necesite más atención.
- e. Aplicación y transferencia: Finalmente, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar lo que aprendieron durante el juego en otros contextos. Esto puede incluir actividades adicionales en el aula, tareas para llevar a casa o discusiones sobre cómo los conceptos del juego se relacionan con situaciones del mundo real.

Estas son las fases generales que suelen estar presentes en los juegos didácticos, pero es importante adaptarlas según las necesidades y características específicas de cada juego y grupo de estudiantes.

2.2.1.7. Consideraciones al establecer un juego didáctico

Chacón (2008), afirma que, los educadores deben tener preparación con conocimiento mínimo del tema, conocer la esencia del juego, guiar a los jugadores demostrando una actitud sencilla y positiva, aplicar reglas y normas, cooperar con los jugadores y comprender mentalmente, en etapas para niños. Al establecer un juego didáctico, es importante considerar varios aspectos para asegurar que sea efectivo en el proceso de aprendizaje. Aquí hay algunas consideraciones clave:

1. Objetivos de aprendizaje claros: Define claramente los objetivos de aprendizaje que deseas alcanzar con el juego. Estos objetivos deben estar alineados con los contenidos curriculares y las habilidades que deseas que los estudiantes adquieran.
2. Relevancia y pertinencia: Asegúrate de que el juego esté relacionado de manera significativa con los conceptos o habilidades que estás enseñando. Los

estudiantes deben poder ver la conexión entre el juego y el contenido de aprendizaje para que sea efectivo.

3. Nivel de dificultad apropiado: Ajusta el nivel de dificultad del juego para que sea adecuado para los estudiantes. Debe ser lo suficientemente desafiante como para mantener su interés y motivación, pero no tan difícil que se sientan frustrados.
4. Instrucciones claras y concisas: Proporciona instrucciones claras y concisas para que los estudiantes comprendan cómo jugar el juego y cuáles son las reglas. Es importante que las instrucciones sean fáciles de entender para evitar confusiones durante el juego.
5. Diseño atractivo y atractivo: Crea un diseño atractivo y visualmente agradable para el juego que capture la atención de los estudiantes. Los elementos gráficos, los colores y la presentación general del juego pueden influir en la experiencia de los estudiantes y en su nivel de compromiso.
6. Variedad de actividades y desafíos: Integra una variedad de actividades y desafíos en el juego para mantenerlo interesante y estimulante. Esto puede incluir preguntas, problemas, rompecabezas o actividades prácticas que aborden diferentes aspectos del tema o concepto que se está enseñando.
7. Feedback inmediato: Incorpora mecanismos de retroalimentación inmediata en el juego para que los estudiantes reciban comentarios sobre su desempeño. Esto les permite corregir errores, reforzar el aprendizaje y motivarlos a seguir participando.
8. Flexibilidad y adaptabilidad: Sé flexible y adaptable en el desarrollo del juego para poder ajustarlo según las necesidades y características específicas de los estudiantes. Esto puede incluir modificar las reglas, agregar o eliminar actividades, o cambiar el enfoque del juego según sea necesario.

Al tener en cuenta estas consideraciones al establecer un juego didáctico, puedes crear una experiencia de aprendizaje efectiva y enriquecedora para tus estudiantes.

2.2.2. El aprendizaje en el área de matemáticas

MINEDU (2018), refiere que, el aprendizaje promueve el desarrollo de individuos versados en la organización, la información detallada y la búsqueda de explicaciones e interpretaciones del mundo exterior, así como en la interacción y supervivencia en él, así como en la resolución de problemas y la toma de decisiones precisas, haciéndolo en varios dominios; además, facilitan procedimientos y conocimientos matemáticos. El alumno al organizarse, elevan su potencial mediante estrategias, para ayuden al desarrollo de su vida intelectual y académica.

2.2.2.1. Definición de aprendizaje

Gallardo y Camacho (2008); sostienen que, aprendizaje es un cambio relativo estable en el comportamiento reflexivo, operativo o cognitivo que se requiere para la manifestación de situaciones estimuladas o para acciones prácticas, físicas o cognitivas y no es atribuible a normas de comportamiento innatas, condiciones transitorias del organismo o la evolución. de maduración. El aprendizaje es un proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo de su vida. Es un proceso continuo y dinámico que puede ocurrir de muchas formas y en una variedad de contextos.

Philco (2009), por su parte, refiere que cada aprendizaje es la acumulación de conocimiento como resultado de un ambiente en el que el contenido observado puede ser procesado y asimilado, permitiendo que las habilidades y destrezas del niño dominen. El aprendizaje es un proceso fundamental en el desarrollo humano que implica la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo de la vida, de manera activa, participativa y contextualizada.

2.2.2.2. Definición de matemática

La matemática es la ciencia que se basa, de manera histórica, en resolver problemas relacionando cantidades y espacios de la vida real, al idealizar los atributos de los objetos necesarios para ello y haciendo formales estos problemas. Es la ciencia encargada del estudio de números, estructuras, espacios y transformaciones. Asimismo, las matemáticas también son una herramienta fundamental en la resolución de problemas en campos como la física, la ingeniería, la informática, la economía y muchas otras áreas. Además, el estudio

de las matemáticas promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad para comunicar ideas de manera precisa y clara.

En la Real Academia Española (RAE) se tiene este concepto: la matemática es una ciencia de deducción que aborda las propiedades de entes abstractos como los números, las figuras y formas geométricas o los símbolos, y sus relaciones. Estudia a la cantidad considerada en resumen o aplicada. Mientras que, Moliner, dice que es la ciencia que trata sobre la forma en que se relacionan las cantidades y sus magnitudes, así como de las operaciones que posibilitan que se encuentre una cantidad que se busca, al conocer las otras.

2.2.2.3. Teorías del aprendizaje

La teoría constructivista de Piaget (1980), sostiene que, el aprendizaje se forma a partir de la percepción de la propia experiencia proporcionada por el conocimiento previo, porque el aprendizaje es el resultado de varias actividades cognitivas básicas. Muestra que el aprendizaje es una serie de conexiones mentales que surgen de las semejanzas y las distinguen por las diferencias. Su teoría sobre el aprendizaje se basa en la idea de que los niños construyen activamente su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno. Esta teoría ha tenido una gran influencia en la educación y ha llevado a enfoques pedagógicos que fomentan la exploración, la experimentación y el aprendizaje activo en el aula.

La teoría sociocultural de Vygotsky, un psicólogo ruso, se centra en la interacción social y cultural como elementos fundamentales en el proceso de aprendizaje. Los principales conceptos de la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje son: la zona de desarrollo próximo (ZDP), el andamiaje, las funciones mentales superiores y la importancia del lenguaje. La teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje destaca la importancia de la interacción social, la cultura y el apoyo guiado en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los individuos. Su enfoque en la Zona de Desarrollo Próximo y el andamiaje ha tenido un impacto significativo en la educación y ha llevado a enfoques pedagógicos que promueven la colaboración, la enseñanza guiada y el aprendizaje activo en el aula. (1984, p. 74).

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel: David Ausubel propuso que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se pueden relacionar de manera significativa con la estructura cognitiva existente del estudiante. En el contexto de

las matemáticas, esto implica vincular nuevos conceptos con conocimientos previos y experiencias del estudiante para facilitar una comprensión más profunda y duradera.

2.2.2.4. Dimensiones del aprendizaje de las matemáticas

Las dimensiones consideradas dentro del pensamiento de Piaget (1980), son las siguientes:

a) Clasificación

La clasificación en matemáticas es un proceso de organizar elementos o conceptos en categorías o conjuntos según ciertos criterios específicos. La clasificación es una habilidad matemática fundamental que permite a los estudiantes entender y organizar información de manera sistemática. El aprendizaje constituye una serie de relaciones en la mente que resultan de similitudes que las distinguen por clasificación, entre estos: clasificación de números, clasificación de figuras geométricas, clasificación de polinomios, clasificación de funciones, clasificación de operaciones matemáticas y de conjuntos

Por la clasificación se generan diversas relaciones mentales por medio de las que los niños pueden agrupar objetos de acuerdo a diferencias y semejanzas, de acuerdo a diferentes criterios: formas, colores, tamaños, y demás. Estas relaciones les sirven como base para construir el pensamiento lógico matemático. La clasificación en matemáticas es una herramienta poderosa que ayuda a los estudiantes a organizar y comprender conceptos complejos, identificar patrones y relaciones, y resolver problemas de manera más eficiente. Además, fomenta el pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la capacidad de generalización, habilidades importantes en matemáticas y en muchos otros campos.

b) Seriación

La seriación es un cálculo lógico, que tiene como referente a un sistema, estableciendo relaciones comparativas y siendo la base para la posterior asimilación del concepto de número de forma unificada. Se refiere a la capacidad de ordenar objetos o eventos según un criterio específico, como tamaño, cantidad, forma, color u otra característica relevante. La seriación es una habilidad cognitiva que se desarrolla gradualmente en los niños a medida que crecen y maduran.

La seriación “es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos, que inicia su desarrollo por ordenar objetos según su tamaño, del más pequeño al más grande, del más grande al pequeño hasta lograr formar series ascendentes y descendentes al mismo tiempo”

(Piaget, 1980). Piaget identificó la seriación como una de las habilidades clave en la etapa de operaciones concretas del desarrollo cognitivo, que generalmente ocurre entre los 7 y los 11 años de edad. Durante esta etapa, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de realizar operaciones mentales sobre objetos concretos y a comprender conceptos como la conservación y la clasificación.

c) Noción de número

La noción de número se refiere a la comprensión básica de lo que representan los números y cómo se utilizan para contar, medir y comparar cantidades. Es una habilidad fundamental en el desarrollo matemático de los niños y es crucial para comprender conceptos más avanzados en aritmética y otras áreas de las matemáticas. Para que los niños para adquieran el proceso de la noción de número, requiere realizar una comparación de objetos, analizando su seriación y la forma en se hizo su clasificación.

La noción de número es un concepto funcional, por ser herramienta que posibilita a la gente que actúe en los diversos momentos de su vida; brindando posibilidades de interpretar fenómenos cuantitativamente. La noción de número comienza a desarrollarse en los niños desde una edad temprana a través de experiencias prácticas y la interacción con su entorno. Aquí hay algunas etapas clave en el desarrollo de la noción de número: Correspondencia uno a uno, conteo estable, cardinalidad, conservación del número y comparación de cantidades.

Estas etapas representan el desarrollo progresivo de la noción de número en los niños y son fundamentales para su comprensión posterior de conceptos matemáticos más complejos, como la adición, la sustracción, la multiplicación, la división y la resolución de problemas matemáticos en general. La adquisición adecuada de la noción de número proporciona una base sólida para el éxito en matemáticas y en otros aspectos de la vida cotidiana.

2.2.2.5. Tipos de aprendizaje

Morales (2011), basado en la pedagogía, señala a los siguientes:

- **Aprendizaje por descubrimiento:** El estudiante va a crear sus ideas de un modo autónomo, sin necesidad de la ayuda constante del profesor. Se necesita la aplicación de métodos activos, como el inductivo o también, el deductivo - hipotético.

- **Aprendizaje mecánico:** El estudiante presenta ciertas características: incorporar arbitrariamente ideas novedosas o conocimientos, falta de integración de lo aprendido por la persona que aprende y acumula conocimientos sin significado por lo que no puede aplicarlos en diversas situaciones.
- **Aprendizaje significativo:** El alumno va construyendo sus aprendizajes con apoyo del profesor, complementando lo que tiene aprendido con las nuevas informaciones que va recepcionando.
- **Aprendizaje repetitivo:** Los alumnos asimilan las informaciones literalmente, sin hacer inferencias propias.
- **Aprendizaje productivo:** Implica todo un proceso de organización perceptiva o de conceptos, nuevos y ya adquiridos.
- **Aprendizaje restringido:** Por medio del cual se obtienen datos concretos y específicos de nuestro medio; viene a ser la base de la estructuración de los condicionamientos, clásico y operante.
- **Aprendizaje amplio:** Es un salto cualitativo de la estructura del conocimiento que nos lleva a un equilibrio.
- **Aprendizaje de representación:** Las palabras poseen los mismos resultados que sus referidos (adquirir vocabulario).
- **Aprendizaje de conceptos:** El concepto tiene que ver con cosas, acontecimientos, situaciones con propiedades comunes generados por todos por medio de signos o símbolos.
- **Aprendizaje de proposiciones:** Se adquieren los significados a partir de ideas nuevas que se expresan en una frase conteniendo dos o más ideas.

2.2.2.6. Estilos de aprendizaje

Cabrera (2009), sostiene que, son manifestaciones de formas particulares de observar y llevar a cabo el proceso de información. Son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como un indicador relativo y estable de cómo los estudiantes perciben, interactúan con los demás y responden en sus entornos de aprendizaje. Los estilos de aprendizaje se refieren a las preferencias individuales y los enfoques que las personas utilizan para aprender de manera más efectiva. Aunque hay diversas teorías sobre los

estilos de aprendizaje, una de las más conocidas es la teoría de los estilos de aprendizaje de Neil Fleming, que identifica cuatro estilos principales:

Visual: Las personas con un estilo de aprendizaje visual prefieren aprender a través de imágenes, gráficos y diagramas. Responden bien a la información visual y tienden a recordar mejor lo que ven.

Auditivo: Aquellos con un estilo de aprendizaje auditivo aprenden mejor a través del sonido y la música. Prefieren la información presentada en forma de conferencias, discusiones grupales o explicaciones verbales.

Lectura/escritura: Las personas con este estilo de aprendizaje prefieren aprender a través de la lectura y la escritura. Les gusta leer libros, tomar notas y escribir ensayos para procesar y recordar la información.

Kinestésico: Los individuos con un estilo de aprendizaje kinestésico aprenden mejor a través del movimiento y la experiencia práctica. Prefieren actividades prácticas, como experimentos, demostraciones prácticas y proyectos prácticos.

Curry (1983), a su vez, afirma que, uno de los obstáculos significativos para el desarrollo y aplicación de algunas teorías de los estilos de aprendizaje en la enseñanza es la ambigüedad, que conduce a un contexto en el que diferentes puntos de vista pueden definir el concepto, haciéndolo complejo y variado.

2.2.2.7. Importancia del aprendizaje de la matemática

Santillana (2004), manifiesta que, jugando, el niño puede desarrollar el aprendizaje de las matemáticas lógicas, aumentar la absorción del niño en su ambiente, mejorar el aprendizaje cuantitativo de las matemáticas, teniendo en cuenta las dimensiones de las áreas antes mencionadas, gracias al uso de juegos como desarrollo estratégico. de capacidades intelectuales. Las matemáticas son una disciplina esencial que desempeña un papel fundamental en la comprensión y el avance del mundo que nos rodea, así como en el desarrollo de habilidades cognitivas y analíticas en los individuos.

Carvajal (2004), dice que su estudio, se basa en un cambio de momento o situación. Explicar en detalle cómo cambiar situaciones de aprendizaje, materiales de aprendizaje, mecanismos, técnicas, modelos y métodos de enseñanza para evitar que los estudiantes se aburran y estimular su motivación para aprender mejor. Mientras que, Guardales (2006), hace resaltar que, el aprendizaje significativo de las matemáticas, hace

más fácil visualizar la ruta para alcanzar la solución, y así lograr un entendimiento más preciso y veloz, por medio de las nociones matemáticas más conocidas.

