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

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64043 MONTE ALEGRE, NESHUYA, UCAYALI, 2024.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR
SIMON PEREZ, MERY LUZ
ORCID:0000-0002-6623-6193

ASESOR
QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID:0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE-PERÚ
2024

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTA N° 0094-075-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **21:50** horas del día **26** de **Noviembre** 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**, conformado por:

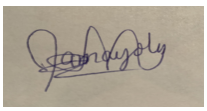
TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64043 MONTE ALEGRE, NESHUYA, UCAYALI, 2024.**

Presentada Por :
(2005130010) **SIMON PEREZ MERY LUZ**

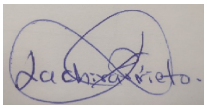
Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Primaria.**

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

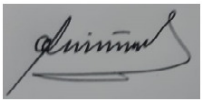


TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro



LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro



Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
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: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64043 MONTE ALEGRE, NESHUYA, UCAYALI, 2024. Del (de la) estudiante SIMON PEREZ MERY LUZ, asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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,06 de Enero del 2025

Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi hija, Dara Carrión Simón, la luz de mis ojos y la razón de mi lucha. Esta tesis es un testimonio de mi amor incondicional y mi deseo de construir un futuro mejor.

Agradecimiento

A Dios, por su infinito amor y misericordia, por permitirme alcanzar esta meta y por ser mi fortaleza en los momentos difíciles.

A mi madre Antonia Pérez, por el apoyo incondicional, porque ella es la fuente de inspiración de todos mis esfuerzos para lograr el camino de la superación.

A mi esposo Arnol Carrión, con cariño y amor, gracias por tu apoyo y comprensión durante estos años de estudio. Tu sacrificio ha sido fundamental para lograr esta meta.

A mis hermanos, por su apoyo durante los momentos más desafiantes de este proceso. Sus palabras de aliento y su paciencia me dieron la fuerza para seguir adelante.

Al director José Alfredo Torres Salas, por otorgar los permisos para el desarrollo de la investigación en la Institución Educativa N.º 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali.

Índice general

Carátula I
Constancia de originalidad II
Jurado III
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 6
2.2. Bases teóricas de la investigación 10
2.3. Hipótesis 29
III. METODOLOGÍA 30
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación 30
3.2. Población y muestra 31
3.3. Variables. Definición y operacionalización 32
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información 35
3.5. Método de análisis de datos 37
3.6. Aspectos éticos 39
IV. RESULTADOS 42
V. DISCUSIÓN 51
5.1. Discusión de los resultados 51
5.2. Limitaciones del estudio 56
VI. CONCLUSIONES 57
VII. RECOMENDACIONES 59
Referencias bibliográficas 60
ANEXOS 69
Anexo 01. Carta de recojo de datos 69

Anexo 02. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación..... 70
Anexo 03: Matriz de consistencia 71
Anexo 04: Instrumento de la recolección de información..... 72
Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos 74
Anexo 06: Formato de consentimiento informado 87
Anexo 07: Base de datos y sesiones 90

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población de estudio 31
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio 32
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables 34
Tabla 4. Baremos del instrumento 35
Tabla 5. Validación por juicio de expertos 36
Tabla 6. Niveles de confiabilidad 37
Tabla 7. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el pre test 42
Tabla 8. Sesiones basadas en los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática 44
Tabla 9. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el post test 46
Tabla 10. Distribución del nivel de aprendizaje en el área de matemática según el pre y post test 47
Tabla 11. Prueba de normalidad 48
Tabla 12. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo 49
Tabla 13. Estadísticos de prueba de Wilcoxon 50

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el pre test 42
Figura 2. Sesiones basadas en los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática 45
Figura 3. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el post test 46
Figura 4. Distribución del nivel de aprendizaje en el área de matemática según el pre y post test 47

Resumen

La investigación actual se inició debido a indicadores que mostraron que algunos estudiantes presentan retrasos en el desarrollo de su aprendizaje en el área de matemáticas a nivel de resolución de problemas de cantidad, resolución de problemas de regularidad equivalencia y cambio, resolución de problemas de movimiento, forma y localización. Es por ello que se formuló el siguiente objetivo general: Determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron los niños del nivel inicial del aula de 3 a 5 años y la muestra fueron los 30 estudiantes de segundo grado de primaria. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento un cuestionario validado por juicio de tres expertos y cuya confiabilidad de Alfa de Cronbach fue 0.937. Respecto a los resultados podemos evidencia en el pre test un aprendizaje en nivel proceso con un 83%, el cual mejoraron a través del programa de juegos lúdicos, donde en el post test llegaron a un nivel de logro destacado con un 87%. Se concluyó que los juegos lúdicos desarrollan significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes de segundo grado de primaria, que se corroboro con la prueba no paramétrica de wilcoxon a un nivel de sig. de 0,001.

Palabras clave: aprendizaje, ejecución, juegos lúdicos, matemática, planificación

Abstract

The current investigation was initiated due to indicators that showed that some students present delays in the development of their learning in the area of mathematics at the level of solving quantity problems, solving problems of regularity, equivalence and change, solving movement problems, shape and location. That is why the following general objective was formulated: Determine the way in which the recreational games program improves learning in the area of mathematics in second grade primary school students of Educational Institution No. 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population was children from the initial classroom level from 3 to 5 years old and the sample was 30 second grade primary school students. The technique used was the survey and the instrument was a questionnaire validated by the judgment of three experts and whose Cronbach's Alpha reliability was 0.937. Regarding the results, we can see in the pre-test learning at a process level with 83%, which improved through the recreational games program, where in the post-test they reached an outstanding level of achievement with 87%. It was concluded that recreational games significantly develop learning in the area of mathematics in second grade primary school students, which was corroborated with the non-parametric Wilcoxon test at a sig level. of 0.001.

Keywords: learning, execution, playful games, mathematics, planning

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para los seres humanos la matemática es una materia educativa de suma importancia que ocupa en el conocimiento y el desarrollo de nuestra cultura y nuestra sociedad. A su vez su aprendizaje en la educación primaria, se encuentra en constantes desarrollos y reajustes, por ello existe como una variante de investigaciones en la ciencia cuya función es preparar a los estudiantes para el futuro, dándoles los instrumentos necesarios para hacerlos competentes en el mundo, donde dicha área es fundamental para el desarrollo las ingenierías, construcciones, tecnologías modernas y otras. Estas áreas contribuyen con el aprendizaje de organizar y contribuir con las personas a formar personas de bien, sistematizar y analizar la información, de esta manera, las personas en el mundo tomarán las decisiones pertinentes de una manera creativa (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU, 2019]).

Estudios hechos en el contexto internacional, como el realizado por el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (Programme for International Student Assessment [PISA, 2021]), se encontró que incluso, los países del primer mundo como España presentan carencias en aprendizaje del área de matemáticas, ya que en los resultados de las pruebas que se hicieron a sus representantes, se encontró que el 70% se ubicaron entre los niveles intermedios y bajos, terminando entre los 13 países de un total de 79 que no mostraron mejora en matemática. Por otro lado, en Latinoamérica, un estudio hecho en Ecuador, determinó que el 67% de los estudiantes obtuvieron porcentajes menores del 10% en sus evaluaciones del rendimiento académico en matemáticas, obedeciendo a que los estudiantes no pueden resolver problemas matemáticos y de razonamiento (Arévalo, 2023).

A nivel nacional, en un informe hecho por MINEDU (2023) se reveló, que la última evaluación nacional de los resultados de aprendizaje educativo hecha por esta entidad donde se observó mejoras en el rendimiento del aprendizaje en el área de matemáticas fue la del año 2019, logrando un incremento de 2,3 puntos porcentual a 3,6 en estudiantes de 2do grado de primaria a nivel de la nación, sin embargo, desde aquel año en adelante no han existido más progresos. Esto se evidencia en el estudio hecho por Sarango (2023) donde se encontró que el 73,2% de estudiantes de primaria se encuentran en un nivel intermedio del aprendizaje de matemáticas; y son más aun alarmantes los resultados encontrados en el estudio de Torres (2021) donde el 75% de los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio del aprendizaje del área de matemáticas cuando fueron evaluados por primera vez.

Por otro lado, a nivel regional, en Ucayali se observó en un estudio hecho por Concha (2022) que, en una institución educativa, al medir el aprendizaje del área de matemática, se obtuvo que el 45% de la muestra se ubicaron en el nivel inicio, puesto que no deducen los resultados de las operaciones básicas matemáticas, no presentan un buen memorismo para los números, no logran captar cifras grandes mayores a 3 dígitos y esto al parecer es porque no cuentan con estrategias que ayuden a desarrollar su aprendizaje matemático. En otro estudio hecho por Miranda (2021) en Ucayali distrito, se corroboran las cifras anteriores, ubicando al 66,33% de la muestra de estudiantes se encontraron en el nivel de inicio.

Esta realidad no es ajena a lo que sucede con los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, en donde se puede observar inconvenientes en el área de matemáticas respecto a su aprendizaje, ya que existe temor hacia la consigna de poder responder a problemas matemáticos planteados por el docente. Así mismo, es que este temor ha sido consignado no solo por la falsa creencia de que las matemáticas son complicadas, sino por la participación del mismo docente, el cual no ha sabido cómo incorporar una forma de educar divertida y didáctica, con el curso expuesto, lo que ha generado que muchos docentes se hayan visto limitados en la aplicación y diseño de didácticas de alto impacto por no acceder a tecnologías y/o apoyo gubernamental, para implementar este tipo de acciones provechosas para el aprendizaje de dicha área.

Llanos (2019) menciona que los juegos lúdicos son actividades para la diversión y el goce de los competidores, en muchas situaciones, en el plano educativo, funcionan como instrumento didáctico lo que quiere decir que, toda actividad lúdica al ocasionar distracción guiada, estimula el disfrute y la colaboración activa de los educandos, estimulando y activando las cualidades que tiene en esta situación el alumno. Para García (2015) los juegos lúdicos de las matemáticas son parte de la vivencia del ser humano, especialmente en los niños y niñas, de tal manera que los especialistas o las personas más expertas lo han acoplado o acondicionado para el logro de los aprendizajes, para motivar al estudiante o a los infantes, de tal manera que se ha convertido como estrategia de aprendizaje y a la vez desarrolla la comunicación más eficaz entre docente y el estudiante.

De modo que, Gutiérrez (2021) refieren que el uso de los juegos lúdicos son estrategias de enseñanza que influyen en el estudiante haciendo que tomen conciencia de las diferentes nociones tempero espacial, de cantidad, de textura y desde pequeño se propicia el

razonamiento para la solución de problemas, de esta manera demuestra que el juego lúdico desarrolla la habilidad mental matemática; es decir durante el desarrollo de sus actividades los infantes se orienta a desarrollar procesos mentales como el pensar, memorizar, razonar, resolver, captar, contar así como sintetizar o maximizar un resultado ante las diferentes realidades que se le presenten, concretando en que estas estrategias estimulan y fomentan el aprendizaje en el área de matemáticas, por medio de una secuencia de ocupaciones metodológicas fundamentadas en el diseño, la planeación y la ejecución.

Quintanilla (2021) destaca que el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos matemáticos en la escuela, se ven modificados por diversos factores, tales como la motivación por parte de los docentes, el interés del estudiante, el tiempo dedicado al curso, las técnicas de aplicación en el aula, las tareas asignadas y los tipos de evaluaciones, entre otros. Profundizando más en el tema, este proceso se modifica o mejora aún más cuando se toma en cuenta las formas didácticas que implican su razonamiento, tales como la comprensión del problema, la búsqueda de estrategias, la representación simbólica de las situaciones, la formalización de lo aprendido y la reflexión de las acciones, aciertos y dificultades en el proceso de resolución.