2.2.2.8. El juego en la matemática

Ferrero (2004), hace mención que, teniendo en cuenta el componente educativo, existen muchas similitudes entre las matemáticas y el juego. Una persona puede fortalecer su estructura mental a través de las matemáticas, lo que también le permite investigar y relacionarse con su entorno. El juego puede enseñar a los escolares a desarrollar sus técnicas intelectuales, así como su lógica de razonar.

El juego puede ser una herramienta poderosa para enseñar y aprender matemáticas al hacer que el proceso sea más interactivo, divertido y significativo para los estudiantes. Al incorporar juegos en la enseñanza de las matemáticas, los educadores pueden ayudar a fomentar el interés, la motivación y el aprendizaje activo de los estudiantes en esta importante disciplina.

2.2.2.9. Clasificación del juego matemático

Se tienen tres formas de juego que tienen influencia sobre para mejorar la enseñanza - aprendizaje en el área de matemáticas: los juegos psíquicos o intelectuales, juegos sensoriales y juegos motrices. De acuerdo a Lezama (2011), se pueden mencionar ciertos juegos considerados en algunas investigaciones:

Juegos funcionales: Estos juegos van a dinamizar o poner en acción a diversas partes del cuerpo, provocando movimientos en distintas formas: con mímicas, cantar y mover la cabeza y brazos y piernas, bailar, patinar, entre otros.

Juegos de ficción: Son juegos que provocan confusión a los niños en cuanto a los protagonistas que están imitando; como es el caso de jugar al lobo, al cuento de la cenicienta, o de blanca nieves, al médico, entre otros.

Juegos receptivos: En estos juegos receptivos, se da prioridad a acciones mentales, elaborar esquemas, hacer relación entre objetos, lecturas de cuentos, entre otros.

Juegos de construcción: Los juegos de construcción posibilitan al niño a usar todos sus sentidos para construir cosas con sus manos a partir de materiales; jugar con plastilina, cubos, bolitas de papel pegajoso para hacer formas, etc.

Los juegos como ejercicio: Moreno (2009), menciona que, los juegos ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades neuromotoras y físicas además de elevar su capacidad intelectual.

El juego simbólico: Estos juegos por medio de símbolos está basado en la ficción y en el uso de simbología individuales. Philco (2009), refiere sobre la importancia de los símbolos, debido a que, con la ayuda de sus gráficos, el niño absorbe de manera óptima toda la información, puede adaptarse y recuperarse por la representación, esto es que, las cosas podrían usarse como símbolos, las ideas pueden ser platos, cualquier palo puede ser un caballo, etc.

Los juegos reglados: Son juegos, cuando siguen ciertas reglas y obedecen frases y órdenes, en especial para niños mayores de 7 años, quienes ya tienen la idea de seguir dichas reglas y normas (Philco, 2009).

2.2.3. Relación de los juegos didácticos con el aprendizaje de matemáticas

La relación entre el juego didáctico y el aprendizaje de las matemáticas es muy significativa y puede tener varios beneficios para los estudiantes. Montessori (2003), señaló que, el juego como estrategia para que los niños aprendan usando y creando materiales educativos, con el apoyo educativo de los padres, y pasen más tiempo con ellos, así el juego domina de forma directa el aprendizaje de las matemáticas, ayuda a comprender mejor la notación matemática y desarrolla habilidades de pensamiento. lógica matemática. De esta forma, es más fácil para los niños ordenar, comprender, unir, distinguir, contar de mayor a menor, etc.

Los juegos didácticos pueden influir positivamente de varias formas en el aprendizaje de las matemáticas, entre ellas: la motivación y compromiso, porque el juego proporciona un entorno divertido y atractivo que puede aumentar la motivación de los estudiantes para participar en actividades matemáticas. Los juegos matemáticos proporcionan oportunidades para que los estudiantes practiquen habilidades matemáticas de una manera práctica y significativa. A través de la repetición y la práctica en un entorno lúdico. También el desarrollo del pensamiento crítico, para tomar decisiones y resolver problemas; así como a la colaboración y trabajo en equipo, para alcanzar un objetivo común; y, para la aplicación de conceptos matemáticos en el mundo real.

En definitiva, el juego didáctico puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje de las matemáticas al aumentar la motivación, proporcionar práctica significativa, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y promover la colaboración y la aplicación de conceptos. Al integrar juegos matemáticos de manera efectiva en el aula, los educadores pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y promover un mayor éxito en matemáticas.

2.2.4. Definición de términos

- **Didáctica**

La didáctica es la disciplina que se encarga de los métodos y técnicas de enseñanza. Se centra en la intervención del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en los procedimientos que permiten una transmisión eficiente del conocimiento (Gimeno, 1991).

- **Juegos didácticos**

Zagalo (2020) los define así, “Los juegos didácticos son herramientas educativas que combinan el entretenimiento con el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades de manera dinámica y motivadora”.

- **Estrategia didáctica**

Una estrategia didáctica es un conjunto planificado de métodos, técnicas, actividades y recursos que un docente utiliza de manera intencional para fomentar el aprendizaje significativo de sus estudiantes (Díaz Barriga, 2013).

- **Aprendizaje**

El aprendizaje es “el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos, actitudes o valores, o se modifican los ya existentes, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción o la observación” (Ormrod, 2018).

- **Matemáticas**

Las matemáticas son una disciplina científica que estudia las propiedades y relaciones de los números, las formas, las estructuras y los cambios. A través de métodos abstractos y lógicos, las matemáticas se utilizan para formular y resolver problemas en diversas áreas del conocimiento y la vida cotidiana (Stewart, 2022).

- **Clasificación**

En matemáticas, dice Smith (2013), la clasificación es el proceso de organizar y agrupar objetos, números, figuras, o conceptos en categorías o clases basadas en características o propiedades comunes. Este proceso es fundamental para la comprensión y el análisis de estructuras matemáticas, facilitando la identificación de patrones, relaciones y la simplificación de problemas.

- **Seriación**

En matemáticas, la seriación es el proceso de organizar o disponer elementos en una secuencia o serie ordenada según una o más características específicas, como el tamaño, el número, o cualquier otra propiedad cuantificable (Piaget, 1965). Este concepto es fundamental en el desarrollo del pensamiento lógico y la comprensión de patrones, secuencias y ordenaciones.

- **Noción de número**

Este concepto se refiere a la comprensión de los números como entidades abstractas que representan cantidades y permiten realizar operaciones aritméticas. Esta noción abarca la identificación, el uso y la manipulación de números, así como la comprensión de sus propiedades y relaciones (Dahaene, 2021).

2.3. Hipótesis

Hipótesis alterna

H_a: La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora significativamente el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

Hipótesis nula

H₀: La aplicación de juegos didácticos como estrategia no mejora el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

El estudio se realizó en el nivel explicativo porque en él se buscó explicar de causa y efecto entre las variables juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas. Al respecto Carrasco (2015) manifiesta que “En este nivel el investigador conoce y da a conocer las causas o factores que han dado origen o han condicionado la existencia y naturaleza del hecho o fenómeno en estudio” (p. 42). De igual forma, hace una indagación acerca de la relación mutua y secuencial de todos los hechos observados, en el que se busca dar una explicación de manera objetiva, verdadera y científica a todo lo que antes era desconocido.

Se consideró el tipo de investigación cuantitativo, debido a que se basó en la recopilación y el análisis de datos numéricos para responder las preguntas de investigación y para probar la hipótesis del estudio.

Hernández et al. (2014), sostienen que, una investigación cuantitativa sigue un proceso secuencial, deductivo, probatorio y objetivo. Esta clase de investigaciones miden los fenómenos haciendo uso de la estadística.

Se utilizó el diseño pre experimental, ya que implicó la medición del mismo grupo de estudiantes antes de aplicar la variable independiente y después de aplicarla. Se utilizaron pruebas de pre test y post test con el mismo grupo de participantes, que se evaluaron en condiciones idénticas y utilizando los mismos instrumentos de evaluación.

Hernández et al. (2014) refieren que este diseño de estudio se utiliza para evaluar el impacto de un tratamiento o intervención en una muestra determinada. Este diseño se caracteriza por la falta de control sobre las variables de confusión y la ausencia de asignación aleatoria de los participantes a los grupos de tratamiento.

La representación gráfica del diseño del estudio se puede visualizar de la siguiente manera:

GE: O₁ ----- X ----- O₂

Donde:

GE: Grupo experimental

O₁ : Observación del nivel de aprendizaje en matemáticas en el pre test

X : Intervención con juegos didácticos en sesiones de aprendizaje

O₂ : Observación del nivel de aprendizaje en matemáticas en el post test

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Carrasco (2018) señala que, “la población es el conjunto de elementos (unidad de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237), donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Para esta investigación, se contó con una población de 112 alumnos, que corresponden al total de estudiantes matriculados en el nivel primaria de la I.E. N°63581 Cosmos del distrito de Irazola, provincia de Padre Abad, departamento de Ucayali.

Tabla 1

Población de estudiantes de nivel primaria de la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola

Grado de primaria	Sección	Sexo		Total
		Hombres	Mujeres	
1°	Única	10	10	20
2°	Única	9	11	20
3°	Única	6	9	15
4°	Única	8	12	20
5°	Única	12	8	20
6°	Única	11	6	17

Nota. Registro de matrículas año 2024

3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión

Estudiantes que pertenezcan al primer grado de educación primaria, con asistencia regular y matriculados en el año 2024.

Estudiantes cuyos padres hayan aceptado su participación firmando el consentimiento informado.

Los criterios de exclusión

Estudiantes que no pertenezcan a la sección de primer grado de primaria.

Estudiantes del primer grado de primaria que hayan faltado a más de dos sesiones de aprendizaje.

3.2.3. Muestra

De acuerdo con Bejar (2018), la muestra es un subconjunto de elementos que pertenece al conjunto que está definido en sus requerimientos, que se denomina población o universo. Entonces, la muestra es básicamente un subgrupo que conserva las propiedades de la población.

Para este estudio, se tomó como muestra a los estudiantes del aula de primer grado de educación primaria ya que en éste se observó que presentaban problemas en cuanto al tema, la muestra es de 20 estudiantes en su totalidad de la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola.

Tabla 2

Muestra de estudiantes por género del primer grado de la I.E. N°6381 de Irazola

Institución	Hombres	Mujeres	Total
I.E. N°6381 de Irazola	10	10	20
Total	10	10	20

Nota. Elaboración propia

3.2.4. Técnica de muestreo

Se utilizó un muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia. Esta técnica de muestreo se empleó basándose en un juicio subjetivo en reemplazo de realizar selecciones al azar, se escogen los elementos de la muestra de manera directa, representando a la población. Otzen y Manterola (2017), refieren que, el muestreo no probabilístico por conveniencia facilita la selección de casos permisibles que acepten ser incluidos. Esto basado en un conveniente acceso y proximidad de los individuos para el investigador.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: El juego didáctico

Mondeja (2009), manifiesta que, el juego didáctico es un acto lúdico realizado con planes, metas y actividades adecuadas a las características, edad, intereses y necesidades de cada propósito y tipo de estudiantes, aplicando un enfoque didáctico orientado.

Dimensiones: Juegos para activar conocimientos, Juegos para desarrollar conceptos matemáticos, Juegos para adquirir destrezas.

Variable dependiente: Aprendizaje de matemáticas

El aprendizaje en matemáticas es fundamental para el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. Además, es esencial en numerosos campos, incluyendo ciencia, tecnología, ingeniería y economía. Por lo tanto, es importante implementar estrategias educativas efectivas que fomenten un aprendizaje significativo y duradero en matemáticas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades necesarias para enfrentar con éxito los desafíos académicos y profesionales en el futuro (Pilco, 2009)

Dimensiones: dimensión clasificación, dimensión seriación, dimensión noción de número.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables en estudio

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
VI Juego didáctico	Los juegos didácticos son actividades incluidas en las materias que fortalecen el aprendizaje en el niño, ambas relacionadas directamente y aplicadas con los niños de primer grado de educación primaria.	Juegos para activar conocimientos	- Permite comparar respuesta - Reconoce elementos de figuras planas - Desarrolla su imaginación al formar figuras	Dicotómica	SI NO
		Juegos para desarrollar conceptos matemáticos	- Interpreta y representa números. - Desarrolla la socialización. - Provoca la necesidad de tomar decisiones. - Desarrolla agilidad mental.	Dicotómica	SI NO
		Juegos para adquirir destrezas	- Desarrolla la atención. - Utilizan estrategias. - Interpreta y representa información. - Reemplazan datos	Dicotómica	SI NO
Variables	Definición operacional	Dimensiones o	Indicadores	Escala de	Categoría

		competencias	medición	o valoración
VD Logro de aprendizaje en el área de matemáticas	El logro de aprendizaje en matemáticas mide la capacidad del estudiante para la resolución de problemas en situaciones de su entorno inmediato, identificando las estrategias que le pueden llevar a alcanzar la solución. Estas competencias matemáticas están orientadas al manejo de capacidades para el manejo de la clasificación, seriación y noción de número. Estas capacidades o dimensiones se evalúan en 6 indicadores y 10 ítems con una lista de cotejo de valoración dicotómica.	Clasificación	- Reconoce, clasifica y representa por las formas - Reconoce, clasifica y representa por el color - Reconoce, clasifica y representa por tamaño las figuras geométricas	Ordinal Inicio Proceso Logro esperado
		Seriación	- Identifica y representa la figura que continua - Ordena los elementos u objetos de menor a mayor y viceversa. - Realiza la seriación con alternancia de elementos	Ordinal Inicio Proceso Logro esperado
		Noción de número	- Identifica y representa la secuencia numérica - Realiza divisiones con resultados mayores y menores a cero - Identifica y representa mayor que, menor que, igual que	Ordinal Inicio Proceso Logro esperado

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica que se utilizó fue la observación. La observación directa permitió a la investigadora presenciar el comportamiento natural de los niños en su entorno real, lo que proporcionó una comprensión más auténtica de sus acciones, interacciones y emociones.

Ludewig et al. (2008); señalan que la observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula.

El instrumento que se empleó para evaluar el nivel de aprendizaje en matemáticas de los estudiantes de primer grado fue la lista de cotejo, formato que fue previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que estuvo en observación. Los datos se obtuvieron tomando en cuenta una serie de criterios dirigidos a una muestra de 20 estudiantes, con la finalidad de identificar y obtener una relación de empadronamiento de la muestra y a la vez obtener respuestas y ser llenadas en estas listas de cotejo de acuerdo con la naturaleza de nuestra investigación.

Luna (2007), dice que la lista de cotejo, es un instrumento que nos permite evaluar y verificar, durante la fase enseñanza - aprendizaje, los diferentes puntos a evaluar. Mientras que, Díaz et al. (2011); mencionan que la lista de cotejo se diseña para evaluar la existencia o carencia de un conjunto de rasgos o cualidades destacados en determinados actos ejecutados por los alumnos.

En el instrumento de la variable dependiente (para evaluar el logro de aprendizaje en matemáticas) será la lista de cotejo, estará compuesta por 10 ítems que se dividirán en forma equivalente en sus tres dimensiones:

Dimensión 1 (D1) = Clasificación (4 ítems)

Dimensión 2 (D2) = Seriación (3 ítems)

Dimensión 3 (D3) = Noción de número (3 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable logro de aprendizaje en matemáticas y sus dimensiones establecidas se utilizará el baremo de la tabla 4.

Tabla 4

Baremo de medición de la variable logro de aprendizaje en matemáticas

Niveles	Puntuación
Inicio	[0 - 3]
Proceso	[4 - 7]
Logro esperado	[8- 10]

Nota: calificación de la lista de cotejo.