Las dificultades en el aprendizaje de la matemática, ya sea por fracaso escolar, analfabetismo, preparación académica reducida, carencia de infraestructura pedagógica, ausencia del interés por parte tanto del alumno y el docente y la carencia de aplicación de estrategias metodológicas activas, traen consecuencias severas para el estudiante, como se incapaces de resolver operaciones fundamentales como la suma, resta, multiplicación y división, aislamiento de los alumnos en su entorno educativo, abandono escolar, afectando emocional y neurológicamente áreas como la atención, memoria, autoestima, las habilidades sociales, repercutiendo en un futuro lejano como personas de sociedad a tener limitaciones en la carrera profesional, dificultades en la toma de decisiones financieras, autoconfianza reducida, menor desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas (Rojas, 2022).

La variable independiente, juegos lúdicos, a lo largo de la investigación, se basará en la Teoría Psicológica de Freud (1971) donde, en relación con el juego en edad escolar, estableció que es la estrategia más eficaz para construir los aprendizajes en el educando, ya que el juego es el alimento de sus emociones, y por eso se considera como fuente de su

desarrollo; el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa para que los niños aprendan diferentes disciplinas, entre ellas la matemática, porque le da un sentido vivencial y es la razón principal para aprender significativamente, lo que deja entrever que los niños y las niñas desde que son pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo vital para su desarrollo.

Así mismo, la variable dependiente, aprendizaje en el área de matemáticas, a lo largo de la investigación, se basará en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1968), el mismo que refiere que el nuevo conocimiento se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. En matemáticas, esto implica que los nuevos conceptos deben conectarse con conocimientos previos, lo que facilita la comprensión y la retención a largo plazo. Asimismo, Ausubel (1968) habla de la estructura cognitiva, que se refiere a cómo la información se organiza en la mente. En matemáticas, la estructura cognitiva de un estudiante puede incluir conocimientos sobre números, operaciones, fórmulas, teoremas, etc., que deben organizarse de manera lógica para facilitar el aprendizaje.

Ante esta problemática, se planteó el siguiente enunciado general: ¿De qué manera el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024?; del cual partieron los siguientes enunciados específicos: ¿Cuáles son los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024?; ¿Cómo el diseño y ejecución del programa que incluye los juegos lúdicos mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024?; y ¿Cuáles son los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024?

En relación a la justificación, a nivel teórico, esta investigación se realizó con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el uso de los juegos lúdicos, así como los instrumento de evaluación del área de matemáticas en la resolución de problemas, razonamiento, síntesis y resolución de ejercicios básicos en la educación primaria, cuyos

resultados se sistematizaron en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación, ya que se demostró que el uso de los juegos lúdicos mejoró el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes de segundo grado de primaria. A nivel práctico, esta investigación se realizó porque existió la necesidad de mejorar el nivel de desarrollo del aprendizaje del área de matemáticas, con el uso de un programa de juegos lúdicos como parte del currículo nacional del sector educativo. A nivel metodológico, la elaboración y aplicación de sesiones de aprendizaje sobre los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de 2do grado de primaria, se investigaron mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia, mediante confiabilidades y validaciones. Una vez que se demostró su validez y confiabilidad, puede servir como aporte en otros trabajos de investigación y en otras instituciones educativas.

Finalmente, para responder a la interrogante de investigación, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. Seguido de sus objetivos específicos: Identificar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024; diseñar y ejecutar un programa que incluya los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024; y evaluar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

León (2023) realizó en Ecuador su tesis titulada: La lúdica en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "21 de abril", Riobamba. La cual tuvo como objetivo general: Determinar los niveles de competencias curriculares de aprendizaje, establecer las estrategias lúdicas que favorecen el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de quinto y sexto EGB de la Escuela de Educación Básica "21 de abril", periodo 2022-2023. Uno de los objetivos específicos orientados a mi investigación fue el de: Identificar los niveles de competencias curriculares de aprendizaje de la matemática de los estudiantes de quinto paralelo A, B, C, y sexto paralelo A, B, C, D de EBG de la Escuela de Educación Básica "21 de abril" de la ciudad de Riobamba. tuvo una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, y de diseño no experimental. Con una población de 166 estudiantes y una muestra de 79 estudiantes. Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario. Respecto a los resultados, se identificó que el 75% de los estudiantes tienen niveles de competencias curriculares de aprendizaje de la matemática bajos, mientras que el 25% tiene niveles de aprendizaje intermedio, y ningún estudiante tiene niveles de aprendizaje de matemáticas óptimos. Se concluyó que el nivel de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto paralelo A, B, C, y sexto paralelo A, B, C, D de EB, los cuales en general se encuentran en camino de desarrollar los niveles curriculares en el aprendizaje de la matemática.

Chacha (2022) realizó en Ecuador tu estudio titulado: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños del grado 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues. cuyo objetivo fue determinar de qué manera el juego como estrategia didáctica desarrolla el pensamiento lógico matemático en los niños del grado 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues. La metodología fue de tipo cuantitativo de nivel descriptivo y diseño pre-experimental. La población muestral estuvo conformada por 30 niños de educación básica del aula de grado 2. Para el recojo de la información se utilizó la técnica, la encuesta y como instrumento el cuestionario. en cuanto a los resultados, se obtuvo que en el pre test el 65% de estudiantes estuvieron en un nivel

inicio; el 35% estudiantes estuvieron en el nivel de proceso y ningún estudiante se encontraban con logro previsto ni destacado. En el post test, luego de aplicar el juego como estrategia ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio ni en proceso; el 72% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto; el 28% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. Se concluyó que el juego como estrategia didáctica si desarrolla el pensamiento lógico matemático en los niños del grado 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues.

Solórzano y Tiraguano (2020) realizó en Ecuador su estudio: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Tuvo como objetivo general determinar si las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje de la matemática. Tuvo una metodología de tipo aplicada de nivel descriptivo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 602 estudiantes y la muestra estuvo conformada por 42 niños de tercer grado de educación básica. Para el recojo de la información se utilizó la técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. Luego de aplicar los juegos lúdicos ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio ni en proceso; el 72% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto; el 28% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. Se concluyó que las actividades lúdicas si mejoran el aprendizaje de la matemática.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Torres (2021) en su investigación hecha en Puno, titulada: Juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de segundo grado “B” de primaria, Siervos de Dios Crucero – Puno 2021. Tuvo como objetivo determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática en niños de segundo grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021.Tuvo una metodología de tipo cuantitativo de nivel descriptivo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 20 niños de segundo grado “B” del nivel primaria. Para el recojo de la información se utilizó la técnica del examen escrito y como instrumento el cuestionario. En cuanto a los resultados, en el pre test el 75% de estudiantes estuvieron en un nivel inicio; el 25% estudiantes estuvieron en el nivel de proceso y ningún estudiante se encontraban con logro previsto ni destacado. En el post test, luego de aplicar los juegos lúdicos ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio ni en proceso; el 70% de estudiantes

alcanzaron el nivel de logro previsto; el 30% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. Se concluyó que; los juegos lúdicos influyen significativamente como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de segundo grado "B" de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021.

Rodríguez (2023) hizo su estudio en Chimbote, titulado: Juegos lúdicos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de segundo grado de educación primaria de la I.E Corazón De Jesús, Chimbote-2023. Tuvo como objetivo general determinar si a través de los juegos lúdicos se mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de segundo grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023. Un objetivo que apoya a mi investigación fue el de diseñar sesiones de aprendizaje basado en juegos lúdicos en el área de matemática. En relación con la metodología, fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y se ha considerado un diseño pre experimental, con una población de 43 estudiantes del tercer grado de primaria y para la muestra se ha trabajado con 23 niños del segundo grado de primaria de la sección A. la técnica que se utilizó fue la observación, y el instrumento guía de observación. En cuanto a los resultados el 56.5% (13) estudiantes alcanzaron un nivel de inicio mediante el pre test, lo cual indica que los estudiantes presentan problemas en cuanto al aprendizaje de matemáticas. Finalmente, en el post test, el 43,5% (10) estudiantes obtuvieron un nivel de logro y un 56,5% (13) estudiantes obtuvieron un nivel de proceso, luego de aplicar los juegos lúdicos. Respecto a las sesiones de aprendizaje: En la primera sesión el 60,9% de los niños tuvo un nivel de inicio del aprendizaje de las matemáticas, al avanzar las sesiones en la 6ta sesión el 52,2% de los estudiantes tuvo un nivel de proceso y en la última sesión el 56.5% se ubicó en nivel proceso y el 34,8% se ubicó en Logro. Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de segundo grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

Sarango (2023) realizó en Lima su estudio denominado: Influencia de juegos lúdicos en aprendizaje de matemática en educandos 1er. grado de primaria institución educativa Lima, 2023. Tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos lúdicos con el aprendizaje de la matemática en los educandos 1er grado de primaria institución educativa Lima 2023. Un objetivo que apoya a mi investigación en curso fue el de identificar el nivel de aprendizaje en el área de las matemáticas en los educandos 1er grado de primaria

institución educativa Lima 2023. El estudio fue de tipo básica, diseño pre experimental, de corte transversal, contando con una muestra no probabilística por conveniencia de 41 estudiantes de 1er. Grado de primaria, a quienes se les aplicó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario para medir la variable de estudio. En cuanto a los resultados, el aprendizaje de matemática el 2.4% de estudiantes presenta un nivel bajo, el 73.2% un nivel medio y el 24.4% un nivel alto. Se concluyó que los juegos lúdicos influyen de una manera positiva y significativa con el aprendizaje de la matemática en los educandos 1er grado de primaria institución educativa Lima 2023.

2.1.3. Antecedentes locales

Saavedra (2022) realizó en Ucayali su tesis titulada: Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Gotitas de Amor" Pucallpa 2022. Tuvo como objetivo demostrar que la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Inicial "Gotitas de amor "Pucallpa 2022". Contó con una metodología de tipo aplicada, de nivel descriptivo, diseño pre experimental. La población fue de 126 niños del nivel inicial de la I.E. "Gotitas de amor" y la muestra de 20 niños de 4 años. Se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento de recolección de datos a la lista de cotejo. Respecto a los resultados, en el pre test se ubican en los niveles de Inicio y en Proceso con porcentajes de 45% y 40% respectivamente. Mientras en el post test, los niños de 5 años se ubican en el nivel En proceso con 55% y Logrado 45%. Se concluyó que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Gotitas de amor "Pucallpa 2022.

Concha (2022) realizó en Ucayali su tesis titulada: Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado de primaria de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020. Tuvo como objetivo general establecer la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 2do grado de primaria de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020. El tipo de investigación fue cuantitativa, de nivel descriptiva y diseño pre experimental. Con una población de 40 niños del nivel inicial y una muestra de 20 niños de 2do grado. Se utilizó

la encuesta como técnica de recolección y como instrumento el cuestionario. Con respecto al aprendizaje en el área de matemáticas, el 45% de los estudiantes tienen un nivel de inicio; un 35% en nivel de proceso y un 20% se ubican en el nivel de logro esperado. Luego de aplicar los juegos tradicionales el 15% de los estudiantes tienen un nivel de inicio; un 25% en nivel de proceso y un 60% se ubican en el nivel de logro esperado. Se puede concluir que los juegos tradicionales influyen de una manera significativa con el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado de primaria de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020.