La validez del instrumento fue realizada por una evaluación por parte de expertos, quienes analizaron su estructura para determinar si los elementos presentes en el instrumento son coherentes, pertinentes y suficientes para una efectiva evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que es definida como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar y Cuervo, 2008).

En el juicio de expertos que evaluaron el instrumento Lista de cotejo para evaluar el aprendizaje en matemáticas, todos los evaluadores concluyeron que existe suficiencia de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes, y que el instrumento es aplicable.

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó por 3 juicios de expertos y así verificó si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

Nº	Nombre y apellidos	Grado	Especialidad	Aplica
01	Mg. Gloria Cantoral Rengifo	Magister	Educación Primaria	Aplicable
02	Mg. Benites Valverde Saul	Magister	Educación Primaria	Aplicable
03	Lic. Arevalo Perez Ivonne	Licenciada	Educación Primaria	Aplicable

En cuanto a la confiabilidad, se llevó a cabo una evaluación utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, utilizando los datos recopilados en una prueba piloto realizada con un grupo reducido de niños. La confiabilidad se empleó para determinar si la aplicación repetida del instrumento de recopilación de información proporcionará datos consistentes en cada ocasión (Hernández, et al., 2014).

La confiabilidad del instrumento se estableció con el Alfa de Cronbach, encontrando un coeficiente de 0,791 que indica una buena confiabilidad.

3.5. Método de análisis de datos

El procesamiento de la información se realizó de los datos obtenidos después de aplicar las actividades que permitirán evaluar a los estudiantes mediante la lista de cotejo como instrumento de recolección de la información en la variable dependiente. La información se organizó para responder al objetivo de determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia permite ayudar al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de educación primaria.

El procesamiento de la información se realizó sobre los datos que se obtuvieron después de aplicar la lista de cotejo como instrumentos de recolección de la información en la variable aprendizaje de matemáticas, el mismo que está distribuido en cada dimensión y será llenado de acuerdo con la naturaleza de nuestra investigación, a una muestra de 20 estudiantes, se pasaron posteriormente estos datos en la hoja de cálculo Excel, donde se desarrolló la estadística descriptiva del estudio, esto permitió que los resultados se presenten mediante tablas de frecuencia y figuras de representación.

Luego, esta base de datos se exportó al programa estadístico SPSS versión 25 donde se realizó la prueba de normalidad de los datos, así como la prueba de significancia del contraste de los resultados que se obtuvieron en el pre test y post test. Finalmente, se realizó la prueba de hipótesis.

3.6. Aspectos éticos

En todas las actividades de investigación llevadas a cabo en la ULADECH, se aplican los siguientes principios éticos (Uladech, 2024):

- a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Respeto a su dignidad, privacidad y diversidad de cultura.

- b. Cuidado del medio ambiente: mediante esto se respeta el entorno natural, se protegen las especies y se preserva la biodiversidad y la naturaleza. Se deben de realizar investigaciones que contribuyan al avance del conocimiento científico mientras se protege y conserva el medio ambiente para las generaciones futuras.
- c. Libre participación por propia voluntad: los participantes deben estar debidamente informados sobre los propósitos y objetivos de la investigación en la que están involucrados, expresando de manera clara su voluntad libre y específica. La aplicación de este principio implica que los individuos deben tener la oportunidad de decidir de manera informada si desean participar en un estudio o no, sin coerción, manipulación o presión externa, respetando la autonomía y la dignidad de los participantes.
- d. Beneficencia, no maleficencia: con estos principios se vela por el bienestar de los participantes durante la investigación y se asegura que los hallazgos no causen daño, minimizando los posibles efectos adversos y maximizando los beneficios. La beneficencia implica la obligación de los investigadores de maximizar los posibles beneficios de la investigación y minimizar los posibles daños para los participantes. Y, la no maleficencia, implica la obligación de los investigadores de no causar daño intencional o innecesario a los participantes.
- e. Integridad y honestidad: Con esto, se promueve la objetividad, imparcialidad y transparencia en la comunicación responsable de los resultados de la investigación. Los investigadores deben evitar la manipulación, fabricación o falsificación de datos, así como cualquier otra forma de mala conducta científica.
- f. Justicia: Con este principio se busca un enfoque equitativo y ponderado en la toma de decisiones, evitando sesgos y garantizando un trato justo para todos los participantes. Este principio ético busca asegurar que todos los individuos sean tratados de manera justa y que tengan igualdad de oportunidades para participar en la investigación, así como para recibir los beneficios derivados de ella.

IV. RESULTADOS

Objetivo General: Determinar de qué manera la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

Planteo de hipótesis de prueba

H_a: Los datos del aprendizaje en matemáticas siguen una tendencia normal

H_o: Los datos del aprendizaje en matemáticas no siguen una tendencia normal

Margen de error α

$\alpha = 0,05$ o 95%

Criterios de decisión

Si p-valor es $> 0,05$ los datos siguen una tendencia normal

Si p-valor es $< 0,05$ los datos no siguen una tendencia normal

Tabla 7

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_TEST	,177	20	,099	,936	20	,199
POST_TEST	,129	20	,200*	,934	20	,183

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como el número de datos (gl) en nuestra muestra es menor a 50, se utiliza la prueba de Shapiro-Wilk

Decisión

El p-valor (Sig.) de los datos de Pre test es de $0,199 > 0,05$

El p-valor (Sig.) de los datos de Post test es de $0,183 > 0,05$

Por lo tanto, en ambas evaluaciones los datos siguen una tendencia normal. Se toma la decisión de utilizar la prueba paramétrica t de Student para realizar el análisis estadístico de significancia y prueba de hipótesis.

Respecto al objetivo específico 4: Evaluar la significancia entre el nivel de aprendizaje de matemáticas en el pre test y post test en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024.

Tabla 8

Prueba t de Student entre el nivel de aprendizaje de matemáticas en el pre test y post test

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilater)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior				
Par 1	POSTTEST - PRETEST	4,90000	1,88903	,42240	4,01591 5,78409	11,600	19	,000	

Nota. Datos procesados en SPSS V25, prueba t de Student

En la tabla 8 se aprecia los resultados del análisis hecho con la prueba t de Student de la diferencia entre las medias de los datos obtenidos de las evaluaciones en pre test y post test. Se observa que la media es de 4,9 y el valor de t calculado es de 11,600 que es un valor alto que indica que la diferencia entre las medias es significativa, y con el valor de p (Sig, bilateral) de 0,00 se considera que la diferencia entre las medias es estadísticamente significativa.

4.1.2.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

H_a: La utilización del juego didáctico como estrategia ayuda significativamente para el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

H₀: La utilización del juego didáctico como estrategia no ayuda para el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

Margen de error “ α ”

$$\alpha = 0,05 \text{ o } 95\%$$

Criterios de decisión

Si p-valor es $> 0,05$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si p-valor es $< 0,05$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Decisión:

El p-valor encontrado con la prueba t de Student es de 0,000 que es menor al margen de error 0,05 por lo que se toma la decisión de rechazar a la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, porque los resultados indican que el desarrollo alcanzado por los estudiantes en su aprendizaje de matemáticas, entre las pruebas, es significativo.

Respecto al objetivo específico 1: Evaluar el nivel aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024 mediante un pre test.

Tabla 4

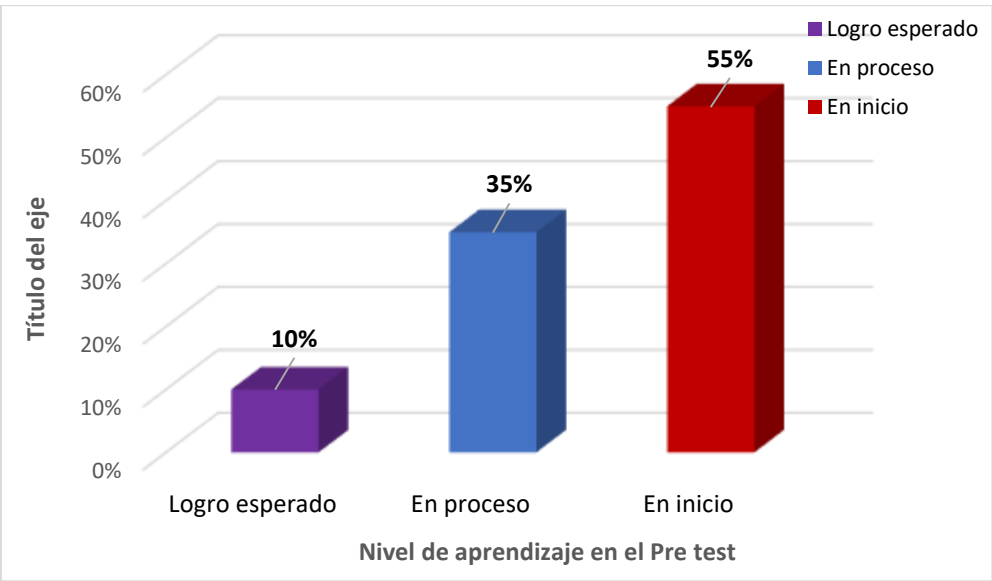
Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el pre test

Nivel de aprendizaje	F	%
Logro Esperado	2	10,0
En Proceso	7	35,0
En Inicio	11	55,0
Total	20	100,0

Nota. Aplicación de la lista de cotejo, abril 2024

Figura 1

Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el pre test



Nota. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1, sobre el nivel de aprendizaje en matemáticas de los estudiantes en el pre test, se aprecia que el 55% de ellos tiene un nivel En inicio, mientras que el 35% se encuentra En proceso de desarrollar su aprendizaje.

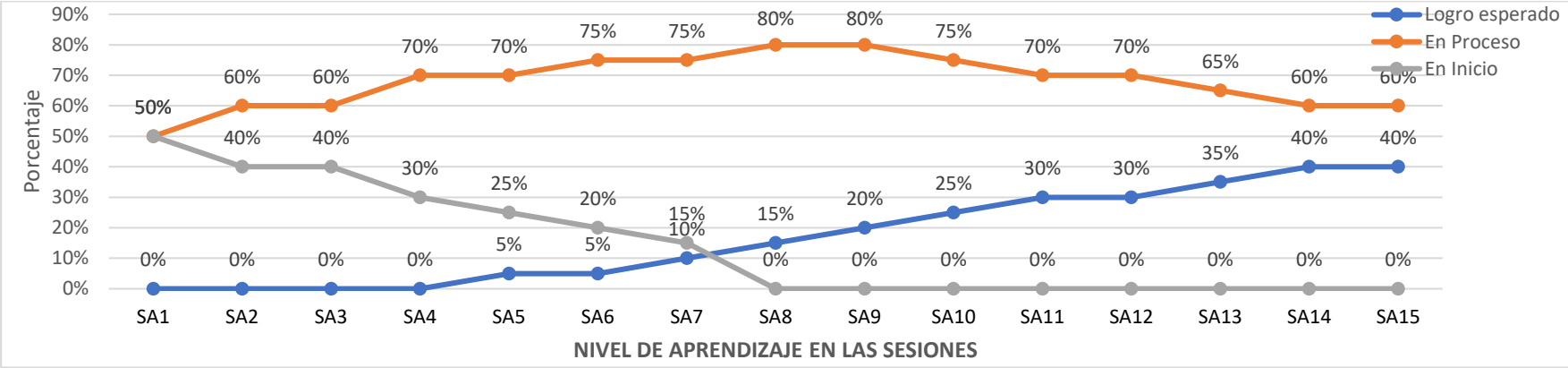
Respecto al objetivo específico 2: Aplicar el juego didáctico como estrategia en sesiones de aprendizaje para aprender las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024.

Tabla 5
Nivel de Aprendizaje de las matemáticas por sesiones de aprendizaje de los estudiantes

	SA1		SA2		SA3		SA4		SA5		SA6		SA7		SA8		SA9		SA10		SA11		SA12		SA13		SA14		SA15	
Nivel	f ₁	%	f ₂	%	f ₃	%	f ₄	%	f ₅	%	f ₆	%	f ₇	%	f ₈	%	f ₉	%	f ₁₀	%	f ₁₁	%	f ₁₂	%	f ₁₃	%	f ₁₄	%	f ₁₅	%
Logro esperado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	1	5,0	1	5,0	2	10,0	3	15,0	4	20,0	5	25,0	6	30,0	6	30,0	7	35,0	8	40,0	8	40,0
En Proceso	10	50,0	12	60,0	12	60,0	14	70,0	14	70,0	15	75,0	15	75,0	16	80,0	16	80,0	15	75,0	14	70,0	14	70,0	13	65,0	12	60,0	12	60,0
En Inicio	10	50,0	8	40,0	8	40,0	6	30,0	5	25,0	4	20,0	3	15,0	1	5,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Nota. Lista de cotejo aplicada

Figura 2
Nivel de Aprendizaje en matemáticas por sesiones de aprendizaje de los estudiantes



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2 se aprecia el desarrollo de las sesiones de aprendizaje aplicadas con la estrategia de juegos didácticos, se observa la evolución del nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes en cada una de ellas. Los estudiantes empezaron con un 50% en el nivel en proceso en la sesión 1 (SA1), y otro 50% en nivel inicio, mientras que ningún estudiante alcanzó el nivel logro esperado. Con la aplicación estratégica durante las sesiones, el aprendizaje de los estudiantes fue evolucionando y en la SA8 ya no se tienen estudiantes en nivel en inicio, hasta que, en la SA15, el 40% alcanza el nivel logro esperado, mientras que un 60% seguía en el nivel en proceso de alcanzar el desarrollo de su aprendizaje matemático, al final de las sesiones.

Respecto al objetivo específico 3: Identificar el nivel aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024 por medio de un post test.

Tabla 6

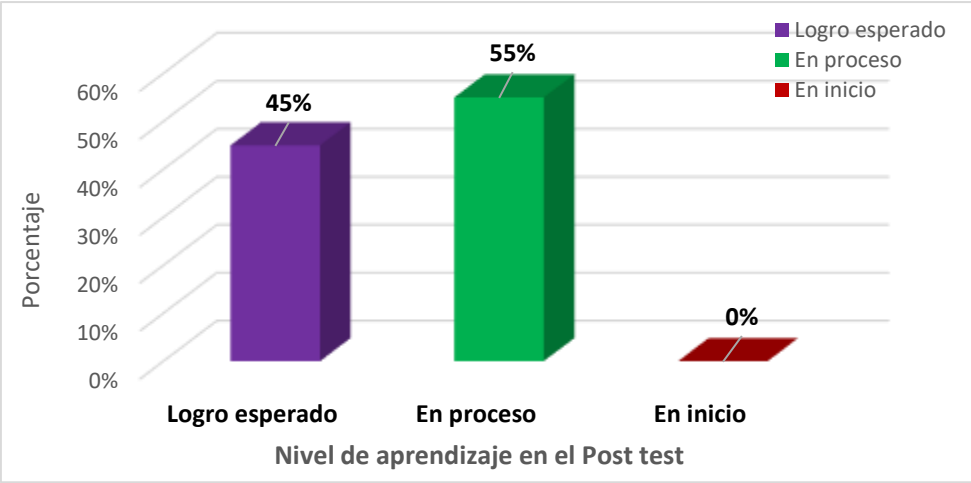
Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el post test

Nivel de aprendizaje	F	%
Logro Esperado	9	45,0
En Proceso	11	55,0
En Inicio	0	0,0
Total	20	100,0

Nota. Aplicación de la lista de cotejo, abril 2024

Figura 3

Nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de primer grado en el pre test



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3, sobre el nivel de aprendizaje en matemáticas en el post test, se tiene que el 55% de estudiantes tiene el nivel en proceso, el 45% alcanza el nivel de logro esperado, mientras que, ya no se tienen estudiantes en el nivel en inicio, luego de la experimentación con juegos didácticos.