Tello y Rengifo (2021) realizaron en Ucayali su tesis titulada: Juegos lúdicos en el desarrollo el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes del 2do grado de educación primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad 2021. Tuvo como objetivo determinar la manera en que los juegos lúdicos desarrollan el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes del 2do grado de educación primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad 2021. El tipo de investigación fue cuantitativa, de nivel descriptiva y diseño pre experimental. Con una población de 244 niños del nivel primario y una muestra de 40 niños del aula de 2do grado de educación primaria. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección y como instrumento el cuestionario. Con respecto al aprendizaje en el área de matemáticas, el 52,5% de los estudiantes tienen un nivel de inicio; un 47,5% en nivel de proceso y ninguno se ubica en el nivel de logro esperado. Luego de aplicar los juegos lúdicos, el 77,3% de los estudiantes se ubicaron en nivel logro esperado, y el 22,7% se ubicó en nivel de proceso. Ninguno se ubicó en inicio ni en logro destacado. Se concluyó, tras la prueba de Wilcoxon con un sig. <0.001, que los juegos lúdicos si desarrollan el aprendizaje de la matemática.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos lúdicos

2.2.1.1. Concepto de juegos lúdicos

El juego lúdico es considerado como una manera o forma para el aprendizaje en los estudiantes, es necesario conocer tres aspectos muy importantes como es el estado biológico; es decir, trata o se relaciona a la alimentación de los estudiantes, de la misma

manera en el aspecto psicológico; muchas de las veces todos los hogares o familias no son o no está constituido como papá, mamá y hermanos; en ese sentido hay hogares disfuncionales y esto también influye en las actividades de los estudiantes y el otro aspecto es al ámbito social, en este caso el ámbito social se refiere en donde vive el estudiante, quienes vive en su entorno, como se traslada a la institución o centro de enseñanza, los recursos que tiene o hace uso; es decir son componentes básicos que por lo menos ayuda a asegurar el aprendizaje en los estudiantes (Moreno, 2022).

Llanos (2019) menciona que los juegos lúdicos son actividades para la diversión y el goce de los competidores, en muchas situaciones, inclusive como instrumento educativo, es decir que, toda actividad lúdica al ocasionar distracción guiada, estimula la recreación y la colaboración activa de los individuos, estimula y activa las cualidades que tiene en esta situación el alumno.

2.2.2.2. Programas de juegos lúdicos

En primer lugar, los programas son actividades en los cuales se programa para ser desarrollado con los estudiantes o grupos de discentes, se caracteriza por ser secuénciales, parte de una planificación, desarrollo y su evaluación o análisis del programa.

En ese sentido, Chacón (2021) refiere que el programa de juegos lúdicos son un conjunto de actividades que realiza el docente para la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula, donde las actividades están realizadas al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión, de esta manera el juego de nivel educativo que va a permitir que los niños desarrollen su pensamiento lógico y a su vez logren integrarse a la sociedad mediante las actividades del juego.

Gracias a esto, los juegos lúdicos ayudan a moldear la conducta, el comportamiento de los estudiantes del nivel primario, incluso los ayudan a concentrarte para seguir las normas que establecen un juego correcto, los diferentes tipos de juego se ha introducido de la cultura popular como por ejemplo el juego de ajedrez que ayuda a manejar las emociones de los que lo practican, de la misma manera, ayuda a desarrollar el planteamiento o estrategias de juego, el juego de ludotecas; es decir las fichas con contenidos educativos ayuda a desarrollar la creatividad o imaginación, en este caso la matemática el juego del

domino es una buena estrategia que ayuda a desarrollar habilidades de relación y suma (Mendoza, 2021).

2.2.1.3. Enfoques de los juegos lúdicos

El enfoque de los juegos lúdicos en la educación primaria se centra en utilizar el juego como una herramienta pedagógica para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Según Pérez (2019) los juegos lúdicos permiten a los niños aprender a través de la experiencia directa y la interacción social, lo que es crucial en esta etapa de desarrollo. Este enfoque no solo busca que los estudiantes adquieran conocimientos académicos, sino que también promueve habilidades socioemocionales como la cooperación, la empatía y la resiliencia. Al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas, se crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador, donde los niños pueden explorar, experimentar y construir conocimientos de manera natural y significativa.

Otro enfoque lúdico en la educación primaria es su capacidad para adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes. Como señala Rodríguez (2020) los juegos lúdicos pueden ser diseñados para atender diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, permitiendo una enseñanza más personalizada y efectiva. Este enfoque también enfatiza la importancia de la evaluación continua y formativa, donde el progreso de los estudiantes se puede observar a través de su participación en los juegos. En lugar de centrarse únicamente en el rendimiento académico tradicional, los juegos lúdicos permiten evaluar el desarrollo de competencias clave en un contexto más dinámico y menos estresante para los estudiantes.

2.2.1.4. Teorías de los juegos lúdicos

Freud (1971) consideraba el juego como una actividad crucial en la infancia, pues lo veía como una manera en la que los niños expresan sus deseos, conflictos y emociones inconscientes. Según Freud, el juego permite a los niños repetir y resolver situaciones que les causan ansiedad o frustración, de una manera segura y controlada. Esto está relacionado con su concepto de la "compulsión a la repetición", donde los niños, a través del juego, repiten experiencias que les resultan difíciles de procesar, como una forma de dominar y comprender esas experiencias.

En el contexto de la educación primaria, desde una perspectiva freudiana, los juegos lúdicos pueden verse como una herramienta para que los niños procesen y resuelvan conflictos internos y externos. A través del juego, los niños pueden explorar roles sociales, experimentar con diferentes identidades, y manejar emociones complejas como el miedo, la rivalidad o la frustración. El juego lúdico en la educación primaria permite a los niños expresar libremente sus pensamientos y sentimientos, lo que puede contribuir a su desarrollo emocional y a su capacidad para lidiar con los desafíos de la vida (Álvarez, 2019).

El teórico Piaget (1951) postuló que los juegos lúdicos son cruciales para el desarrollo cognitivo, ya que permiten a los niños practicar y solidificar las habilidades adquiridas en cada una de las etapas de su desarrollo. En la educación primaria, que corresponde principalmente a la etapa de las operaciones concretas (aproximadamente entre los 7 y 11 años), Piaget (1951) señala que los niños comienzan a desarrollar un pensamiento lógico y sistemático. Durante esta etapa, los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la comprensión de reglas y la capacidad de pensar de manera estratégica. Los juegos que involucran reglas, como los juegos de mesa o deportivos, son particularmente importantes en esta etapa, ya que ayudan a los niños a internalizar normas sociales y a desarrollar el pensamiento lógico.

Piaget (1951) también destacó que el juego, que es más predominante en etapas anteriores (etapa preoperacional), sigue siendo relevante en la educación primaria, aunque en menor medida. A través del juego, los niños continúan explorando y experimentando con diferentes roles y situaciones, lo que les permite comprender mejor el mundo y su lugar en él.

2.2.1.5. Características de los juegos lúdicos

Los juegos lúdicos en la educación primaria se caracterizan por su capacidad de integrar el aprendizaje con el entretenimiento, promoviendo un ambiente en el que los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales mientras se divierten. Según Serrano (2019), estos juegos se diseñan para ser interactivos y colaborativos, fomentando la participación activa de los estudiantes. A través de los juegos lúdicos, los niños no solo aprenden conceptos académicos, sino que también desarrollan competencias como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, y la toma de decisiones. Además, la

naturaleza lúdica de estos juegos permite que los estudiantes se involucren de manera más profunda, lo que facilita la retención de información y el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Otra característica clave de los juegos lúdicos en la educación primaria es su flexibilidad y adaptabilidad a diferentes contextos de aprendizaje. Como indica Martínez (2020), estos juegos pueden ser ajustados para atender las necesidades específicas de los estudiantes, permitiendo que cada niño participe de acuerdo a su nivel de habilidad y conocimiento. Esto es especialmente importante en un entorno educativo diverso, donde los estudiantes pueden tener diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de desarrollo. Además, los juegos lúdicos pueden ser utilizados como herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes de manera informal, observando cómo aplican lo que han aprendido en situaciones prácticas y dinámicas.

2.2.1.6. Clasificación de los juegos lúdicos

Según Visconde (2019) los juegos lúdicos se clasifican en:

Juegos desarrollados en destrezas: En dichos tipos de juegos, se identifica por desarrollar ocupación sensorio motriz, en el cual las ocupaciones permanecen orientadas a mejorar la coordinación del proceso psico-motor. En esta acción los alumnos permanecen orientados a desarrollar capacidades y la actividad motriz, del mismo modo se dirige al aumento de sus habilidades, capacidades y ejercitación, se nace que, al proponer las ocupaciones por medio del juego, estas son alentadas por los seres más cercanos, creando en los alumnos mucha más seguridad en sí mismos y confianza para continuar realizando estas ocupaciones por medio del juego. Nos señala (Visconde, 2019).

Juegos basados en estrategias El desarrollo del juego, como táctica didáctica, posibilita que los estudiantes logren edificar sus propios conocimientos por medio de la experimentación, investigación, indagación y averiguación, procesos claves para poder hacer en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. (Visconde, 2019).

Juegos libres: Los juegos libres se presentan de manera espontánea no inician de un plan, son desarrolladas por ser sin dependencia de manipulación y ni se crean las

reglas principales para su aplicación, por ser espontáneo es inmediato, por ejemplo: jugar básquet, tenis o 3 en raya, estas son una actividad de manera rápida que reúne y practican, a fin de socializar e integrar con los participantes. (Visconde, 2019).

2.2.1.7. Estrategias de los juegos lúdicos

Las estrategias de los juegos lúdicos en la educación primaria se basan en la integración de actividades que promuevan el aprendizaje a través del juego, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Según Martínez (2020), una estrategia clave es la utilización de juegos que impliquen la resolución de problemas y desafíos, lo cual ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad en los niños. Estos juegos son diseñados para ser atractivos y estimulantes, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos adquiridos en situaciones prácticas. Además, los juegos lúdicos facilitan la comprensión de conceptos abstractos al convertirlos en experiencias concretas, lo que mejora la retención y el entendimiento.

Otra estrategia importante en los juegos lúdicos es la incorporación de actividades colaborativas que refuercen habilidades sociales y emocionales. Según García (2019), los juegos en grupo, que requieren cooperación y comunicación efectiva, son fundamentales para que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo y a desarrollar empatía hacia sus compañeros. Estas actividades no solo mejoran la dinámica de grupo dentro del aula, sino que también contribuyen al desarrollo de la inteligencia emocional, un aspecto crucial en la formación integral de los niños. Al participar en juegos lúdicos colaborativos, los estudiantes aprenden a negociar, resolver conflictos y tomar decisiones en conjunto, habilidades esenciales tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

2.2.1.8. Importancia de los juegos lúdicos

Según MINEDU (2019) especifica que el juego lúdico es importante porque:

- Es la principal actividad natural que desarrollan los niños y niñas para aprender, desarrollan sus principales actividades y destrezas.
- Permite dinamizar los procesos de pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presenta retos y estímulos que incitan la puesta en marcha de procesos intelectuales.

- Estimula la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorece la comprensión.
- Facilita la consolidación de contenidos matemáticos
- Posibilita el desarrollo de capacidades.
- Se conecta con la vida y potencia el aprendizaje.

En esta dinámica los estudiantes tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar ideas y compartir emociones, corregir y ser corregidos por sus compañeros. Tales juegos tienen estímulos: la actividad lúdica en sí misma, la actividad matemática que la acompaña y el relacionarse con otros (MINEDU, 2019).

2.2.1.9. Funciones de los juegos lúdicos

Los juegos lúdicos en la educación primaria cumplen funciones fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, al facilitar tanto el aprendizaje académico como el desarrollo de habilidades socioemocionales. Según Díaz (2017), una de las principales funciones de los juegos lúdicos es la de servir como herramienta pedagógica para hacer más accesibles y comprensibles conceptos complejos. Los juegos permiten a los estudiantes interactuar con el material de manera dinámica y práctica, lo que les ayuda a internalizar conocimientos de forma más efectiva. Esta metodología es especialmente útil en áreas como las matemáticas y las ciencias, donde los juegos pueden ilustrar conceptos abstractos y fomentar el pensamiento crítico.

Además de su función educativa, los juegos lúdicos desempeñan un papel crucial en el desarrollo social y emocional de los niños en la educación primaria. Según Ruiz (2018), los juegos en el aula fomentan la cooperación, la empatía y el respeto por las normas, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales fundamentales. A través de los juegos, los niños aprenden a trabajar en equipo, a resolver conflictos y a comunicarse de manera efectiva con sus compañeros. Estas habilidades son esenciales no solo para su vida escolar, sino también para su desarrollo personal y social a largo plazo, lo que subraya la importancia de incluir actividades lúdicas en el currículo educativo.

2.2.1.10. Dimensiones del programa de juegos lúdicos

Planeación: La dimensión de planeación en los juegos lúdicos se refiere al proceso de diseño y organización del juego antes de su ejecución. Según Huizinga (2019), la planeación es fundamental porque establece los objetivos del juego, las reglas que guiarán la actividad, y los materiales que se necesitarán. En el contexto educativo, la planeación también debe considerar las competencias que se desean desarrollar en los estudiantes y cómo el juego puede integrarse de manera efectiva en el currículo. La planeación cuidadosa asegura que el juego sea no solo divertido, sino también una herramienta pedagógica eficaz que promueva el aprendizaje y el desarrollo de habilidades específicas.

Esta dimensión tiene el siguiente indicador: Diseña estrategias metodológicas basadas en el problema de una realidad; este indicador evalúa la capacidad de los estudiantes para crear y aplicar planes o estrategias en juegos que respondan a problemas o situaciones reales o cotidianas que se les presentan. Por ejemplo, en un juego que simula una tienda, los estudiantes pueden desarrollar reglas y métodos para gestionar una "venta" de manera efectiva, basándose en una situación real de comprar y vender (Huizinga, 2019).

Ejecución: La ejecución es la fase en la que el juego lúdico se lleva a cabo. De acuerdo con Sánchez y Pérez (2021), la ejecución implica la participación activa de los estudiantes, quienes interactúan con los elementos del juego y aplican las reglas establecidas durante la planeación. Esta fase es crucial, ya que es donde los niños ponen en práctica las habilidades cognitivas, sociales y emocionales que se pretendía desarrollar. Además, la ejecución del juego debe ser flexible, permitiendo adaptaciones sobre la marcha para mantener el interés y la participación de todos los estudiantes. Una buena ejecución requiere la supervisión y guía del docente, quien facilita el desarrollo del juego y asegura que los objetivos pedagógicos se estén cumpliendo.

Esta dimensión tiene el siguiente indicador: Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios y materiales actualizados y variados: este indicador evalúa la capacidad de los niños para participar en juegos y actividades de aprendizaje utilizando una gama diversa de recursos y materiales modernos. Por ejemplo, los niños pueden usar materiales como aplicaciones educativas, juegos de mesa innovadores, o recursos digitales para explorar conceptos matemáticos o de lenguaje, mostrando flexibilidad y creatividad en el uso de diferentes herramientas para apoyar su aprendizaje (Sánchez y Pérez, 2021).

Evaluación: La evaluación en los juegos lúdicos es la etapa en la que se reflexiona sobre los resultados obtenidos, tanto por parte de los estudiantes como del docente. Según García (2019), la evaluación debe considerar no solo el cumplimiento de las reglas y objetivos del juego, sino también el proceso de aprendizaje de los estudiantes, su participación, y el desarrollo de competencias. La evaluación puede ser formal o informal y debe incluir tanto la autoevaluación de los estudiantes como la retroalimentación del docente. Es una oportunidad para identificar áreas de mejora y para ajustar futuras actividades lúdicas en función de las necesidades observadas. La evaluación no solo mide el éxito del juego, sino también su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

Esta dimensión tiene el siguiente indicador: Determinar los efectos del programa de juegos lúdicos y el nivel de logro de las capacidades de los estudiantes; este indicador evalúa la capacidad para medir cómo los juegos lúdicos implementados impactan en el desarrollo de habilidades y capacidades de los niños. Incluye la evaluación de cómo estos juegos contribuyen al aprendizaje y al desarrollo de habilidades específicas, así como el análisis del grado en que los estudiantes han alcanzado los objetivos establecidos a través de estas actividades. Por ejemplo, se puede revisar si los juegos ayudan a mejorar las habilidades matemáticas o de comunicación y cómo estos avances se reflejan en el desempeño general de los estudiantes (García, 2019).

2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática

2.2.2.1. Concepto de aprendizaje

Partiendo del planteamiento que el aprendizaje es un aspecto clave en la educación, parece prudente tener en cuenta el planteamiento que realizan Ausubel et al. (1997) relacionadas con que las teorías del aprendizaje son más interdependientes que mutuamente exclusivas, lo que posibilita comprender la profunda vinculación o agrupación con puntos teóricos y prácticos para las ciencias de la enseñanza y como tal centrado en la praxis educativa.

Asimismo, gracias al aprendizaje, el alumno relaciona lo que ya sabe con los nuevos conocimientos, lo cual involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje (Sarmiento, 2021).

El aprendizaje en el área de matemáticas se refiere al proceso a través del cual los estudiantes adquieren, comprenden y aplican conceptos matemáticos, habilidades y estrategias para resolver problemas. Este tipo de aprendizaje implica no solo la memorización de fórmulas y procedimientos, sino también el desarrollo de un pensamiento lógico y crítico que permita a los estudiantes comprender la relación entre los números, las operaciones, y los patrones (Godino y Batanero, 2023).

El aprendizaje matemático también está relacionado con el desarrollo de habilidades cognitivas como la capacidad de análisis, la resolución de problemas y el razonamiento abstracto. Estos son aspectos cruciales que permiten a los estudiantes no solo comprender el contenido matemático, sino también aplicarlo en diversas situaciones, tanto en el contexto educativo como en su vida cotidiana (Sarmiento, 2021).

2.2.2.2. Definición del área de matemática

El área de matemáticas en la educación primaria se define como el campo del conocimiento que se enfoca en desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para comprender, utilizar y aplicar conceptos matemáticos básicos en su vida cotidiana. Según García (2018), la enseñanza de las matemáticas en esta etapa educativa se centra en la adquisición de habilidades fundamentales como el cálculo aritmético, la comprensión de la geometría básica, y la capacidad de resolver problemas a través del pensamiento lógico. Estos conocimientos no solo son esenciales para el progreso académico en áreas más avanzadas, sino que también son aplicables en la vida diaria, ayudando a los niños a tomar decisiones informadas y a comprender el mundo que los rodea a través de números y formas.

Además, el área de matemáticas en la educación primaria también abarca el desarrollo de competencias más abstractas como el razonamiento lógico y la capacidad de identificar patrones y relaciones entre diferentes elementos. Martínez (2019) señala que la enseñanza de las matemáticas en esta etapa debe ir más allá de la simple memorización de hechos numéricos, promoviendo una comprensión profunda de los conceptos que permita a los estudiantes aplicarlos en situaciones nuevas y variadas. Esta comprensión se construye gradualmente a través de la resolución de problemas y la experimentación, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar una base sólida para futuros aprendizajes en matemáticas y otras

disciplinas.

2.2.2.3. Enfoques del aprendizaje en el área de matemática

El aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria se enfoca en desarrollar la capacidad de los estudiantes para comprender y aplicar conceptos matemáticos de manera efectiva y significativa. Según Pérez (2018), uno de los enfoques clave es el aprendizaje constructivista, donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de la interacción con problemas y situaciones reales. Este enfoque promueve la idea de que los niños aprenden mejor cuando pueden relacionar los conceptos matemáticos con su experiencia diaria, lo que facilita la comprensión y la retención a largo plazo. Además, este enfoque alienta a los docentes a crear un ambiente de aprendizaje donde los errores se vean como oportunidades para el desarrollo, fomentando una mentalidad de crecimiento en los estudiantes.

Otro enfoque importante en el aprendizaje de matemáticas en la educación primaria es el enfoque centrado en la resolución de problemas. De acuerdo con Rodríguez (2019), este enfoque coloca a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, permitiéndoles explorar y descubrir soluciones a problemas matemáticos a través de la investigación y la experimentación. En lugar de memorizar procedimientos, los estudiantes aprenden a aplicar el conocimiento matemático de manera flexible y creativa, lo que es esencial para su desarrollo cognitivo y para enfrentar desafíos en situaciones reales. Este enfoque también promueve el pensamiento crítico y el razonamiento lógico, habilidades fundamentales que son transferibles a otras áreas del conocimiento y de la vida diaria.

2.2.2.4. Teoría del aprendizaje en el área de matemática

Ausubel (1968) planteó la teoría del aprendizaje significativo, refiriendo que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial con lo que el estudiante ya conoce. En el contexto del aprendizaje de las matemáticas en la educación primaria, Ausubel sugiere que los conceptos matemáticos deben ser introducidos de manera que se conecten con las estructuras cognitivas previas del estudiante, facilitando así una comprensión más profunda y duradera.

En el área de matemáticas, Ausubel (1968) enfatiza la importancia de la "asimilación" de nuevos conceptos dentro de marcos conceptuales preexistentes. Por ejemplo, cuando un estudiante aprende un nuevo concepto matemático como la multiplicación, este debe ser relacionado con su comprensión previa de la adición repetida. En lugar de aprender procedimientos aislados, los estudiantes deben entender cómo las nuevas ideas matemáticas se integran y expanden sobre lo que ya saben, lo que conduce a un aprendizaje más significativo y menos susceptible al olvido.

Además, Ausubel (1968) destaca el uso de "organizadores previos", que son conceptos generales o ideas que se presentan antes de la nueva información para facilitar su comprensión. En matemáticas, un organizador previo podría ser una introducción al concepto de agrupación antes de enseñar la multiplicación. Esto ayuda a los estudiantes a construir un marco conceptual que les permite asimilar y entender mejor el nuevo material matemático.

2.2.2.5. Características del aprendizaje en el área de matemática

El aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria se caracteriza por ser progresivo y acumulativo, lo que significa que los conceptos se presentan de manera gradual, construyendo sobre conocimientos previos para desarrollar una comprensión más profunda. Según Gómez (2018), este enfoque secuencial es crucial, ya que permite que los estudiantes consoliden sus habilidades básicas antes de avanzar a conceptos más complejos. Además, el aprendizaje en matemáticas está diseñado para ser concreto en las primeras etapas, utilizando materiales manipulativos y ejemplos visuales que faciliten la transición hacia un pensamiento más abstracto. Este proceso de concreción a abstracción es esencial para que los estudiantes desarrollen habilidades de razonamiento lógico y resolución de problemas.