V. Discusión

Objetivo general: Determinar de qué manera la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. Al tener una tendencia normal los datos, tanto del pre test como del post test, se eligió a la prueba paramétrica t de Student para evaluar la diferencia entre las medias de los datos. Se observa que la media es de 4,9 y el valor de t calculado es de 11,600 que es un valor alto que indica que la diferencia entre las medias es significativa, y con el valor de p (Sig, bilateral) de 0,00 se considera que la diferencia entre las medias es estadísticamente significativa, y que esta diferencia es real que no es fruto del azar.

En la prueba de hipótesis, el p-valor de 0,000 que al ser menor a $\alpha = 0,05$ hizo que se rechace la hipótesis nula y se acepte la hipótesis alterna, con lo que se concluye que, la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda significativamente para el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

Estos resultados se parecen a los encontrados por Dorcas y Choquetico (2021) cuando investigaron sobre la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de Manantay, Ucayali, donde con un nivel de significancia del 5%, y un p-valor de 0,000 se deduce que el programa experimental Aprendemos matemáticas a través de los juegos tradicionales ha tenido una influencia favorable y significativa en el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de la muestra. De igual forma, con Marquina (2023), al evaluar la relación entre los juegos didácticos y las competencias matemáticas en estudiantes de Ayacucho, donde encontró que, con un valor de Sig. < 0,05 y una Rho de 0,756 llegó a concluir que, existe una relación alta y significativa entre los juegos tradicionales y las competencias matemáticas en los estudiantes de la I.E. Divino Maestro del distrito de Tambo, en Ayacucho.

El uso de juegos didácticos en la enseñanza de matemáticas en estudiantes de primer grado puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje al aumentar la motivación, proporcionar contextos significativos, fomentar el desarrollo de habilidades sociales y promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Muchos juegos matemáticos implican desafíos y problemas que requieren que los estudiantes utilicen el

pensamiento crítico y estratégico para resolverlos, con esto se logra desarrollar habilidades de resolución de problemas y promueve el pensamiento matemático creativo y flexible.

Respecto al objetivo específico 1: Evaluar el nivel aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024 mediante un pre test. Se encontró que, antes de la experimentación estratégica, el 55% de estudiantes presentaba un nivel en inicio, el 35% se encontraba en el nivel en proceso, y sólo el 10% obtenía el nivel de logro esperado en el aprendizaje de las matemáticas. En esta evaluación se evidenció que los estudiantes conocen los números y tienen la noción de cantidad, con lo que pueden clasificar objetos y figuras por colores, tamaños y formas, así como agrupar números y objetos semejantes, o pueden, con cierta dificultad, agrupar en conjuntos a objetos. Sin embargo, tienen problemas para reconocer o para ordenar figuras u objetos en una serie, para seguir adecuadamente una secuencia lógica e inferir que objeto o figura continúa en la serie o formación. De igual forma, se les dificulta la representación de cantidades con relación a mayor, menor o igual.

Estos resultados tienen alguna relación con los encontrados por Mamani (2021) en su investigación con juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas en niños de una institución privada de Puno, donde en este estudio pre experimental identificó que los estudiantes de primer grado de primaria tenían su aprendizaje de matemáticas en los niveles en proceso y en inicio; observando que al evaluarlos, los estudiantes tenían dominio de la dimensión clasificación en las matemáticas, pero, mostraban deficiencias en los aspectos seriación y noción de número dentro del aprendizaje de las matemáticas, lo que hacía necesario aplicar una experimentación estratégica para buscar el desarrollo de los estudiantes en esta área.

Las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria pueden surgir por diversas razones, entre estas podemos citar a la transición del nivel inicial al nivel primario de los niños, en el que algunos aún están terminando por aprender a leer y escribir, y con esto familiarizarse con los números, su representación e iniciación en la aritmética. Además, entre los niños pueden enfrentar dificultades debido a diferencias en el desarrollo cognitivo, lo que puede dificultar la comprensión de conceptos abstractos y la aplicación de procedimientos matemáticos, lo

que se agrava si carecen de las habilidades básicas necesarias para las matemáticas, como el reconocimiento de números, contar, comprender las relaciones de tamaño y forma, etc.

En la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo cognitivo, y su comprensión de los conceptos matemáticos se desarrolla gradualmente a medida que avanzan por estas etapas. En primer grado, los niños suelen estar en la etapa preoperacional, caracterizada por la capacidad de usar símbolos y representaciones mentales, pero con limitaciones en la capacidad de razonamiento lógico. Los maestros pueden apoyar el aprendizaje matemático en esta etapa proporcionando experiencias concretas y manipulativas que ayuden a los niños a internalizar conceptos matemáticos básicos.

Respecto al objetivo específico 2: Aplicar el juego didáctico como estrategia en sesiones de aprendizaje para aprender las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024. Se aplicaron un total de 15 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó como estrategia de enseñanza a los juegos didácticos, con esto se logró la participación activa de los estudiantes, logrando captar y mantener su atención durante las clases, de manera entretenida y trabajando en equipo y de manera individual. Durante las sesiones se apreció una evolución positiva en el aprendizaje de las matemáticas de los niños, que inició con el 50% en nivel en proceso y otro 50% en nivel en inicio en la Sesión 1 (SA1); con la experimentación se fue desarrollando el aprendizaje y en la SA9 ya no se tenían estudiantes en el nivel en inicio y el 80% de ellos estaba en proceso. En la SA14 y SA15 se tienen los mejores resultados, con el 60% de niños alcanzando el nivel en proceso y el 40% logrando el desarrollo esperado.

Los resultados encuentran parecido con los hallados por Zapata et al (2021) en su investigación para desarrollar las competencias matemáticas utilizando juegos didácticos en estudiantes de primaria de Morropón, donde aplicando el programa informático didáctico JUMAT en 16 sesiones de aprendizaje se logró mejorar el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes, que pasaron del 50% de ellos en el nivel bajo, hasta el 75% de estudiantes con nivel satisfactorio, evidenciando la efectividad del programa JUMAT para el desarrollo de las competencias matemáticas de clasificación, seriación y noción de número en los estudiantes de los primeros grados de primaria.

En primer grado, los niños comienzan a establecer los fundamentos matemáticos básicos, que incluyen habilidades como contar, reconocer números, comprender el valor posicional y la secuencia numérica. Asimismo, comienzan a desarrollar habilidades de resolución de problemas simples relacionados con situaciones cotidianas, lo que implica aplicar conceptos matemáticos básicos para resolver problemas simples de suma, resta, comparación y medición. Dado que los niños de primer grado están en una etapa temprana de desarrollo cognitivo, se pueden utilizar actividades lúdicas con representaciones visuales y manipulativas para apoyar su aprendizaje matemático, en esto se incluye el uso de imágenes, dibujos, modelos y manipulativos físicos para ayudar a los niños a comprender conceptos abstractos (Alsina, 2021).

Respecto al objetivo específico 3: Identificar el nivel aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024 por medio de un post test. Luego de la experimentación con los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje, se evaluó a los estudiantes con una prueba de salida o post test, que incluyen a las mismas actividades o tareas evaluadas en la prueba de entrada. Los resultados muestran que el 55% de estudiantes presenta ahora un nivel en proceso de aprendizaje en las matemáticas, y el 45% ha alcanzado el nivel de logro esperado, esto es, que ha desarrollado su capacidad matemática. Los niños ahora pueden reconocer y clasificar sin complicaciones, objetos y figuras por sus características de tamaño, color y forma. Además, pueden señalar con bastante acierto la figura correspondiente dentro de una serie, seguir una secuencia lógica y seleccionar a la figura que se formaría como siguiente dentro de la serie. Además, aunque aún se perciben ciertas dificultades para realizar de manera adecuada procedimientos más complejos, como la comparación de cantidades, la mayoría está en el proceso de alcanzar su desarrollo con un poco más de práctica.

Los resultados están en la tendencia de los que presentan Mamami (2021) y Zapata et al (2021) en los que, luego de la aplicación de la estrategia con juegos didácticos en una serie de sesiones de clase, se estableció mediante un post test que la mayoría de estudiantes tiene ahora el nivel satisfactorio en su aprendizaje de las matemáticas, con lo que se demostraba la eficacia de aplicar de manera apropiada la estrategia lúdica para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas de los estudiantes. Los niños de la muestra

dominan ahora las dimensiones clasificación, seriación y noción de número de las matemáticas.

Al integrar juegos didácticos en el aula de matemáticas, los maestros crean un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante que motive a los estudiantes a explorar, experimentar y desarrollar sus habilidades matemáticas de manera efectiva. Los juegos se adaptaron fácilmente para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, con lo que se logró la diferenciación de acuerdo al nivel de habilidad y el estilo de aprendizaje de cada niño. En algunos juegos hubo la necesidad de modificar las reglas o el nivel de dificultad en plena ejecución del juego para brindar un desafío adecuado a cada estudiante. Los juegos didácticos ofrecieron una forma divertida y motivadora de practicar habilidades matemáticas de manera repetida. La repetición resultó ser clave para el dominio de las habilidades matemáticas y los juegos proporcionaron una forma atractiva de lograrlo.

Limitaciones del estudio

- **Tamaño de la muestra:** Por ser un tamaño de muestra pequeño, los resultados del estudio no se pueden generalizar a una población más amplia, sino que se limita a la muestra estudiada.
- **Diseño del estudio:** El diseño utilizado que fue el pre experimental, en el que el control sobre las variables es mínimo, al no incluir un grupo de control para comparar los resultados, lo que dificulta establecer causalidad, y reduce la validez interna del estudio.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo al objetivo general en la prueba de hipótesis se encontró un p-valor menor al margen de error considerado, por lo que se rechaza a la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, porque los resultados indican que el desarrollo alcanzado por los estudiantes en su aprendizaje de matemáticas, entre las pruebas, es significativo. Finalmente, con esto se determinó que la utilización de los juegos didácticos como estrategia ayuda a mejorar significativamente el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, 2024.

En esta investigación, se evaluó el nivel de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos del Irazola – Ucayali, mediante un pre test, encontrando que la mayoría de ellos se encontraba en el inicio de su desarrollo. Los estudiantes podían reconocer y clasificar objetos y figuras por su color, forma y tamaño; pero, no podían ordenar figuras u objetos para continuar una serie o secuencia, ni identificar y representar comparaciones con objetos o figuras respecto a mayor que, menor que o igual que; siendo necesaria la aplicación estratégica para mejorar el aprendizaje en el área.

Se aplicó la estrategia de juegos didácticos en 15 sesiones de aprendizaje para aprender las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola, Ucayali. La evolución del aprendizaje de los estudiantes fue positiva durante las sesiones, iniciando con la mitad de ellos en el nivel en inicio y la otra mitad en proceso, hasta terminar en la sesión 15 con los estudiantes en los niveles en proceso y en logro esperado, y sin que se tengan estudiantes en el nivel en inicio de su aprendizaje matemático. Con la selección adecuada de los juegos, su correcta aplicación en las sesiones y la participación activa de los estudiantes, se logró que la experimentación estratégica sea efectiva para conseguir mejorar el aprendizaje matemático de los niños de primer grado.

Se identificó en una prueba de post test, que los estudiantes alcanzaron el nivel en proceso, en su mayoría, seguido de cerca de aquellos que consiguieron el logro esperado en su aprendizaje de las matemáticas. Luego de la experimentación, los estudiantes ahora dominan de manera apropiada las dimensiones clasificación y seriación del aprendizaje matemático, además poseen cierto desarrollo en el aspecto de noción de número, en cuanto

a la selección y representación de cantidades. Pueden conseguir desarrollar su capacidad de comparación de cantidades, con mayor práctica y comprensión de esta propiedad matemática.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar otros estudios que involucren a las variables juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemáticas en estudios con muestras de estudiantes más grandes, para que de esa forma los resultados que se obtengan se puedan generalizar a una población mayor. Además, se pueden desarrollar estudios cuasi experimentales para comparar los resultados con un grupo de control, antes y después de la intervención estratégica.

- Se sugiere, a los investigadores de la Uladech, como complemento a este estudio, llevar a cabo otras investigaciones experimentales, utilizando juegos didácticos de tipo informático como estrategia para mejorar el logro de aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de educación primaria, por ser una herramienta con el que muchos niños se identifican más hoy en día, y que puede aprovecharse para mejorar sus capacidades matemáticas.

- Se recomienda a los encargados de investigación de esta universidad, que se hagan llegar los resultados de esta investigación a la dirección de la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola, para que puedan considerar la utilización de los juegos didácticos como estrategia en la planificación de sus sesiones de aprendizaje en el área de matemáticas, toda vez que, con este estudio se ha demostrado la eficacia de la estrategia para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abata, C. (2018). *Juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35552/1/BFILO-PD-EP1-10-226.pdf>
- Acosta, T., y Carruyo, N. (2022). El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer el Pensamiento Lógico Matemático en Escolares de Básica Primaria. *Revista Conocimiento, Investigación y Educación*. CIE. Vol. 2. (15),28-4. <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/cie/article/view/1503/1621>
- Acosta, D. y Vasco, C. (2013). *Habilidades, competencias y experticias: Más allá del saber qué del saber cómo*. Bogotá, Corporación Universitaria UNITEC.
- Artigue, M.; Douady, R.; Moreno, L., y Gómez, P. (1995). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. <http://funes.uniandes.edu.co/676/1/Artigueetal195.pdf>
- Borrero, O. (2020). *Análisis del nivel de calidad educativo en América, a partir de los resultados de las pruebas PISA en el periodo 2012-2018*. <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/35718/BorreroForeroOsvaldoFarid2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera, J. (2009). El estudio de los estilos de aprendizaje desde una perspectiva vigostkiana: una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653). <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1090Cabrera.pdf>
- Cartuche, M. y Gonzáles, J. (2019). *Material didáctico interactivo para mejorar el aprendizaje en iniciación a las operaciones lógico- matemáticas en niños de nivel inicial II de la escuela de educación básica 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, periodo 2018 – 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22957/1/Junior-Gonz%c3%a1lez.pdf>
- Carvajal, A. (2004). *Las matemáticas en la escuela primaria: construcción de sentidos diversos*. Educación Matemática. Grupo Santillana México, 16(3): 79-101. <https://www.redalyc.org/pdf/405/40516305.pdf>

- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16 (5), 1-8. <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Córdova, D. y Sánchez, V. (2018). *El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación general básica paralelo “d” sección matutina de la escuela teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja, Ecuador]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20926>
- Curry, L. (1983). *Una organización de la teoría y los constructos de los estilos de aprendizaje*. ERIC ED235 185
- Dehaene, S. (2021). *The Number Sense: How the Mind Creates Mathematics*. Oxford University Press.
- Díaz Barriga, F. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. McGraw-Hill.
- Díaz, F., Casanova, M., y Airasian, P. (2011). *Instrumentos de evaluación*. Presentación Slide Shares. <http://es.slideshare.net/carlosrlun/instrumentos-de-evaluación-8985769>
- Doza, H., (2023). *Uso de los materiales educativos concreto y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa 64026, del distrito de Manantay, 2023* [Universidad Nacional de Ucayali]. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/6866>
- Elías, L. (2018). *La Percepción visual y el pensamiento lógico matemático en niños de 4 años, I.E.I. Señor de los Milagros Ventanilla 2018*. [Tesis de pregrado, UCV]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17383/Elias_MLJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escobar-Pérez, J. y Cuervo-Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. En *Avances en Medición*, 6, pp. 27-36. http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf

- Fernández, P. y Díaz, P. (2012). *Investigación: Investigación cuantitativa y cualitativa*. México D.F.: Mc Graw-Hill
- Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática*. Ed. La Muralla, S.A. Madrid
- Flores, K. (2019). *Los Juegos Didácticos en el desarrollo de La Socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo Huaura, Perú, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Faustino Sánchez Carrión]. <https://1library.co/document/zlm1xggy-juegos-didacticos-desarrollo-socializacion-ninos-pueblo-viejo-huaura.html>
- Fraga, F.; Vila, E. y Martínez, E. (2021). Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria. Universidad de Santiago de Compostela. *Revista Comunicar* N° 69, v. XXIX, 2021. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/210723/Impacto.pdf?sequence=1>
- Gallardo, P. y Camacho, J. (2008). *Teorías del aprendizaje y práctica docente*. Wanceulen Educación.
- Gimeno Sacristán, J. (1991). *El currículum: Una reflexión sobre la práctica*. Morata.
- Gonzales, J. (2017). *Juegos para Desarrollar la Destreza Mental de los Niños*. <https://encolombia.com/vida-estilo/ninos/cuidado-ninos/juegos-para-desarrollar-la-destreza-mental-de-los-ninos/>
- Grando, R. (2008). *El juego y sus posibilidades metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/olimpiada-de-matematica/juegos-y-su-contribucion>.
- Guzmán, G. (2018). *Inteligencia Emocional y pre cálculo matemático en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Trujillo – 2018*. <https://1library.co/document/qo3963mq-inteligencia-emocional-calculo-matematico-institucion-educativa-publica-trujillo.html>
- Guardales, G. (2006). *Investigación y Enseñanza de la Matemática*. Lima: San Marcos.
- Guevara, Y.; Hermosillo, Á.; López, A.; Delgado, U.; García, G. & Rugerio, J. (2008). Habilidades matemáticas en alumnos de bajo nivel sociocultural. *Acta Colombiana de Psicología*, 11 (2), 13-24.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552008000200002&lng=en&tlng=es.

Koodora, J. (2018). *Las Dimensiones Del Juego*. InDret 7.

León, M. (2009). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*: McGraw-Hill.

Lezama, J. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la institución educativa República Federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote, en el año 2011*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].

Ludewig, C.; Rodríguez, A. y Zambrano, A. (2008). *La observación como técnica en la recolección de los datos en investigación*.
<https://es.slideshare.net/MarluVillanueva/la-observacion-como-tecnica-de-recoleccion-de-datos-69215191>

Luna, M. (2007). *Procesos docentes I, II, III. Posgrado en Historiografía*. México: UAM-A. <http://hadoc.azc.uam.mx/>

Mamani, M. (2021). *Juegos didácticos y el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de La IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel - Puno, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/20661>

Marin, M., (2019). *Estrategias de enseñanza aprendizaje y rendimiento académico en el área de matemática en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N°64093 “Puerto Callao”, Yarinacocha-2017*. [Tesis, Universidad Nacional de Ucayali]. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/3670>

Marquina, D., (2023). *Juegos didácticos y competencias matemáticas en estudiantes de la I.E. Divino Maestro nivel primario del distrito de Tambo – Ayacucho, 2023*. [Escuela de Posgrado Newman]. <https://hdl.handle.net/20.500.12892/882>

MINEDU. (2016). *Análisis del diseño curricular básico*. Ministerio de educación. Lima.

- Mondeja, D. (2009). Juegos didácticos: ¿útiles en la Educación Superior? *Pedagogía Universitaria*. Vol. 6, No. 3, 2001, Editorial Universitaria. Montessori, M. (2003). *La mente absorbente del niño*. Querétaro: Diana.
- Morales, A. (2011). *Aprendizaje. Pedagogía en el Aprendizaje*. <https://www.todamateria.com/aprendizaje/>
- Morales, F. (2014). *Tipos de investigación científica*. <https://antropologiaparatodos.wordpress.com/2014/10/02/tips-de-investigacion/>
- Moreno, M. (2009). La epistemología matemática y los enfoques del aprendizaje en la movilidad del pensamiento instruccional del profesor. *Revista Scielo*, 24(1). http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-00872009000100009&script=sci_abstract
- Ormrod, J. E. (2018). *Educational Psychology: Developing Learners*. Pearson.
- Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232.
- Oyola, C. (2017). *Aplicación de los juegos lúdicos bajo el aprendizaje significativo utilizando materiales concretos para mejorar el rendimiento en el área de matemáticas de alumnos del 5° B de primaria de la I.E. República Argentina en el distrito de Nuevo Chimbote – 2017*. [Tesis de Licenciatura, Uladech católica]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5293/>
- Philco, R. (2009). *Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático en niños de primaria*. [Tesis de maestría en Educación Primaria. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés].
- Piaget, J. (1965). *El concepto de número en los niños*. W. W. Norton & Company
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Décimo cuarta edición. Ediciones Morata, S.L. <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

- Piaget, J. (1980). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Rencoret, M. (1995). *Iniciación matemática: Un modelo de Jerarquía de enseñanza*. <https://urrrh.minedu.gob.bo/biblio/book/46535>
- Ricce, C. (2021)..Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes Rev. Inv. Cs. Edu.* [online]. 2021, vol.5, n.18, pp.391-404. Epub 30-Jun-2021. ISSN 2616-7964. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>.
- Santillana, S. (2004). *Divirtiéndome con los números*. Lima: Santillana.
- Smith, M. K. (2003). *Matemáticas: Su contenido, Métodos, and Significado*. Dover Publications.
- Stewart, I. (2012). *En busca de lo desconocido: 17 ecuaciones que cambiaron el mundo*. Basic Books.
- Tamayo, M. (1997). *El Proceso de la Investigación científica*. Editorial Limusa S.A. México. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>
- Toledo, M.R. (2022). *Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 1609 Ascope — Perú — 2019*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17024/>
- ULADECH (2024). *Reglamento de Integridad Científica en la Investigación*. Versión 001 actualizado en CU 31/03/2024. <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>
- UNESCO (2022). *El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en matemáticas: ¿Qué nos dicen y cómo usarlos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes?*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382720>

- Vásquez, C. (2018). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la institución educativa N° 82048 "Inmaculada Concepción" de La Encañada. Cajamarca*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/3513/>
- Vygotsky, L. (2009). *La imaginación y arte en la infancia*. Novena edición. Ediciones Akal, S.A.
- Villegas, L. (2003). *Matemática para la Educación Primaria*. Lima: UNE
- Zagalo, N. (2020). *Interactive storytelling: techniques for 21st century fiction*. IGI Global.
- Zapata, V., López, G., Pintado, L., Calle, L., & Bizueta, S. (2022). Juegos didácticos y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de educación primaria. *Prohominum*, 3(1 EXTRAORDINARIO), 266–287. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0056> (Original work published 6 de octubre de 2021)

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Título: El juego didáctico como estrategia para aprender matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿De qué manera la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024?	Objetivo general Determinar de qué manera la utilización del juego didáctico como estrategia ayuda al aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. Objetivos específicos: - Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024 mediante un pre test. - Aplicar el juego didáctico como estrategia en sesiones de aprendizaje para aprender las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. - Establecer el nivel de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024 por medio de un post test.	H_a: La utilización del juego didáctico como estrategia ayuda significativamente para el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. H₀: La utilización del juego didáctico como estrategia no ayuda para el aprendizaje de Matemática en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.	Variable independiente El juego didáctico Dimensiones: -Juegos que activan el conocimiento -Juegos que desarrollan los conceptos matemáticos -Juegos para adquirir destrezas Variable dependiente Aprendizaje en matemáticas Dimensiones: -Clasificación -Seriación -Noción de número	Tipo de Investigación: cuantitativa Nivel de Investigación: Explicativa Diseño de Investigación: Pre experimental Población y muestra: Población: Todos los estudiantes de educación primaria I.E. N°63581 Cosmos de Irazola Muestra: 20 estudiantes del 1er grado de primaria de la I.E. N°63581 Cosmos Técnica La observación Instrumento Lista de cotejo

Nota. Elaboración propia

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

		LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																			
N°	Nombres y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos.		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión.		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual).		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					

17																					
18																					
19																					
20																					

Anexo 03. Validez del instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 1º DE PRIMARIA								
	Variable: Nivel de comprensión lectora	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Clasificación	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).	X		X		X		
2	El niño(a) agrupa por semejanza o diferencia	X		X		X		
3	El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos.	X		X		X		
4	El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión	X		X		X		
	Dimensión 2: Seriación	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
5	El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.	X		X		X		
6	El niño(a) descubre la regla de la secuencia	X		X		X		
7	El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación	X		X		X		
	Dimensión 3: Noción de número	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
8	El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual).	X		X		X		
9	El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.	X		X		X		
10	El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	X		X		X		

Recomendaciones: El instrumento cumple, hay suficiencia de indicadores/ítems.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Gloria Cantoral Rengifo DNI: 41444608



Firma



FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 1º DE PRIMARIA								
	Variable: Nivel de comprensión lectora	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Clasificación	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).	X		X		X		
2	El niño(a) agrupa por semejanza o diferencia	X		X		X		
3	El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos.	X		X		X		
4	El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión	X		X		X		
	Dimensión 2: Seriación	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
5	El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.	X		X		X		
6	El niño(a) descubre la regla de la secuencia	X		X		X		
7	El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación	X		X		X		
	Dimensión 3: Noción de número	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
8	El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual).	X		X		X		
9	El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.	X		X		X		
10	El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	X		X		X		

Recomendaciones: El instrumento cumple con los requisitos para su validación.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Walter Saúl Benites Valverde DNI: 40468353


Mg. Walter S. Benites Valverde
DNI: 40468353



FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 1º DE PRIMARIA								
Variable: Nivel de comprensión lectora		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Clasificación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).	X		X		X		
2	El niño(a) agrupa por semejanza o diferencia	X		X		X		
3	El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos.	X		X		X		
4	El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión	X		X		X		
Dimensión 2: Seriación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
5	El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.	X		X		X		
6	El niño(a) descubre la regla de la secuencia	X		X		X		
7	El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación	X		X		X		
Dimensión 3: Noción de número		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
8	El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual).	X		X		X		
9	El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.	X		X		X		
10	El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	X		X		X		

Recomendaciones: El instrumento aprueba los requisitos para ser validado.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Ivonne Arévalo Pérez DNI: 00093005

Firma



Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Confiabilidad realizada con Kuder Richardson KR20 para datos dicotómicos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS												
	D1: CLASIFICACIÓN				D2: SERIACIÓN			D3: NOCIÓN DE NÚMERO			TOTAL	
	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4	ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8	ÍTEM 9	ÍTEM 10		SI = 1 NO = 0
NIÑO 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
NIÑO 2	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3	
NIÑO 3	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6	
NIÑO 4	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3	
NIÑO 5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	
	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	31	
p	0.6	0.8	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.8	0.6	0.4	6.2	
q	0.4	0.2	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.2	0.4	0.6	3.8	
K	0.24	0.16	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.16	0.24	0.24	2.24	
ΣP	2.24											KR20 0.7911
σ ²	8.56											
K	15											

$$r_{20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p= Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.

q= Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.

σ² = Varianza total del instrumento

El coeficiente KR20 indica un coeficiente de 0,791 que indica una buena confiabilidad

Anexo 05. Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres) (Educación y Humanidades)

Título del estudio: El juego didáctico como estrategia para aprender matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024.

Investigadora: BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego didáctico como estrategia para aprender matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N°63581 Cosmos de Irazola – Ucayali, 2024. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La finalidad es determinar si la aplicación del juego didáctico ayuda a mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes del primer grado de primaria. A la vez aplicar actividades, recursos, medios, evaluar la resolución de problemas y operaciones. Donde podemos establecer que el uso de juegos didácticos en el área de matemáticas va a influir y optimizar en el nivel académico de los niños y así poder desarrollar mejor sus conocimientos intelectuales en el aspecto educativo.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se observará el desenvolvimiento y aprendizaje del niño(a) en cuanto al uso de los juegos didácticos.
2. Se aplicará el instrumento (lista de cotejo) mediante actividades para el diagnóstico del uso de juegos didácticos en el área de matemáticas.
3. Se observarán los resultados de dicha investigación en cuanto al aprendizaje escolar por el uso de los juegos didácticos en el área de matemáticas.

Riesgos: Se cree no tener ningún inconveniente durante la realización del proyecto por motivo de realizarse de manera remota y con el apoyo de los padres.

Beneficios: Es de suma importancia que el niño desarrolle sus actividades a través del uso de los juegos didácticos, dentro de un contexto educativo, que le permita favorecer sus habilidades, destrezas, y que pueda contribuir a la mejora de la enseñanza-aprendizaje, permitiendo adquirir un nivel intelectual escolar óptimo en el área de matemáticas.

Confidencialidad: Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante: Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 973075881

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Participante

Hora y fecha:

Investigadora

Hora y fecha

Anexo 06. Documento de aprobación de institución para la recolección de información



Chimbote, 22 de abril del 2024

CARTA N° 0000000518- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**MIRIAM PIZANGO MANANITA
INSTITUCION EDUCATIVA N°65381 COSMOS DE IRAZOLA, PADRE ABAD, UCAYALI**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA APRENDER MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N°65381 COSMOS DE IRAZOLA - UCAYALI, 2024, que involucre la recolección de información/datos en 20 NIÑOS Y NIÑAS DE LA SECCIÓN DE PRIMER GRADO, a cargo de BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA, con DNI N° 43229386, durante el periodo de 15-04-2024 al 30-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.pe

Tel.: (043) 343444 Cel: 948560463

Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Perú

Anexo 07. Evidencias de aplicación

Base de datos

APRENDIZAJE EN MATEMATICAS EN EL PRE TEST															
	D1: CLASIFICACIÓN				D2: SERIACION			D3: NOCIÓN DE NUMERO			TOTAL A.M.				
Estud	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10		SI	2		
1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16	NO	1		
2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13				
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Nivel	Rango	F	%
4	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	16	Logro espe	18 a 20	2	10,0
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	En proceso	14 a 17	7	35,0
6	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	18	En inicio	10 a 13	11	55,0
7	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13				
8	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13				
9	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12				
10	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12				
11	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12				
12	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	13				
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10				
14	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13				
15	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	16				
16	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	15				
17	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	13				
18	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	16				
19	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15				
20	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16				

	EVALUACION DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN CADA SESIÓN DE APRENDIZAJE														
Estud	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7	SA8	SA9	SA10	SA11	SA12	SA13	SA14	SA15
1	16	16	16	16	16	16	16	18	18	18	18	18	19	19	20
2	13	13	13	14	14	14	14	16	16	18	18	18	18	18	18
3	11	11	11	11	11	14	14	16	16	16	16	16	16	16	16
4	16	16	16	16	18	18	19	19	19	19	19	19	19	19	20
5	16	16	16	16	16	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18
6	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
7	13	14	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15	15	15	15
8	13	14	14	14	14	14	14	15	15	15	15	15	15	16	16
9	12	12	12	12	12	14	14	15	15	15	15	15	15	15	15
10	12	12	12	12	12	12	12	14	14	14	14	14	14	15	16
11	12	12	12	12	12	12	12	14	14	14	14	14	14	14	14
12	13	13	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	15	15
13	10	10	10	10	14	14	14	14	14	14	14	14	14	16	16
14	13	13	13	13	14	14	13	13	14	14	14	14	14	15	17
15	16	16	16	16	16	16	16	17	18	18	18	18	18	18	18
16	15	15	15	15	15	15	15	16	16	16	16	16	16	17	18
17	14	14	14	14	14	14	14	16	16	16	16	16	16	16	16
18	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	18	18	18	18	18
19	15	15	15	15	15	15	15	16	16	16	17	17	18	18	18
20	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	17	17	17	18	19

APRENDIZAJE EN MATEMATICAS EN EL POST TEST															
	D1: CLASIFICACIÓN				D2: SERIACION			D3: NOCIÓN DE NUMERO			TOTAL A.M.				
Estud	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10			SI	2	
1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	18		NO	1	
2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16				
3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	15		Nivel	Rango	F
4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18		Logro espe	18 a 20	9
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20		En proceso	14 a 17	11
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19		En inicio	10 a 13	0
7	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	15				0,0
8	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	16				
9	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	15				
10	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15				
11	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	16				
12	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15				
13	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	15				
14	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18				
15	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	18				
16	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16				
17	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	16				
18	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	18				
19	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	18				
20	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	18				

Sesiones de aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

SEÑALAMOS EL ORDEN



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°65381 COSMO DE IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º grado "única"	FECHA:	...08... / ...04... / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Identifica el orden de personas u objetos según su posición ordinal.
Propósito	Hoy aprenderemos a usar los números ordinales del primero hasta el décimo quinto, ubicando personas o objetos.	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	Escala de valoración	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Flaborar la sesión	– Fichas adelantadas de la actividad
Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2º: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Quién esta primero en la lista?
- ¿Quién esta segundo?
- ¿Quién esta tercero?
- ¿Quién sigue?
- ¿Cuál es su número de orden??