Otra característica importante del aprendizaje en matemáticas en la educación primaria es su enfoque en la aplicación práctica de los conceptos. Según López (2019), las matemáticas en esta etapa no solo se enseñan como un conjunto de reglas o procedimientos, sino que se integran en situaciones cotidianas y problemas reales para que los estudiantes puedan ver su relevancia y utilidad. Este enfoque práctico ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión significativa y a evitar la memorización mecánica sin comprensión. Además, fomenta la autonomía y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes

aprenden a aplicar los conocimientos matemáticos en contextos variados, lo que fortalece su confianza y competencia en la materia.

2.2.2.6. Clasificación del aprendizaje en el área de matemática

La clasificación del aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria se puede dividir en tres categorías principales: el aprendizaje conceptual, el aprendizaje procedimental y el aprendizaje actitudinal. Según Torres (2017) la división se establece de la siguiente manera:

> **El aprendizaje conceptual:** se refiere a la comprensión de los conceptos y principios matemáticos fundamentales, como la naturaleza de los números, las operaciones básicas y las relaciones espaciales. Este tipo de aprendizaje es crucial para que los estudiantes desarrollen una base sólida que les permita avanzar a conceptos más complejos en etapas posteriores.
>
> **El aprendizaje procedimental:** se centra en la habilidad para llevar a cabo operaciones matemáticas y aplicar métodos específicos para resolver problemas. Este aprendizaje implica la práctica y la automatización de procesos como la suma, la resta, la multiplicación y la división, así como el uso de algoritmos y estrategias para la resolución de problemas. Finalmente, el aprendizaje actitudinal abarca las actitudes, valores y disposiciones que los estudiantes desarrollan hacia las matemáticas, incluyendo la confianza en sus habilidades, el interés por la materia y la perseverancia en la resolución de problemas.

2.2.2.7. Estrategias del aprendizaje en el área de matemática

Las estrategias del aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria se enfocan en promover la comprensión profunda y el pensamiento crítico a través del uso de actividades manipulativas y la resolución de problemas. Según García (2019), una estrategia clave es el uso de materiales manipulativos, como bloques, ábacos y figuras geométricas, que permiten a los estudiantes interactuar físicamente con los conceptos matemáticos. Estas herramientas ayudan a los niños a visualizar y experimentar las ideas matemáticas de manera tangible, lo que facilita la transición del pensamiento concreto al abstracto. Además, el uso

de manipulativos fomenta la exploración y el descubrimiento, lo que es esencial para desarrollar una comprensión sólida de los conceptos matemáticos.

Otra estrategia fundamental en el aprendizaje de matemáticas es la resolución de problemas contextualizados, que implica presentar a los estudiantes problemas matemáticos en situaciones de la vida real o en contextos que les resulten familiares. Según Ruiz (2020), esta estrategia no solo ayuda a los estudiantes a aplicar los conocimientos matemáticos de manera práctica, sino que también desarrolla habilidades de razonamiento y pensamiento crítico. Al enfrentar problemas reales, los estudiantes aprenden a analizar diferentes enfoques y a seleccionar las estrategias más adecuadas para llegar a una solución, lo que refuerza su comprensión y les proporciona una mayor autonomía en el aprendizaje. Esta estrategia es especialmente efectiva en fomentar un aprendizaje significativo y duradero.

Otra estrategia esencial en el aprendizaje de las matemáticas es el uso de materiales manipulativos. Según Vázquez (2018), los materiales manipulativos, como bloques de construcción, ábacos y figuras geométricas, permiten a los estudiantes interactuar de manera tangible con los conceptos matemáticos. Este enfoque es particularmente útil en las primeras etapas de la educación primaria, ya que ayuda a los estudiantes a comprender conceptos abstractos a través de experiencias concretas. Al manipular objetos físicos, los estudiantes pueden visualizar y experimentar los conceptos matemáticos, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera. Además, el uso de manipulativos promueve un aprendizaje activo y participativo, que es clave para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.

2.2.2.8. Importancia del aprendizaje en el área de matemática

El aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria es importante porque sienta las bases para el desarrollo del pensamiento lógico y crítico en los estudiantes. Según Gómez (2018), las matemáticas no solo proporcionan a los estudiantes herramientas esenciales para la vida diaria, como el cálculo y la medición, sino que también fortalecen su capacidad para razonar de manera lógica. Esta habilidad es clave para la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas, lo cual es fundamental en prácticamente todas las áreas del conocimiento y en la vida cotidiana. A través del aprendizaje matemático, los estudiantes desarrollan la habilidad de analizar situaciones, identificar patrones y formular estrategias, lo que es crucial para su éxito académico y personal.

Otra razón por la cual el aprendizaje de matemáticas en la educación primaria es crucial es que contribuye al desarrollo de la confianza y la autoestima en los estudiantes. Carrasco (2017) señala que cuando los niños logran comprender y aplicar conceptos matemáticos, experimentan un sentido de logro que refuerza su autoestima y les motiva a enfrentar nuevos desafíos. Esta confianza no solo es importante en el ámbito académico, sino que también se traduce en una actitud positiva hacia el aprendizaje en general. Los estudiantes que se sienten competentes en matemáticas están más dispuestos a participar activamente en otras áreas del conocimiento y a asumir riesgos intelectuales, lo que es esencial para su desarrollo integral.

Finalmente, el aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria es importante porque prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Según Ruiz (2020), en un mundo cada vez más tecnológico y basado en datos, las habilidades matemáticas son más relevantes que nunca. La capacidad de comprender y analizar información cuantitativa, de resolver problemas complejos y de adaptarse a nuevas tecnologías son esenciales para el éxito en la mayoría de las profesiones modernas. Por lo tanto, una sólida formación en matemáticas desde la educación primaria es fundamental para equipar a los estudiantes con las competencias necesarias para prosperar en un entorno globalizado y altamente competitivo.

2.2.2.9. Funciones del aprendizaje en el área de matemática

El aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria cumple funciones esenciales para el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. Una de las principales funciones es la de proporcionar herramientas para la resolución de problemas. Según Rodríguez (2022), a través del aprendizaje matemático, los estudiantes desarrollan habilidades para identificar, analizar y resolver problemas de manera lógica y sistemática. Estas habilidades no solo son aplicables en el contexto de las matemáticas, sino que también se transfieren a otras áreas del conocimiento y a la vida cotidiana. El dominio de las matemáticas permite a los estudiantes abordar situaciones complejas con confianza y aplicar estrategias efectivas para encontrar soluciones, lo que es fundamental para su éxito académico y personal.

Otra función crucial del aprendizaje en matemáticas es la de fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas. Según Hernández (2023), las matemáticas enseñan a los estudiantes a evaluar información, reconocer patrones y hacer inferencias basadas en datos cuantitativos. Estas habilidades son esenciales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida diaria, donde la toma de decisiones informadas y basadas en evidencia es cada vez más importante. Al aprender a interpretar y manejar datos numéricos, los estudiantes desarrollan una base sólida para el pensamiento crítico, lo que les permite tomar decisiones más racionales y fundamentadas en diversas situaciones.

2.2.2.10. Dimensiones del aprendizaje en el área de matemática

Según (MINEDU, 2019), señala las siguientes competencias que debe lograr los estudiantes:

A) Resuelve problemas de cantidad: Se basa en que los estudiantes planteen nuevas soluciones para edificar y entender los números, así mismo sus operaciones y características de los sistemas numéricos. Además, ceder de sentido a dicho conocimiento en el caso y usarlos para reproducir o representar colaboraciones entre los datos y condiciones. Además, involucra a discernir las soluciones que necesita como la estimulación de un proceso de cálculo, para ello se selecciona métodos, tácticas, recursos y medidas. En esta competencia el entendimiento lógico hace comparaciones en los niños, induce características, por el medio de análogos explica los casos particulares, por ejemplo, los procesos de resolución de problemas (MINEDU, 2019).

Esta dimensión, según MINEDU (2019), presenta el indicador: Emplea noción de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras. Este indicador evalúa la capacidad de los niños para usar conceptos matemáticos de cantidad al analizar y comparar diferentes conjuntos de objetos o figuras. Los niños deben demostrar su habilidad para identificar y describir la cantidad de elementos en cada grupo, y hacer comparaciones entre estos grupos en términos de más, menos o igual cantidad. Por ejemplo, pueden comparar dos grupos de bloques para decir cuál tiene más bloques o si los grupos tienen la misma cantidad.

B) Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio: Se afirma en que los estudiantes por medio de las normas les permitan hallar valores desconocidos, a su vez caracterizar equivalencias, para hacer predicciones de la conducta de un fenómeno, con el

cambio de una intensidad a la otra. Para esto inecuaciones y funcionalidades, expone ecuaciones y usa tácticas, métodos y características para solucionarlas, manipular y graficar las expresiones de símbolo. De esta forma además razona de forma inductiva y deductiva, para decidir leyes en general por medio de diversos ejemplos, características y contra ejemplos. (MINEDU, 2019).

Esta dimensión, según MINEDU (2019), presenta el indicador: Establece secuencias con objetos de su entorno y material representativo. Este indicador evalúa la capacidad de los niños para organizar y crear secuencias utilizando objetos cotidianos o materiales específicos, como bloques o fichas, para representar patrones y ordenamientos. Los niños deben ser capaces de identificar, extender y reproducir secuencias basadas en criterios de regularidad, como colores, formas o tamaños, demostrando comprensión de cómo los patrones se repiten y cambian. Por ejemplo, pueden usar bloques de diferentes colores para crear y continuar una secuencia repetitiva.

C) Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Se basa en que el alumno se oriente y describa la postura y el desplazamiento de objetos y de uno mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las propiedades de los objetos con maneras geométricas bidimensionales y tridimensionales. Involucra que haga mediciones directas o indirectas del área, del perímetro, del volumen y de la función de los objetos, y que pueda edificar representaciones de las maneras geométricas para diseñar objetos, planos y maquetas, utilizando aparatos, tácticas y métodos de creación y medida. (MINEDU, 2019).

Esta dimensión, según MINEDU (2019), presenta el indicador: Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común. Este indicador evalúa la habilidad de los niños para identificar y agrupar objetos basándose en una característica compartida, como forma, tamaño, color o tipo. Los niños deben ser capaces de seleccionar objetos que cumplen con un criterio específico y clasificarlos en categorías adecuadas. Por ejemplo, pueden agrupar bloques de construcción por color o clasificar figuras geométricas según su forma, demostrando su comprensión de cómo organizar y diferenciar objetos en función de sus atributos.

D) Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre: Consiste en que el estudiante analice datos sobre un tema de interés o estudio o de situaciones aleatorias, que le permita tomar decisiones, elaborar predicciones razonables y conclusiones respaldadas en la

información producida. Para ello, el estudiante recopila, organiza y representa datos que le dan insumos para el análisis, interpretación e inferencia del comportamiento determinista o aleatorio de los mismos usando medidas estadísticas y probabilísticas. (MINEDU, 2019).
Esta dimensión, según MINEDU (2019), presenta el indicador Propone situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos. Este indicador evalúa la capacidad de los niños para generar ideas y formular preguntas relacionadas con sus propios intereses y el entorno del aula, con el propósito de recoger y analizar datos cualitativos. Los niños deben ser capaces de identificar temas o problemas relevantes, como preguntar a sus compañeros sobre sus juguetes favoritos y luego recopilar y organizar las respuestas para entender patrones o preferencias, aplicando un enfoque sencillo para la recolección y análisis de datos.