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Hoy aprenderemos a usar los números ordinales del primero hasta el décimo quinto , ubicando personas u objetos.

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Identifica el orden de personas u objetos según su posición ordinal.
- ✓ Ordena y escribe el orden de diferentes objetos.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.

- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

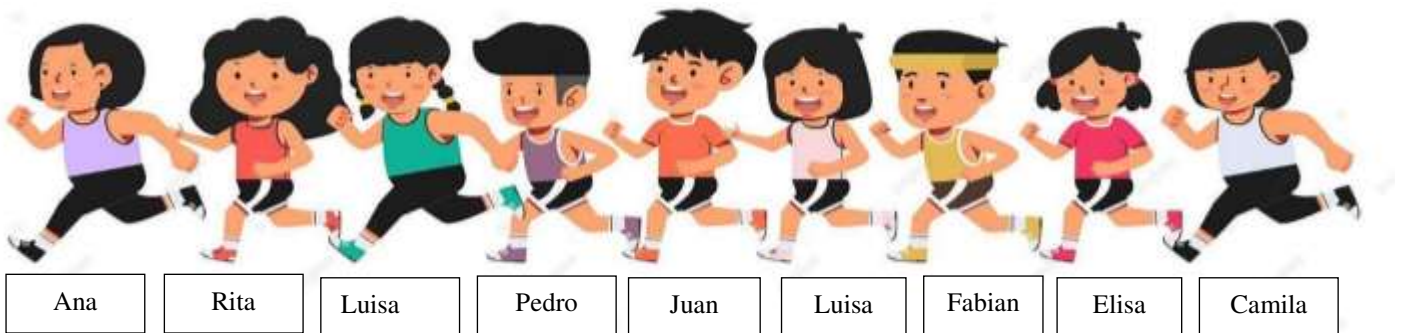
DESARROLLO ----- tiempo aproximado: 60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos los siguientes problemas:

Los estudiantes del 1 grado corrieron en la maratón por el día de la educación, llegando en las siguientes posiciones.

¿Quién ubico el séptimo lugar en la carrera? ¿Quién ingreso en octavo lugar?



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide saber?
- ¿Qué deberemos hacer para saberlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole uno de los retos. Para su resolución se les brinda material concreto (palitos de chupete y tarjeta de los números ordinales) para que pueda representar los nombres de los miembros de la familia de Rosa
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada. Se monitorea a los equipos con la finalidad de que primero busquen la regla de formación en cada uno de los ejercicios.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje les pedimos a los niños que elijan a un representante de cada equipo y realizamos una carrera con ellos. De esta manera determinamos las posiciones ordinales de cada equipo de forma vivencial.

Luego se les pregunta:

- ¿Dónde usamos los números ordinales?
- ¿para qué sirven?
- ¿En que situaciones los podemos usar?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

CIERRE -----tiempo aproximado:60min

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																						
N°	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número						
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X	
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X	
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X	
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X	
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X	
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X	
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X	
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X	
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X	
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X	
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X	
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X	
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X	
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X	
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02



¿CÓMO SOMOS?

• DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º grado "única"	FECHA:	10 /04..... / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre - Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas - Comunica la comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos - Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos - Sustenta conclusiones o decisiones en base a información obtenida	1º GRADO Organiza datos cualitativos (por ejemplo: color de los ojos: pardos, negros; plato favorito: cebiche, arroz con pollo, etc.), en situaciones de su interés personal o de sus pares, en pictogramas horizontales (el símbolo representa una unidad) y gráficos de barras verticales simples (sin escala). Lee la información contenida en pictogramas y gráficos de barras simples, representados con material concreto o gráfico.	Reconoce las características en base a la información obtenida.
Propósito	Que los niños logren reconocer y diferenciar las características	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

• PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Quién tiene cabello negro?
- ¿Quién tiene ojos claros?
- ¿Quién es más alto?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que logren reconocer y diferenciar las características

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Los estudiantes reconocen las características en base a la información obtenida del texto.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos los siguientes problemas:

Los monstruos han perdido sus espejos y no saben como son, ¿puedes ayudarlos a encontrar sus características?

¿Quién es Quién?



1



2



3



4



5



6



7



8

- | | |
|---|--|
| ☐ Tiene la piel de color azul. Dos brazos. Cuatro pelos en la cabeza y dos ojos. | ☐ Tiene dos cuernos en la cabeza. y una boca llena de dientes. Tiene mucho pelo y es de color rojo. |
| ☐ Tiene un ojo y la piel de color amarillo. Cuatro brazos y dos alas. También un gorro de cumpleaños. | ☐ Tiene solamente un ojo. Su piel es de color verde y tiene forma de triángulo. |
| ☐ Tiene tres ojos, dos brazos y dos piernas. Una boca con muchos dientes y es de color naranja y rosa. | ☐ Tiene una boca con muchos dientes. Tres ojos y dos cuernos en la cabeza. Su piel es azul. |
| ☐ No tiene piernas pero sí dos brazos. Es de color verde y tiene tres ojos. | ☐ Tiene un solo ojo y dos cuernos en la cabeza. Su pelo es de color amarillo. |

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar lo aprendido les pedimos que pasen al frente y describan a uno de sus compañeros (mencionando el color de sus ojos, ropa, tamaño, etc.), los demás deben reconocer lo.

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirven?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.



- El niño que no es rubio.



- La cosa que no tiene el tejado rojo.



- El medio de transporte que no va por el aire.



CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
Nº	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

MAYOR, MENOR O IGUAL



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º grado "Única"	FECHA:	...12... / ...04... / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Reconoce los números y las cantidades que representan
Propósito	Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar las cantidades	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Conocen los números?
- ¿Cómo sabemos cuándo un número es igual o mayor que otro?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños logren reconocer los números y sepan diferenciar cuando los números son mayores, menores o iguales

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Que los niños logren reconocer los números y sepan diferenciar las cantidades.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

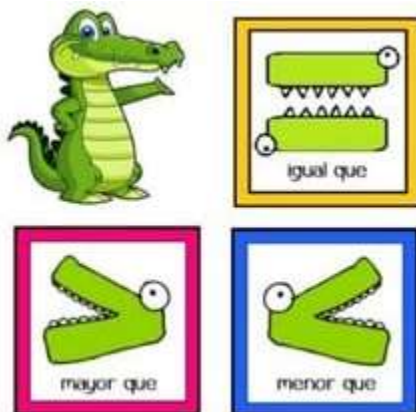
- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.

- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos a los niños los signos de mayor, menor o igual:



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Les preguntamos a los niños si saben lo que significan esas expresiones, les pedimos que salgan al frente y elaboren ejemplos del caso

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA-----

Salimos al patio con los niños y los organizamos en 2 grupos, realizamos un juego muy parecido a piedra, papel o tijera, pero en este caso lo reemplazamos con los números, Los 2 equipos se ubican 1 frente al otro y deben salir al centro, los 2 estudiantes deben mencionar un número comprendido entre 1 y 50, el estudiante que dice el mayor número gana y pasa al costado de su grupo y el que pierde regresa a la fila de su equipo. Al final gana el equipo que todos sus integrantes hayan participado.

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirve?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.

Mayor que o Menor que

Escrita el signo correcto (>, < o =) entre los números. Recuerda: el símbolo siempre se pone al número más grande.

12		35
43		27
36		41
28		92
46		32
88		56
22		22

8		10
88		91
77		77
21		98
58		57
96		95
16		16



CIERRE -----tiempo aproximado:60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
Nº	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

JUGANDO CON LAS FIGURAS



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...15... /...04... / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas	1º GRADO Describe las formas bidimensionales y tridimensionales mediante sus elementos: lados, líneas rectas y curvas, caras, vértices. También traza y describe desplazamientos y posiciones, en cuadrículados y puntos de referencia. Para esto, usa lenguaje coloquial (si ruedan, se sostienen, no se sostienen tiene puntas, esquinas, etc.), expresiones espaciales (detrás de, encima de, debajo de, detrás de, dentro, fuera, en el borde), su cuerpo como punto de referencia y representaciones concretas o gráficas	Los niños reconocen y diferencian las figuras geométricas
Propósito	Que los niños logren reconozcan las figuras geométricas y sepan identificarlas	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Conocen las figuras geométricas?
- ¿Hay objetos con estas formas en nuestra aula?
- ¿Cómo podemos reconocerlos?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños reconozcan las figuras geométricas y sus transformaciones

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Los estudiantes reconocen las características en base a la información obtenida del texto.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.

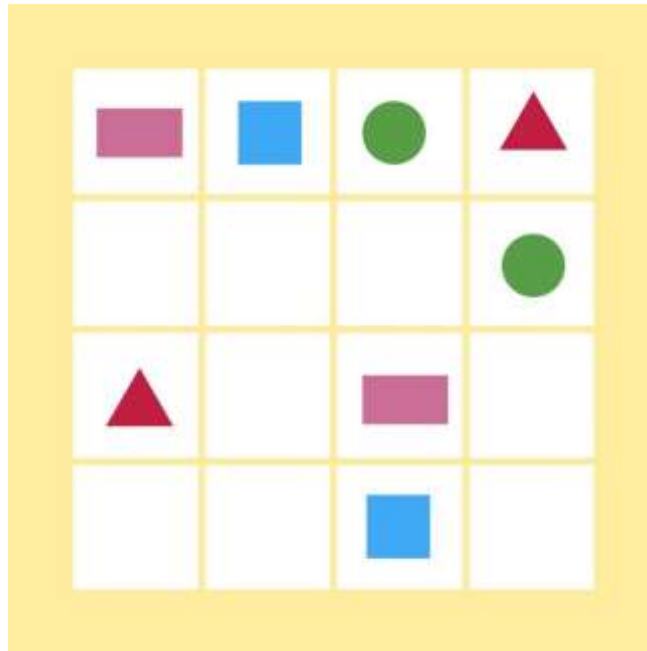
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden

DESARROLLO ----- tiempo aproximado: 60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Les pedimos a los niños que nos muestren algún objeto de forma cuadrada, de forma triangular, etc.

Luego les presentamos un cuadro de sudoku 4x4 donde los niños deben completar las figuras.



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje los niños deben definir un color para cada figura y en adelante representarlo siempre igual hasta poder aprenderlos.

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirven?

Reforzamos separando a los niños en 4 grupos y cada equipo recibe el nombre de una figura geométrica, realizamos la misma estrategia que en el juego del sudoku y los niños deben llenar cada cuadro.

CIERRE -----tiempo aproximado:60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X	X			X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X			X		X		X		X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

¿Cuál ES PRIMERO?



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...16 / ...04 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Identifica el orden de las cosas y la secuencia
Propósito	Los niños aprenden las secuencias	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2º: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Tarjetas con los números ordinales. – Imágenes de problemas (anexo 2)

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Saben que son las secuencias?
- ¿Qué criterios se utilizan para elaborar una secuencia?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Hoy aprenderemos la secuencia de las cosas

Se socializan los criterios de evaluación:

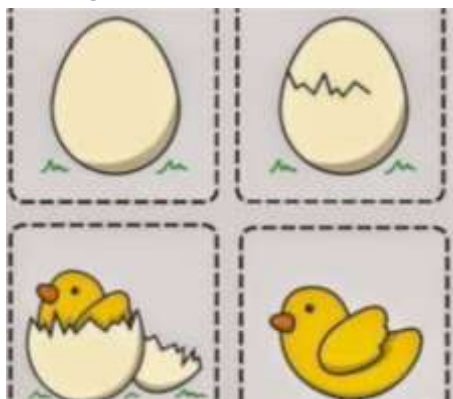
- ✓ Identifica el orden de personas u objetos según su posición ordinal.
- ✓ Ordena y escribe el orden de diferentes objetos.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.
-

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos las siguientes imágenes, pero sueltas, ellos deben armarlas siguiendo el orden:



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide saber?
- ¿Qué deberemos hacer para saberlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole uno de los retos. Para su resolución se les brinda material concreto (palitos de chupete y tarjeta de los números ordinales) para que pueda representar los nombres de los miembros de la familia de Rosa
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada. Se monitorea a los equipos con la finalidad de que primero busquen la regla de formación en cada uno de los ejercicios.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje les pedimos a los niños que elijan a un representante de cada equipo y realizamos una carrera con ellos. De esta manera determinamos las posiciones ordinales de cada equipo de forma vivencial.

Luego se les pregunta:

- ¿Dónde usamos las secuencias?
- ¿para qué sirven?
- ¿En qué situaciones los podemos usar?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.



CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X			X		X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

¿Cómo PODEMOS CONTAR?



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...17 / ...04 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre - Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas - Comunica la comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos - Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos - Sustenta conclusiones o decisiones en base a información obtenida	1º GRADO Organiza datos cualitativos (por ejemplo: color de los ojos: pardos, negros; plato favorito: cebiche, arroz con pollo, etc.), en situaciones de su interés personal o de sus pares, en pictogramas horizontales (el símbolo representa una unidad) y gráficos de barras verticales simples (sin escala). Lee la información contenida en pictogramas y gráficos de barras simples, representados con material concreto o gráfico.	Reconoce las características en base a la información obtenida.
Propósito	Que los niños logren reconocer y diferenciar las características	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué números conocen?
- ¿saben contar?
- ¿Que criterios usan para identificar algo?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que logren reconocer y contar en diferentes situaciones

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Los estudiantes reconocen y agrupan en base a la información obtenida.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO ----- tiempo

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos una cantidad determinada de pelotitas de varios colores mezcladas y les preguntamos:

Cómo podemos agruparlos para contarlos

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar lo aprendido les damos un tiempo para explorar el siguiente juego

<https://www.matific.com/share-episode/?slug=JungleSurvey3Types>

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirven?

CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X			X		X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

CONOCIENDO CANTIDADES



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...18 / ...04/ 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Reconoce los números y las cantidades que representan
Propósito	Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar las cantidades	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Conocen los números?
- ¿Cómo sabemos cuándo un número es igual o mayor que otro?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar cuando los números son mayores, menores o iguales

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar las cantidades.

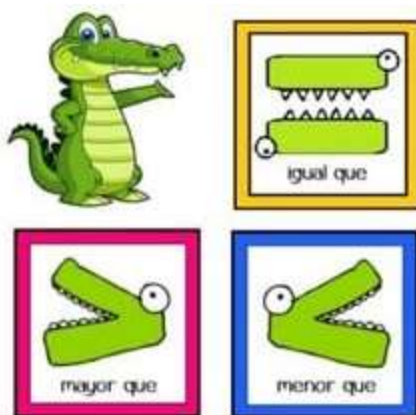
Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos a los niños los signos de mayor, menor o igual, para que los niños puedan recordar lo trabajado:



En esta ocasión trabajamos con dados y los niños deben observar que dado da el mayor número al lanzarlo, les dejamos observarlo y evaluar las opciones para poder obtener el mayor número posible.



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Les preguntamos a los niños si saben lo que significan esas expresiones, les pedimos que salgan al frente y elaboren ejemplos del caso

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Separamos a los niños en 2 grupos y les damos dados para que los lancen y de acuerdo al número obtenido se avanza en el juego. Gana el primer equipo en llegar al final



Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirve?

CIERRE -----tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X			X		X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

ARMAMOS LAS FIGURAS



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Única"	FECHA:	...19 / ...04 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMÁTICAS Resuelve problemas de cantidad - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas	1º GRADO Describe las formas bidimensionales y tridimensionales mediante sus elementos: lados, líneas rectas y curvas, caras, vértices. También traza y describe desplazamientos y posiciones, en cuadrículados y puntos de referencia. Para esto, usa lenguaje coloquial (si ruedan, se sostienen, no se sostienen tiene puntas, esquinas, etc.), expresiones espaciales (detrás de, encima de, debajo de, detrás de, dentro, fuera, en el borde), su cuerpo como punto de referencia y representaciones concretas o gráficas	Los niños reconocen y diferencian las figuras geométricas
Propósito	Que los niños logren reconocer las figuras geométricas y sepan identificarlas	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Conocen las figuras geométricas?
- ¿Hay objetos con estas formas en nuestra aula?
- ¿Cómo podemos reconocerlos?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños reconozcan las figuras geométricas y sus transformaciones

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Los estudiantes reconocen las características en base a la información obtenida del texto.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.

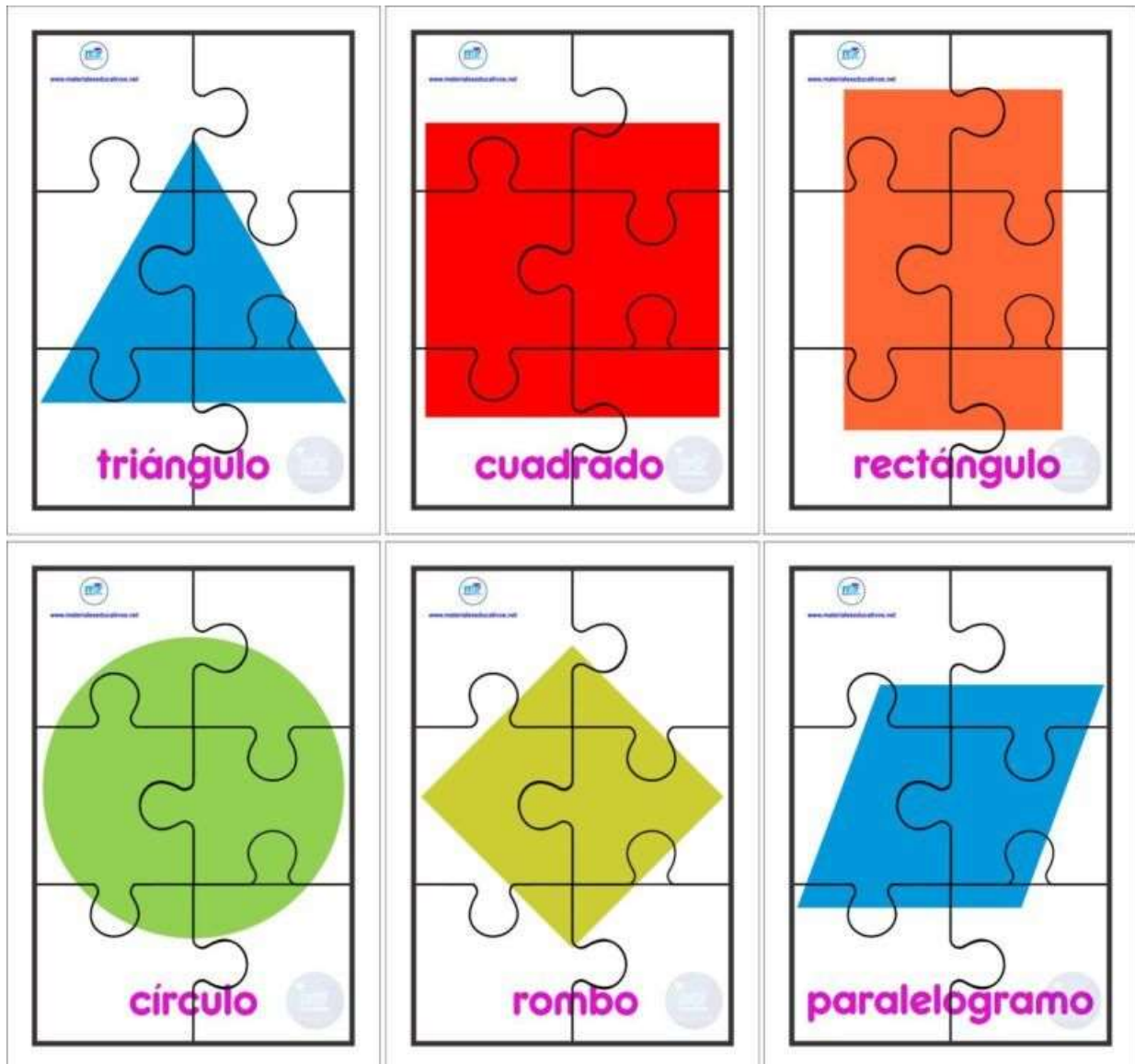
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO ----- tiempo aproximado: 60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Les pedimos a los niños que nos muestren algún objeto de forma cuadrada, de forma triangular, etc.

Luego les presentamos partes de las figuras geométricas y les pedimos que las armen.



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.

- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje los niños deben definir un color para cada figura y en adelante representarlo siempre igual hasta poder aprenderlos.

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirven?

Les damos papel de colores a los niños para que dibujen las figuras geométricas luego las cortan y vuelven a armar

CIERRE -----tiempo aproximado:60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X	X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X	X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

CONOCEMOS LOS DIAS DE LA SEMANA



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...22 / ...04/ 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10; el cálculo escrito (sumas y restas sin canjes); estrategias de comparación como la correspondencia uno a uno; y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y (días de la semana, meses del año) y referentes de actividades cotidianas.	Identifica el orden de personas u objetos según su posición ordinal.
Propósito	Hoy aprenderemos a usar los números ordinales del primero hasta el décimo quinto, ubicando personas u objetos.	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2º: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el primer día de la semana?
- ¿Qué días estudian?
- ¿Qué días descansan?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Hoy aprenderemos los días de la semana

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Identifica el orden de los días y las actividades que realizan en cada uno de ellos

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos los siguientes problemas:

Los estudiantes del 1 grado no saben cuál es el orden de los días de la semana, por eso los vamos a ayudar a ordenarlos. Para ello elaboramos una ruleta y los niños deben mencionar las actividades que realizan el día que les sale.



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide saber?
- ¿Qué deberemos hacer para saberlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole uno de los retos. Para su resolución se les brinda material concreto (palitos de chupete y tarjeta de los números ordinales) para que pueda representar los nombres de los miembros de la familia de Rosa
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada. Se monitorea a los equipos con la finalidad de que primero busquen la regla de formación en cada uno de los ejercicios.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje les pedimos a los niños que elijan a un representante de cada equipo y realizamos una carrera con ellos. De esta manera determinamos las posiciones ordinales de cada equipo de forma vivencial.

Luego se les pregunta:

- ¿Dónde usamos los días de la semana?
- ¿para qué sirven?
- ¿En qué situaciones los podemos usar?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.

La ficha de trabajo, titulada "Mi agenda", tiene un borde decorativo. En la parte superior, indica: "Muestran las actividades que tienen que hacer durante la semana y contestan a las preguntas". Debajo de esto, hay una tabla con siete columnas representando los días de la semana: Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, Viernes, Sábado y Domingo. Cada columna contiene un pequeño dibujo de una persona realizando una actividad. Por ejemplo, el lunes muestra a una persona estudiando, el martes a una persona leyendo, el miércoles a una persona jugando, el jueves a una persona cocinando, el viernes a una persona haciendo ejercicio, el sábado a una persona durmiendo y el domingo a una persona jugando. Debajo de la tabla, hay una serie de líneas para escribir respuestas a preguntas como: "El día de estudiar matemáticas es...", "Me voy de excursión el...", "Escribo en cuaderno el...", "Ayudo en casa a limpiar el...", "Me gusta hacer gimnasia el...", "Salto a la cuerda el..." y "Hago castillos de arena el...".

CIERRE -----tiempo aproximado:60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X	X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X	X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



¿CÓMO SOMOS?

• DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Única"	FECHA:	...23 / ...04 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10; el cálculo escrito (sumas y restas sin canjes); estrategias de comparación como la correspondencia uno a uno; y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y (días de la semana, meses del año) y referentes de actividades cotidianas.	Identifica el orden de personas u objetos según su posición ordinal.
Propósito	Hoy aprenderemos a usar los números ordinales del primero hasta el décimo quinto, ubicando personas u objetos.	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

• PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2º: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los días de la semana?
- ¿Cuántos días hay?
- ¿Para qué sirven los días?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Hoy seguiremos aprendiendo los días de la semana

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Identifica el orden de los días y las actividades que realizan en cada uno de ellos

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, luego les presentamos los siguientes problemas:

Les damos a los niños un juego virtual en el cual pueden seguir aprendiendo los días de la semana y ordenarlos, en el siguiente enlace.

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-dias-de-la-semana>

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide saber?
- ¿Qué deberemos hacer para saberlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole uno de los retos. Para su resolución se les brinda material concreto (palitos de chupete y tarjeta de los números ordinales) para que pueda representar los nombres de los miembros de la familia de Rosa
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada. Se monitorea a los equipos con la finalidad de que primero busquen la regla de formación en cada uno de los ejercicios.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

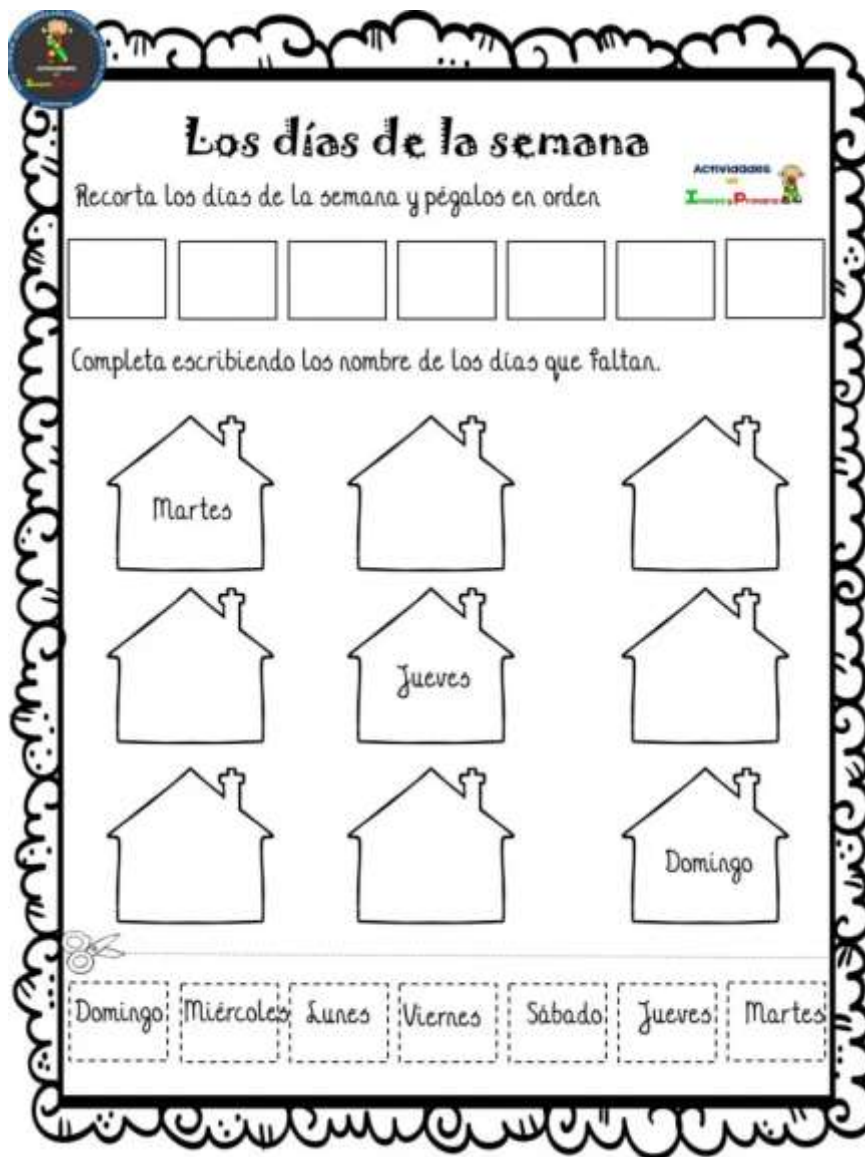
REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje les pedimos a los niños que elijan a un representante de cada equipo y realizamos una carrera con ellos. De esta manera determinamos las posiciones ordinales de cada equipo de forma vivencial.

Luego se les pregunta:

- ¿Dónde usamos los días de la semana?
- ¿para qué sirven?
- ¿En qué situaciones los podemos usar?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.



CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
Nº	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X	X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X	X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

MAYOR, MENOR O IGUAL



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...25 / ...04 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Reconoce los números y las cantidades que representan
Propósito	Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar las cantidades	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2º: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Juego adaptado de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Conocen los números?
- ¿Cómo sabemos cuándo un número es igual o mayor que otro?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar cuando los números son mayores, menores o iguales

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar las cantidades.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.

- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO ----- tiempo aproximado: 60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, y recordamos los signos de mayor, menor o igual, luego les presentamos un juego de verdadero o falso respecto a las afirmaciones.

<https://wordwall.net/es/resource/20265497/mayor-menor-o-igual-que>

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Les preguntamos a los niños si saben lo que significan esas expresiones, les pedimos que salgan al frente y elaboren ejemplos del caso

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Salimos al patio con los niños y los organizamos en 2 grupos, realizamos un juego muy parecido a piedra, papel o tijera, pero en este caso lo reemplazamos con los números, Los 2 equipos se ubican 1 frente al otro y deben salir al centro, los 2 estudiantes deben mencionar un número comprendido entre 1 y 50, el estudiante que dice el mayor número gana y pasa al costado de su grupo y el que pierde regresa a la fila de su equipo. Al final gana el equipo que todos sus integrantes hayan participado.

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirve?

Reforzamos con la ficha de trabajo, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.

Mayor que o Menor que

Escribe el signo correcto (>, < o =) entre los números. Recuerda: el símbolo siempre se pone al número más grande!

12		35	8		10
43		27	88		91
36		41	77		77
28		92	21		98
46		32	58		57
88		56	96		95
22		22	16		16



CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X		X	X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X			X	X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

APRENDO LAS FIGURAS



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N°64381COSMO IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...26 / ...04/ 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas	1º GRADO Describe las formas bidimensionales y tridimensionales mediante sus elementos: lados, líneas rectas y curvas, caras, vértices. También traza y describe desplazamientos y posiciones, en cuadriculados y puntos de referencia. Para esto, usa lenguaje coloquial (si ruedan, se sostienen, no se sostienen tiene puntas, esquinas, etc.), expresiones espaciales (detrás de, encima de, debajo de, dentro, fuera, en el borde), su cuerpo como punto de referencia y representaciones concretas o gráficas	Los niños reconocen y diferencian las figuras geométricas
Propósito	Que los niños logren reconozcan las figuras geométricas y sepan identificarlas	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Conocen las figuras geométricas?
- ¿Hay objetos con estas formas en nuestra aula?
- ¿Cómo podemos reconocerlos?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños reconozcan las figuras geométricas y sus transformaciones

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Los estudiantes reconocen las características en base a la información obtenida del texto.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.

- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Continuando con las figuras geométricas, les damos a los niños la posibilidad de experimentar trazando las figuras con un juego en línea.

<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

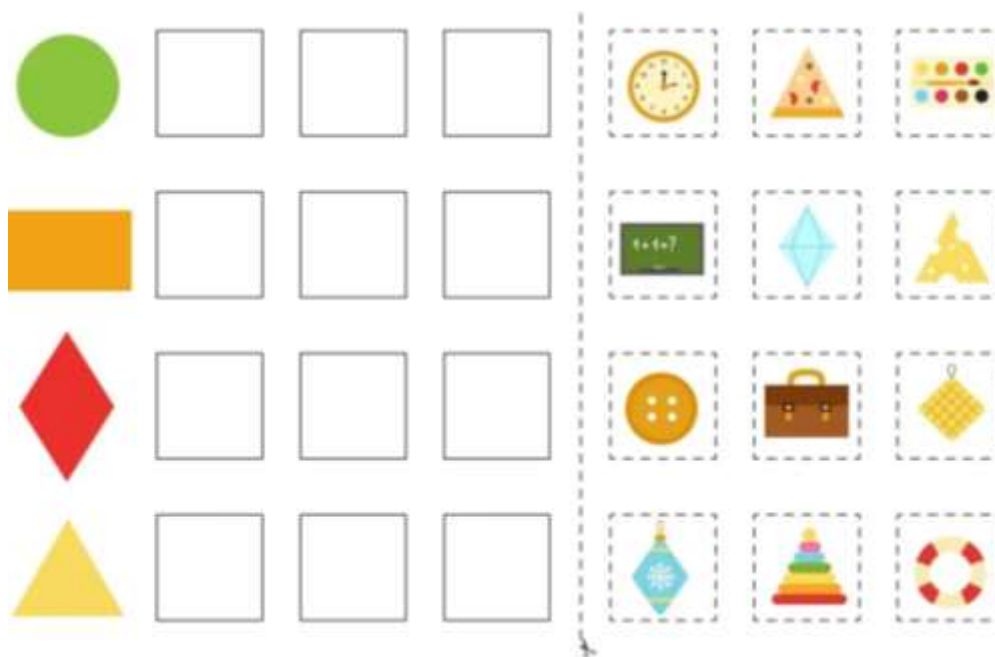
REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje los niños deben definir un color para cada figura y en adelante representarlo siempre igual hasta poder aprenderlos.

Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirven?

Reforzamos entregándoles a los niños fichas para que identifiquen objetos comunes con las figuras geométricas



CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X	X		X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

APRENDEMOS A SUMAR



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO -IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Única"	FECHA:	...29 / ...04 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMÁTICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Aprendemos a sumar números pequeños
Propósito	Aprendemos la suma jugando	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Se socializan los criterios de evaluación:

Hoy aprenderemos a realizar sumas

- ✓ Identifica el orden de personas u objetos según su posición ordinal.
- ✓ Ordena y escribe el orden de diferentes objetos.

Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
-----------------------------	--

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas (anexo 2)

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Saben que son las sumas?
- ¿Para qué sirven?

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes en grupos y les explicamos que la suma se trata de agregar un número al anterior para poder obtener la respuesta, para lo cual deben trabajar en equipo. Para eso les habilitamos platos de 3 divisiones.



COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide saber?
- ¿Qué deberemos hacer para saberlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole uno de los retos. Para su resolución se les brinda material concreto (palitos de chupete y tarjeta de los números ordinales) para que pueda representar los nombres de los miembros de la familia de Rosa
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada. Se monitorea a los equipos con la finalidad de que primero busquen la regla de formación en cada uno de los ejercicios.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar el aprendizaje les pedimos a los niños que elijan a un representante de cada equipo y realizamos una carrera con ellos. De esta manera determinamos las posiciones ordinales de cada equipo de forma vivencial.

Luego se les pregunta:

- ¿Dónde usamos las secuencias?
- ¿para qué sirven?
- ¿En qué situaciones los podemos usar?

Reforzamos con un juego virtual, donde se les propone nuevas situaciones problemáticas.

<https://arbolabc.com/juegos-de-sumas>

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X	X		X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

¿Cómo PODEMOS CONTAR?



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO -IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Única"	FECHA:	...30 / ...04/ 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Aprendemos a sumar números pequeños
Propósito	Aprendemos la suma jugando	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1°: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2°: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué números conocen?
- ¿saben contar?
- ¿Cómo podemos sumar?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que logren sumar números pequeños

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Los estudiantes reconocen y agrupan en base a la información obtenida.

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Dibujamos un juego clásico del "avioncito", les damos a los niños las indicaciones de que les daremos una suma a resolver y ellos deben responder acertadamente para poder avanzar. El juego se puede hacer tan grane como los niños logren resolver las sumas.

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?

- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

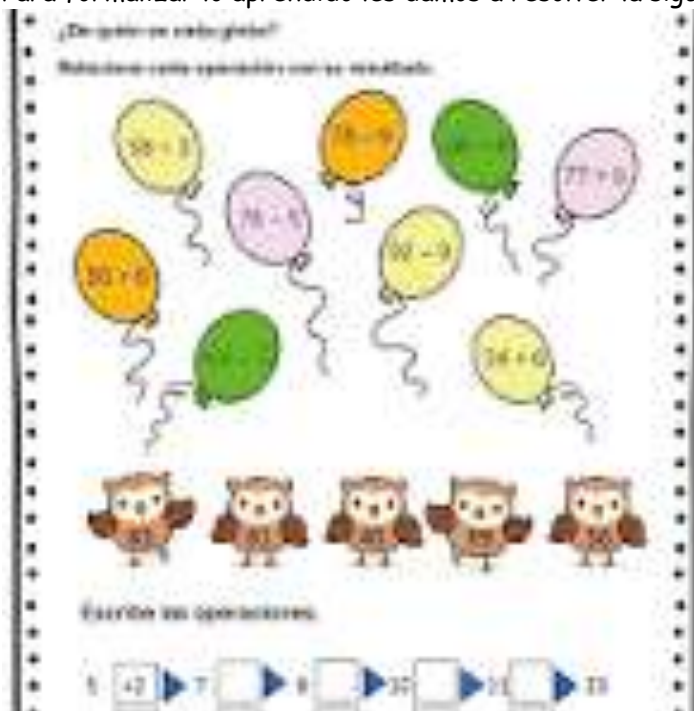
- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Para formalizar lo aprendido les damos a resolver la siguiente ficha



Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirven?

CIERRE ----- tiempo aproximado: 60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS																					
Nº	Nombre s y Apellidos	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X	X		X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X		X	X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

MATEMÁTICAS Y RESTAS



DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	N° 64381 COSMO - IRAZOLA		
DOCENTE:	BERTHA LUZ VILLANUEVA EDUARDO		
GRADO Y SECCIÓN:	1º Grado "Unica"	FECHA:	...02 / ...05 / 2024

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	1º GRADO Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Logra realizar sustracciones con pequeñas cifras
Propósito	Que los niños logren reconozcan los números y sepan diferenciar las cantidades	
Evidencia	Resuelve ficha de aplicación	
Instrumento de evaluación	LISTA DE COTEJO	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque de la orientación al bien común	Los estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía, que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionados por el calentamiento global (sequías e inundaciones, entre otros.), así como el desarrollo de capacidades de resiliencia para la adaptación al cambio climático.
Enfoque ambiental	Los estudiantes promueven hábitos de alimentación saludable a partir de los recursos que ofrece su comunidad, con el fin de asegurar el bienestar de todas y todos y prevenir las enfermedades.
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	-Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.

Meta de aprendizaje:	1º: Cuida y hace uso adecuado de sus materiales de trabajo (colores, lápices, cuadernos, carpeta, etc.), con los que cuenta en su hogar y escuela.
INCLUSION ECONOMICA	2º: Usa con responsabilidad y cuidado sus materiales de trabajo (libros, silla, pizarra, etc.) y los recursos de su contexto (agua, luz, recursos digitales, etc.).

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
– Elaborar la sesión – Ficha de aprendizaje – Imágenes y anexos impresos	– Fichas adaptadas de la actividad. – Pizarra – Plumones para pizarra o tizas – Imágenes de problemas

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO ----- tiempo aproximado: 20min

Se saluda amablemente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos dan gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.

Se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿saben que son las restas?
- ¿Para qué servirán?
- ¿Cuándo podemos usarlas?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Que los niños logren reconozcan los números y sepan restar pequeñas cantidades

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ Que los niños logren realizar pequeñas restas

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----

Organizamos a los estudiantes, les explicamos en que consiste la resta y les damos un juego virtual para que puedan jugar con él.

<https://arbolabc.com/juegos-de-restas/bingo>

COMPRESION DEL PROBLEMA -----

Les preguntamos a los niños si saben lo que significan esas expresiones, les pedimos que salgan al frente y elaboren ejemplos del caso

Leen el problema en voz alta y plantea preguntas:

- ¿De qué se trata el problema?
- ¿Qué nos pide hacer?
- ¿Cómo podremos resolverlo?

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -----

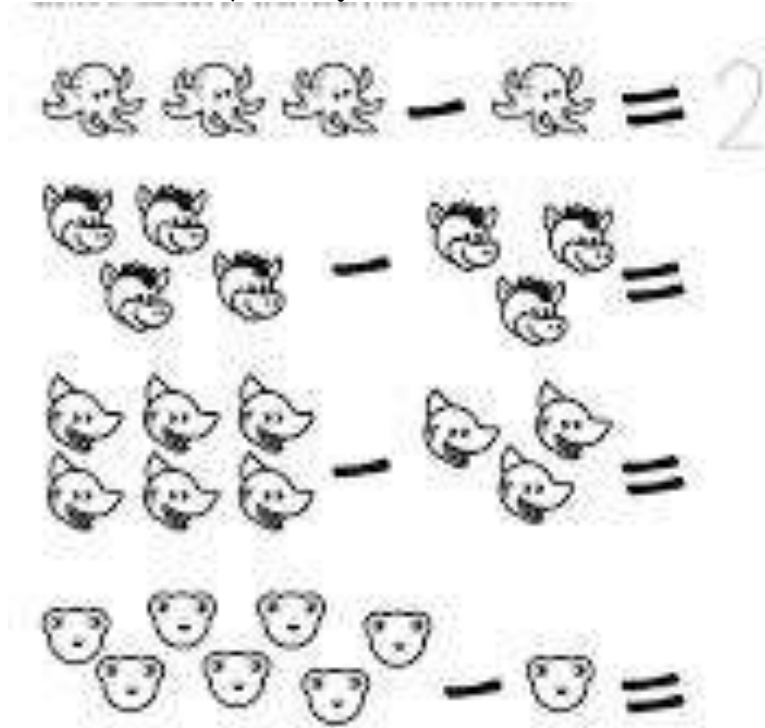
- Se pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Se les guía con preguntas: ¿qué haremos para solucionar el problema?
- Se forman equipos de trabajo, asignándole el reto.
- Se dará una hoja a cada grupo o la mitad de un papelógrafo y se le indicará que representen la estrategia trabajada.

SOCIALIZACION DE REPRESENTACIONES -----

- Al culminar la actividad, se invita a que expliquen su resolución, de tal manera que socialicen su estrategia y que se verifique si las respuestas coinciden con los otros equipos.
- Solicita la participación de cada grupo para que presente lo realizado.
- Presta atención a la pronunciación correcta. plantean la siguiente pregunta: ¿Qué nos indica los números ordinales?

REFLEXION Y FORMALIZACION DE LA ESTRATEGIA -----

Los niños resuelven la ficha de aprendizaje



Luego se les pregunta:

- ¿En qué momentos podemos emplear lo aprendido?
- ¿para qué sirve?

CIERRE -----tiempo aproximado:60min

Recuerda junto con los niños lo trabajado en la sesión y pregunta:

- ¿qué aprendieron?
- ¿cómo aprendieron?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?
- ¿qué pasos seguimos para lograrlo?
- ¿tuviste alguna dificultad? ¿Cómo podrías superarlo?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS

N°	Nombre s y Apellido s	Dimensión 1: Clasificación								Dimensión 2: Seriación						Dimensión 3: Noción de número					
		El niño(a) reconoce y clasifica en aspectos perceptuales (color, tamaño y forma).		El niño(a) agrupa por semejanzas o diferencias.		El niño(a) agrupa figuras con objetos complejos		El niño(a) agrupa objetos por diferencias, pertenencias o inclusión		El niño(a) marca correctamente el gráfico que corresponde a la serie.		El niño(a) descubre la regla de la secuencia.		El niño (a) completa la serie y señala la regla de formación.		El niño(a) Selecciona y representa cantidades que el docente indica mayor, menor o igual)		El niño(a) divide y explica cantidades de mayor, menor o igual.		El niño(a) compara cantidades de mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	NIÑO 1	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
2	NIÑO 2	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
3	NIÑO 3	X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
4	NIÑO 4	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
5	NIÑO 5	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
6	NIÑO 6	X		X		X		X		X		X		X		X			X	X	
7	NIÑO 7	X		X		X		X		X		X			X		X		X		X
8	NIÑO 8	X		X		X		X		X		X		X			X		X		X
9	NIÑO 9	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
10	NIÑO 10	X		X		X		X		X		X		X			X	X			X
11	NIÑO 11	X		X		X		X		X		X			X		X	X		X	
12	NIÑO 12	X		X		X		X		X		X		X			X	X		X	
13	NIÑO 13	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
14	NIÑO 14	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
15	NIÑO 15	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
16	NIÑO 16	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
17	NIÑO 17	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
18	NIÑO 18	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
19	NIÑO 19	X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
20	NIÑO 20	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	