2.2.3. Relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemática

En el ámbito de la educación primaria, los juegos lúdicos se han consolidado como herramientas efectivas para el aprendizaje de conceptos matemáticos. Según Sarama y Clements (2019), los juegos matemáticos no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes. Estos juegos permiten a los niños explorar y experimentar con conceptos matemáticos en un entorno no estructurado, promoviendo así una comprensión más profunda y duradera de las matemáticas. La interacción y el aprendizaje basado en el juego ayudan a los estudiantes a internalizar y aplicar conceptos matemáticos de manera más efectiva.

Además, la implementación de juegos en el aula de matemáticas puede mejorar significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes. Según Ginsburg et al. (2018), los juegos matemáticos atraen la atención de los estudiantes al introducir desafíos y recompensas que hacen el aprendizaje más interesante y relevante. Este enfoque lúdico no solo ayuda a captar el interés de los niños, sino que también facilita la práctica repetida de habilidades matemáticas, lo cual es crucial para el dominio y la automatización de conceptos matemáticos básicos. Al hacer que el aprendizaje sea divertido, los juegos lúdicos pueden reducir la ansiedad hacia las matemáticas y aumentar la disposición de los estudiantes para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Los juegos lúdicos también fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes, lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades sociales y matemáticas.

Según Copley (2020), cuando los niños participan en juegos matemáticos en grupo, tienen la oportunidad de discutir estrategias, intercambiar ideas y resolver problemas juntos. Este tipo de interacción social no solo fortalece la comprensión matemática a través del diálogo y la negociación de conceptos, sino que también promueve habilidades interpersonales valiosas. La colaboración en juegos matemáticos permite a los estudiantes aprender unos de otros y construir un entendimiento colectivo, enriqueciendo así su experiencia educativa en matemáticas.

2.2.4. Definición de términos:

- El aprendizaje conceptual: se refiere a la comprensión de los conceptos y principios matemáticos fundamentales, como la naturaleza de los números, las operaciones básicas y las relaciones espaciales (Torres, 2017).
- El aprendizaje procedimental: se centra en la habilidad para llevar a cabo operaciones matemáticas y aplicar métodos específicos para resolver problemas (Torres, 2017).
- Juegos desarrollados en destrezas: En dichos tipos de juegos, se identifica por desarrollar ocupación sensorio motriz, en el cual las ocupaciones permanecen orientadas a mejorar la coordinación del proceso psico-motor (Visconde, 2019).
- Juegos basados en estrategias El desarrollo del juego, como táctica didáctica, posibilita que los estudiantes logren edificar sus propios conocimientos por medio de la experimentación, investigación, indagación y averiguación, procesos claves para poder hacer en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. (Visconde, 2019).
- Juegos libres: Los juegos libres se presentan de manera espontánea no inician de un plan, son desarrolladas por ser sin dependencia de manipulación y ni se crean las reglas principales para su aplicación, por ser espontáneo es inmediato (Visconde, 2019).

2.2.5. Marco contextual.

La Institución Educativa Institución Educativa N.º 64043. Monte Alegre, se localiza en, distrito de Irazola, en la Provincia de Padre Abad, departamento de Ucayali. Esta institución depende de la UGEL PADRE ABAD, la que inspecciona el servicio educativo, y

la misma que pertenece a la Dirección regional de educación DRE Ucayali (Dirección Regional de Educación Ucayali [DRE Ucayali, 2024]).

En esta Institución Educativa se otorga una educación de alta calidad en una atmósfera de ilustración segura, en donde se espera que los alumnos alcancen su total crecimiento intelectual, moral, físico, espiritual, social y emocional. Desde la puerta del centro educativo, los maestros y maestras reciben a los estudiantes con la finalidad de desarrollar las competencias, comúnmente llamadas aprendizajes con la finalidad de aprender, porque es la única herramienta para poder salir no solo de la pobreza, sino también de la ignorancia (DRE Ucayali, 2024).

2.3. Hipótesis

H1: El programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

H0: El programa de juegos lúdicos no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

El nivel de la investigación fue explicativo. Al respecto, Hernández y Mendoza (2019) refiere que el nivel de investigación es explicativo o descriptivo, puesto que se encarga de ver el por qué se hizo este trabajo estableciendo relación sobre las causas y efecto de nuestra investigación.

3.1.2. Tipo de investigación

La presente investigación según su propósito fue de tipo cuantitativo. Las conclusiones que se desprenden del análisis de esos datos se emplean por lo general para constatar hipótesis, previamente formuladas; para ello se emplean los números como fundamento para construcciones estadísticas (Hernández y Mendoza, 2019).

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño del estudio fue preexperimental ya que se considera una investigación con una o dos causas, ideales para el análisis de las posibles consecuencias de la investigación sobre las razones de la investigación sobre el tema de control del investigador (Hernández y Mendoza, 2019).

Es por ello que en la investigación se utilizó el diseño pre experimental

GE: O1 …….. X …….. O2

GE = Viene a ser el grupo de estudio.

O1 = Es el pre test que evalúa el aprendizaje en el área de matemáticas, antes de aplicar el programa de juegos lúdicos.

X = Viene a ser la variable independiente, que aplica el programa de juegos lúdicos.

O2 = Es el post test que evalúa el aprendizaje en el área de matemáticas, antes de aplicar el programa de juegos lúdicos.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Para Sánchez et al., (2019) una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. La población estuvo conformada por 150 estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Tabla 1

Distribución de la población de estudio.

Nivel	Aula	Cantidad	Total
Segundo grado	A	32	150 estudiantes
	B	34	
	C	30	
	D	32	
	E	32	

Nota. Nómina de matrícula de estudiantes de la Institución Educativa Primaria, 2024.

3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión:

- Niños matriculados en el segundo grado, durante el presente año lectivo.
- Niños cuyos padres de familia informados firmaron el consentimiento.
- Niños que acuden a sus clases con regularidad y evitan faltas.

Exclusión:

- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado
- Niños que presenten dificultades específicas de aprendizaje.
- Niños que se ausentaron durante la evaluación.

3.2.3. Muestra

La muestra estuvo constituida por un total de 30 estudiantes del 2° grado de primaria "C", entre ellos 15 niños y 15 niñas, de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024, matriculados en el año 2024, tal como se aprecia en la siguiente tabla:

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio.

Grados	**Sexo**		**Total**
	Hombres	**Mujeres**	
2do. "C"	15	15	30
Total			**30**

Nota. Nómina de matrícula de estudiantes del segundo grado de primaria, 2024

3.2.4. Técnica de muestreo

El muestreo de la siguiente investigación fue no probabilístico por conveniencia a criterio del investigador. Con base en ello, Ñaupas et al. (2019) manifiesta que el muestreo no probabilístico por conveniencia es un método de muestreo en la cual exhiben la muestra y son recogidos en una secuencian donde no brinda a todos niños de la dicha población.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Programa de Juegos lúdicos

Chacón (2021) refiere que el programa de juegos lúdicos son un conjunto de actividades que realiza el docente para la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula, donde las actividades están realizadas al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión, de esta manera el juego de nivel educativo que va a permitir que los niños desarrollen su pensamiento lógico y a su vez logren integrarse a la sociedad mediante las actividades del juego.

Variable dependiente: Aprendizaje en el área de matemáticas

El aprendizaje en el área de matemáticas se refiere al proceso a través del cual los estudiantes adquieren, comprenden y aplican conceptos matemáticos, habilidades y estrategias para resolver problemas. Este tipo de aprendizaje implica no solo la memorización de fórmulas y procedimientos, sino también el desarrollo de un pensamiento lógico y crítico que permita a los estudiantes comprender la relación entre los números, las operaciones, y los patrones (Godino y Batanero, 2023).

Tabla 3.

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable Independiente: Programa de juegos lúdicos.	Esta propuesta pedagógica basadas en estrategias de juegos lúdicos para desarrollar el aprendizaje en el área matemáticos a partir de situaciones relacionada con la vida de los niños. Será medido mediante las dimensiones: planificación, ejecución y evaluación.	Planificación	• Diseña estrategias metodológicas basadas en el problema de una realidad.	Escala ordinal	Nunca (3-5) A veces (6-7) Siempre (8-9)
		Ejecución	• Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios y materiales actualizados y variados.		
		Evaluación	• Determinar los efectos del programa juegos lúdicos y el nivel de logro de las capacidades de los estudiantes.		
Variable Dependiente: Aprendizaje en el área de matemática.	El aprendizaje de las matemáticas será medido mediante las dimensiones resuelve problemas de cantidad, de regularidad equivalencia y cambio, de movimiento, forma y localización, a través de una ficha de observación que contará con 20 ítems.	Resuelve problemas de cantidad	• Emplea noción de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras.	Escala nominal	Inicio (20-30) Proceso (31-41) Logro esperado (42-52) Logro Destacado (53-60)
		Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio	• Establece secuencias Con objetos de su entorno y material representativo.		
		Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	• Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común.		
		Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	• Propone situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos.		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica que se utilizó para la realización de esta investigación será la observación, la cual es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos (Escobar et al., 2019).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Para el presente estudio se empleó una guía de observación. Respecto a Quezada y Salcedo (2019) es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno.

El instrumento que se aplicó para la variable dependiente fue una guía de observación que consta de 4 dimensiones, y 20 ítems con tres alternativas de respuesta como: 1) nunca y 2) a veces y 3) Siempre. Cuyos baremos se clasificaron como: Inicio (20-30), en Proceso (31-41), Logro esperado (42-52), y Logro Destacado (53-60)

Tabla 4

Baremos del instrumento

Variable	Puntaje
Inicio	20 – 30
Proceso	31 – 41
Logro esperado	42 – 52
Logro destacado	53 – 60

Nota. Elaboración propia

3.4.3. Validez del Instrumento

Los autores Quezada y Salcedo (2019) consideran que la validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes.

Se realizó mediante el juicio de expertos, conformados por 3 docentes de la especialidad de Educación, con experiencia y formación continua en la especialidad. Las mismas que verificaron la coherencia interna del instrumento, la relación variable, dimensiones, indicadores. Quezada y Salcedo (2019) describen el juicio de expertos como un método efectivo para validar la fiabilidad de una investigación. Este enfoque se basa en la opinión informada de individuos con experiencia en el tema, quienes son reconocidos por sus pares como expertos competentes y pueden ofrecer información, evidencia, juicios y evaluaciones.

Tabla 5

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Dra. Velu Marianella Valles Medina	Aplicable
Mg. Karen Jacqueline Flores Pardo	Aplicable
Mg. Mabel Margot Benites Rolando	Aplicable

Nota: Elaboración propia

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Los autores, Hernández y Mendoza (2019) consideran que la confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales. La confiabilidad en el presente estudio se determinó, mediante prueba piloto, en una muestra de 15 niños en la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024, con similares características a la muestra oficial de este estudio, mediante el criterio de la prueba estadística de coeficiente de Alfa de Cronbach, la cual es una medida de consistencia interna que permite evaluar si los ítems de una escala miden lo mismo y, por lo tanto, se puede sumar sus puntuaciones para formar una escala o índice. El coeficiente de Alfa de Cronbach tuvo un valor de 0.937, que evidencia que el instrumento tuvo una alta confiabilidad.

Tabla 6

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
0.81 - 1.00	Muy alta
0.61 - 0.80	Alta
0.41 - 0.60	Moderada
0.21 - 0.40	Baja
0.01 - 0.20	Muy baja

Nota: Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Tras obtener los permisos correspondientes para aplicar el instrumento de recolección de datos en la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, del distrito de Neshuya, Ucayali, se procedió a su implementación con la muestra previamente indicada estudiantes de segundo grado de primaria. A continuación, se elaboró una base de datos utilizando la hoja de cálculo Excel 2018, y se realizó el análisis descriptivo de la información a través de tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Para probar la hipótesis, se aplicó un análisis inferencial mediante el software SPSS, versión 24. En primer lugar, se realizó un análisis de normalidad de los datos utilizando la prueba Shapiro Wilk. Dado que los resultados indicaron que los datos no seguían una distribución normal, se optó por aplicar la prueba Wilcoxon, una prueba no paramétrica que permite determinar la intensidad y el sentido de la relación o causalidad entre las variables en estudio, adecuada para situaciones con distribuciones de datos no normales.

La verificación de las hipótesis se llevó a cabo bajo los siguientes criterios: (a) descripción de la hipótesis de trabajo; (b) delimitación del nivel de significancia o margen de error asumido por el investigador; (c) selección de la prueba estadística adecuada; (d) estimación del valor p; y (e) toma de decisiones basada en estos resultados.

3.5.1. Procedimiento:

Los datos fueron recopilados siguiendo el procedimiento establecido para el diseño de pretest y post test con un solo grupo:

• **Gestiones para la realización de la investigación:** Se realizaron las coordinaciones con la dirección de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, del distrito de Neshuya, presentando la carta de autorización para la recolección de datos, dirigida al director de la institución educativa, la cual fue aceptada. Posteriormente, se procedió a aplicar el consentimiento informado a los padres o apoderados de los estudiantes de segundo grado de primaria, conforme al tamaño de la muestra.

• **Recolección de datos para el pretest:** Durante la primera semana de octubre, del 1 al 5, se realizó la aplicación del pretest a la muestra de estudio, compuesta por estudiantes de segundo grado de primaria, cuyos padres o apoderados habían otorgado previamente su consentimiento informado. El pretest se aplicó de manera individual, asegurando un entorno adecuado y libre de distracciones para cada estudiante. La duración promedio de la evaluación fue de aproximadamente 35 minutos por participante, tiempo durante el cual se observó a los estudiantes mientras interactuaban y participaban en las actividades programadas por la docente del aula, en el área de matemáticas. Se priorizó una observación participante para facilitar la recolección de información, procurando que la experiencia fuera amena y acorde a su nivel de desarrollo.

• **Ejecución de las sesiones o talleres diseñados:** Finalizada la aplicación del pretest, entre el 8 y el 18 de octubre, se procedió a implementar el preexperimental, que consistió en desarrollar 15 sesiones de aprendizaje, cada una con una duración de 45 minutos. Las sesiones se enfocaron en el área de matemáticas, diseñadas específicamente para abordar los objetivos planteados en el estudio.

Cada sesión fue cuidadosamente estructurada para facilitar la participación activa de los estudiantes de segundo grado de primaria, empleando el programa de juegos lúdicos acorde a su edad y nivel de desarrollo. Al término de cada sesión, se realizó una evaluación individual a los estudiantes, con el fin de medir el nivel de logro alcanzado en relación con los criterios de evaluación previamente establecidos. Estas evaluaciones no solo permitieron identificar el progreso de cada estudiante participante en el estudio, sino también ajustar las

actividades para asegurar un aprendizaje significativo y progresivo a lo largo del preexperimento.

Además, se tomaron en cuenta factores como el interés y la motivación de los estudiantes, procurando crear un ambiente educativo estimulante que promoviera la curiosidad y el desarrollo de competencias específicas en el área de matemáticas. Todo el proceso fue documentado para su posterior análisis, a fin de evaluar el impacto de los juegos lúdicos en los resultados finales del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas.

• **Recolección de datos para el post test:** Durante la última semana de octubre, del 21 al 25, una vez finalizada la implementación del preexperimento, se procedió a aplicar el post test a los estudiantes de segundo grado de primaria. Esta evaluación se realizó de manera individual, garantizando un entorno adecuado y libre de distracciones para cada estudiante, con el objetivo de obtener resultados más precisos y confiables.

La duración promedio de cada post test fue de aproximadamente 35 minutos por participante. Durante este tiempo, se evaluaron nuevamente las habilidades y competencias trabajadas a lo largo del preexperimento, utilizando los mismos instrumentos y criterios que en el pretest, con el fin de comparar los resultados y medir los avances alcanzados.

Se hizo especial énfasis en asegurar que cada estudiante se sintiera cómodo durante la evaluación, manteniendo un enfoque lúdico y amigable para reducir la ansiedad o el estrés que pudiera afectar su rendimiento. Estos resultados fueron fundamentales para el análisis comparativo y para evaluar la efectividad del programa de juegos lúdicos desarrolladas en el preexperimento.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos del reglamento de integridad científica en la investigación de la Universidad (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote [ULADECH, 2024]):

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró de respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La confidencialidad de todos los datos recopilados fue respetada, y únicamente se emplearon

para propósitos de investigación dentro de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

b. Cuidado del medio ambiente

En el contexto de la evaluación de los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024, se proporcionó una explicación exhaustiva y comprensible de los posibles efectos que la participación de los niños pudo tener en su entorno inmediato. Aunque la investigación se centró en el desarrollo infantil, se evaluaron posibles implicaciones, efectos adversos, riesgos y ventajas que pudieron surgir para los animales, plantas, y la biodiversidad durante la ejecución de esta investigación preexperimental, con el fin de minimizar cualquier riesgo y maximizar las ventajas.

c. Libre participación por propia voluntad

Se brindó a los padres de los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024, toda la información esencial sobre el estudio. Esto permitió que los padres tomen una decisión informada y participen de manera voluntaria. Se aseguró que todos los padres firmen el consentimiento informado correspondiente. Asimismo, nos aseguramos de que los niños, en la medida de su comprensión, brindaran su asentimiento informado, reconociendo la importancia y el propósito de la investigación.

d. Beneficencia, no maleficencia

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024, que fueron partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios de los estudiantes que participaron en la investigación.

e. Integridad y honestidad

Se registraron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto el proyecto

como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

Cualquier relación financiera u otro tipo de vínculo que pueda generar un conflicto de interés y afectar la imparcialidad en la investigación o la presentación de sus resultados fue divulgada de manera transparente. Se identificaron y resolvieron los posibles conflictos de interés que surgieron y tuvieron el potencial de influir en el desarrollo del estudio o en la comunicación imparcial de sus resultados.

f. Justicia

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementaron acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en la recopilación de datos. Además, se empleó un diseño preexperimental para reducir posibles sesgos en el estudio, lo que permitió una evaluación más objetiva de los resultados al establecer medidas claras antes y después de la intervención, tomando en cuenta los efectos de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1. Análisis descriptivo

A continuación, se muestran los respectivos resultados plasmados en tablas y figuras junto a la interpretación que corresponde a los objetivos específicos de esta investigación, teniendo en cuenta que el objetivo general de esta investigación fue determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Los resultados, basándonos en los objetivos específicos, son los siguientes:

Respecto al objetivo específico 1: Identificar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Tabla 7.

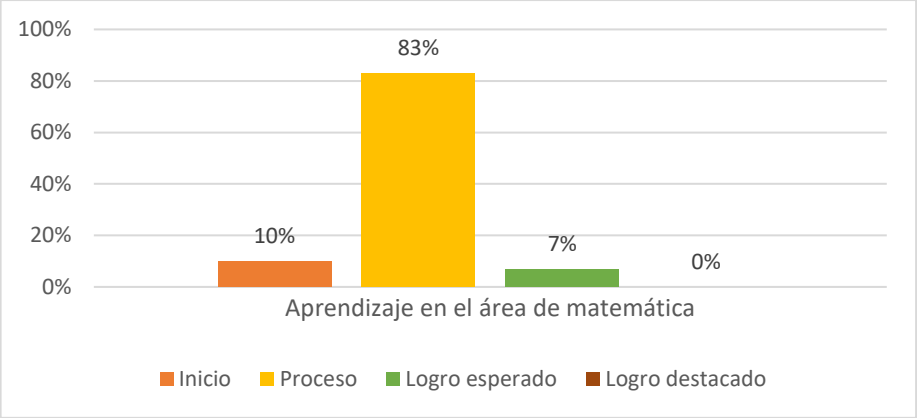
Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el pre test

Nivel	***fi***	***%***
Inicio	3	10%
Proceso	25	83%
Logro esperado	2	7%
Logro destacado	0	0%
Total	**30**	**100%**

Nota: *Lista de cotejo 2024.*

Figura 1.

Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el pre test



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, en la variable de aprendizaje en el área de matemática, durante el pre test, podemos observar que no hay niños que hayan alcanzado el nivel de "logro destacado". El nivel "logro esperado" fue alcanzado por el 7% de los niños, la mayoría de los niños, el 83% se encuentra en el nivel de "proceso" y un 10% en el nivel "inicio". Por lo que se concluye que la mayor proporción de los niños de segundo grado se encuentran en el nivel "proceso" del aprendizaje en el área de matemática en el pre test.

Respecto al objetivo específico 2: Diseñar y ejecutar un programa que incluya los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Tabla 8

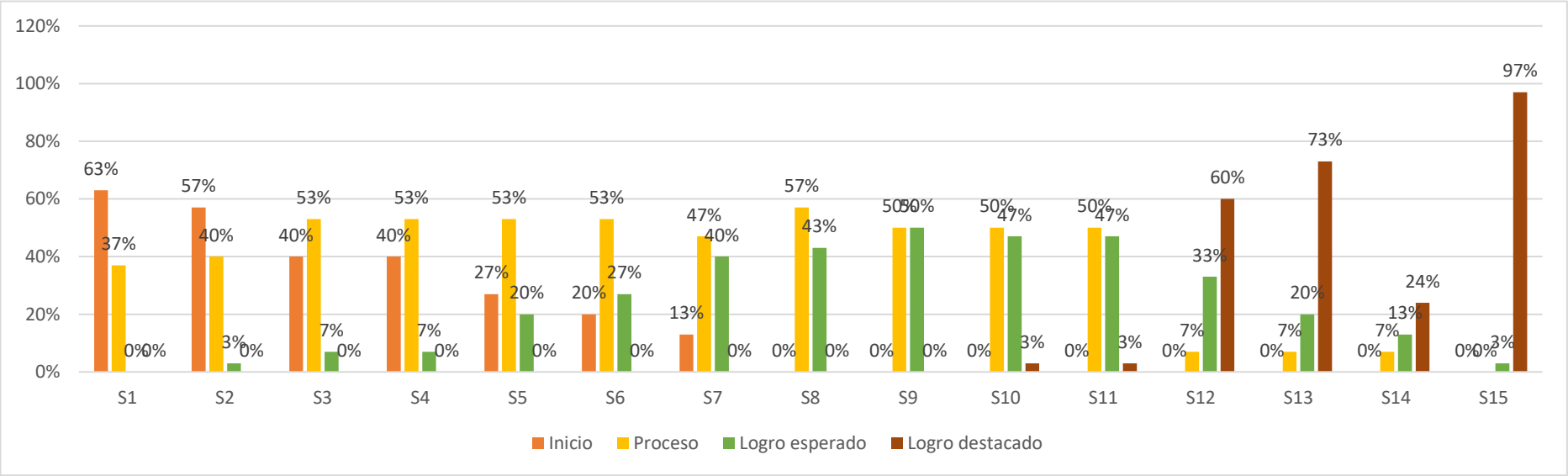
Sesiones basadas en los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática

NIVEL DE LOGRO	Aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática																													
	SESIÓN 1		**SESIÓN 2**		**SESIÓN 3**		**SESIÓN 4**		**SESIÓN 5**		**SESIÓN 6**		**SESIÓN 7**		**SESIÓN 8**		**SESIÓN 9**		**SESIÓN 10**		**SESIÓN 11**		**SESIÓN 12**		**SESIÓN 13**		**SESION 14**		**SESION 15**	
	Ƒ	%	Ƒ	%	Ƒ	%	Ƒ	%	*f*	%	*f*	%	*f*	%	Ƒ	%	*f*	%	*f*	%	Ƒ	%	*f*	%	*f*	%	F	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3%	1	3%	18	60%	22	73%	24	80%	29	97%
Logro Esperado	0	0%	1	3%	2	7%	2	7%	6	20%	8	27%	12	40%	13	43%	15	50%	14	47%	14	47%	10	33%	6	20%	4	13%	1	3%
Proceso	11	37%	12	40%	16	53%	16	53%	16	53%	16	53%	14	47%	17	57%	15	50%	15	50%	15	50%	2	7%	2	7%	2	7%	0	0%
Inicio	19	63%	17	57%	12	40%	12	40%	8	27%	6	20%	4	13%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Nota. Sesiones de aprendizajes aplicando los juegos lúdicos en estudiantes de segundo grado de primaria.

Figura 2

Sesiones basadas en los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, en cuanto a la mejora del nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante las 15 sesiones de los juegos lúdicos que se aplicó a los estudiantes de segundo grado de primaria, se evidencia que, al empezar el primer taller, el 63% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 37% de los estudiantes se encuentra en el nivel proceso y por último no hay estudiantes en el nivel logro esperado ni logro destacado. Cuando llegamos a la mitad de las ejecuciones de dichas sesiones, encontramos que el 57% de los estudiantes se encuentra en nivel proceso, el 43% en el nivel de logro esperado. Al finalizar las sesiones, el 97% de los estudiantes se encuentra en nivel de logro destacado, el 3% en logro esperado. Por lo que se concluye que los estudiantes empezaron en nivel inicio, y fueron evolucionando llegando la mayor proporción de ellos al nivel de logro destacado.

Respecto al objetivo específico 03: Evaluar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Tabla 9

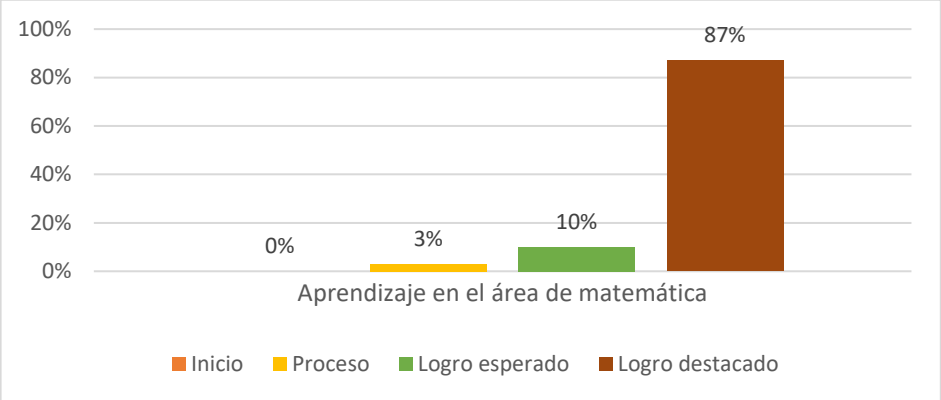
Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el post test

Nivel	*Fi*	*%*
Inicio	0	0%
Proceso	1	3%
Logro esperado	3	10%
Logro destacado	26	87%
Total	**30**	**100%**

*Nota***.** *Lista de cotejo 2024.*

Figura 3

Nivel de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de 2do grado en el post test



Nota. tabla 9

En la tabla 9 y figura 3, en la variable de aprendizaje en el área de matemática, durante el post test, podemos observar que el nivel de "logro destacado" fue alcanzado por el 87% de los estudiantes de segundo grado. El nivel "logro esperado" fue alcanzado por el 10% de los estudiantes y el nivel "proceso" por el 3%. No hay estudiantes en el nivel de "inicio". Por ello, se concluye que la mayor proporción de los estudiantes de segundo grado de primaria se encuentran en el nivel "logro destacado" del aprendizaje en el área de matemática.

Respecto al objetivo general: Determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Tabla 10

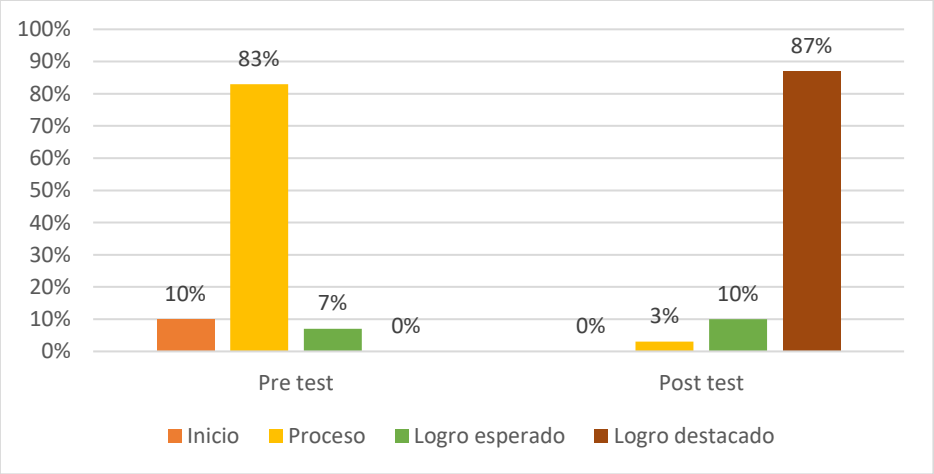
Distribución del nivel de aprendizaje en el área de matemática según el pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	fi	**%**	***fi***	**%**
Inicio	3	10%	0	0%
Proceso	25	83%	1	3%
Logro esperado	2	7%	3	10%
Logro destacado	0	0%	26	87%
Total	**30**	**100%**	**30**	**100%**

*Nota***.** *Lista de cotejo 2024.*

Figura 4

Distribución del nivel de aprendizaje en el área de matemática según el pre y post test



Nota: tabla 10

En la tabla 10 y figura 4, en la variable aprendizaje en el área de matemática a través del pre test, el 83% de los estudiantes se encontraba en el nivel "proceso", lo que sugiere que se encontraban en camino de desarrollar su aprendizaje en el área de matemática. Y en el post test el 87% de los estudiantes alcanzó el nivel de "logro destacado", lo que significa que superaron las expectativas esperadas para su edad en término del aprendizaje en el área de matemática. Por eso se concluye que la mayor proporción de estudiantes, se encuentran en el nivel logro destacado en el desarrollo de su aprendizaje en el área de matemática.

4.2.1. Análisis inferencial

4.2.1.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Prueba de normalidad

a. Se plantea la hipótesis

H1: Las variables presentan una distribución normal

H0: Las variables no presentan una distribución normal

b. Nivel de significancia

Significancia de 5% = 0.05

Nivel de confianza: 95%

c. Seleccionar la prueba a utilizar

La muestra en estudio fue de 30 elementos, que, al ser una muestra menor de 50 datos, se eligió la prueba de Shapiro Wilk procesada en SPSS v24.

d. Criterios para decidir

Si el p-valor <0,05, no existe una distribución normal de los datos

Si el p-valor >0,05, existe una distribución normal de los datos

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,915	30	,001

a. Corrección de significancia de Lilliefors

Nota. Prueba realizada en SPSS v24

Por lo tanto, observamos que el p-valor (sig.) es de .001, siendo <0.05 de lo cual determinamos que nuestros datos no tienen una distribución normal (no paramétricas), por lo tanto, utilizaremos la prueba de Wilcoxon para nuestras hipótesis.

4.2.1.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

Hipótesis general

En la presente investigación se formuló la siguiente hipótesis con la finalidad de comprobar si el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. De este modo se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características conllevó a realizar la prueba de Wilcoxon, y así se realice la comparación de las medidas utilizando el SPSS v24

a) Planteamiento de la hipótesis

H_1: El programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

H_0: El programa de juegos lúdicos no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Wilcoxon

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 12

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

Rangos					
			N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES – PRETES		Rangos negativos	3[a]	,00	,00
		Rangos positivos	27[b]	6,00	125,00
		Empates	0[c]		
		Total	30		

a. POSTES < PRETES
b. POSTES > PRETES
c. POSTES = PRETES

Tabla 13

Estadísticos de prueba de Wilcoxon

	POSTES – PRETES
Z	-3,420[b]
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba

La prueba de Wilcoxon, muestra el p-valor (Sig. asin. (bilateral) es de 0.001, <0.05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, de lo cual concluimos que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

De acuerdo al objetivo general: Determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Respecto al contraste de Wilcoxon entre el pre test y el post test se obtuvo un valor de significancia de 0. 001, <0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinando que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Estos resultados obtenidos se corroboran con el estudio de Tello y Rengifo (2021) que tuvo como objetivo determinar la manera en que los juegos lúdicos desarrollan el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes del 2do grado de educación primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad 2021. El tipo de investigación fue cuantitativa, de nivel descriptiva y diseño pre experimental. Con una población de 244 niños del nivel primario y una muestra de 40 niños del aula de 2do grado de educación primaria. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección y como instrumento el cuestionario. Se concluyó, tras la prueba de Wilcoxon con un sig. <0.001, que los juegos lúdicos si desarrollan el aprendizaje de la matemática.

Según los autores Sarama y Clements (2019) en el ámbito de la educación primaria, los juegos lúdicos se han consolidado como herramientas efectivas para el aprendizaje de conceptos matemáticos. Los juegos matemáticos no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes. Estos juegos permiten a los niños explorar y experimentar con conceptos matemáticos en un entorno no estructurado, promoviendo así una comprensión más profunda y duradera de las matemáticas. La interacción y el aprendizaje basado en el juego ayudan a los estudiantes a internalizar y aplicar conceptos matemáticos de manera más efectiva.

Desde este enfoque, los juegos lúdicos ofrecen múltiples beneficios para el aprendizaje de las matemáticas. Además de facilitar la comprensión de conceptos abstractos,

estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes.

Los resultados obtenidos en esta investigación guardan similitud con los encontrados en el estudio de Tello y Rengifo (2021) puesto que se investigan las mismas variables de investigación, utiliza en su metodología un enfoque cuantitativo y el mismo diseño pre-experimental, se aplicó el instrumento en una muestra de estudiantes de 2do grado de primaria, sin embargo, la muestra fue superior a la de mi estudio. Además, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon siendo el sig. <0.05. Difiere en que la muestra fue menor a la utilizada en mi investigación y que se usó una ficha de observación.

De acuerdo al objetivo específico 1: Identificar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Los resultados adquiridos en el pre test, se observa que no hay niños que hayan alcanzado el nivel de "logro destacado". El nivel "logro esperado" fue alcanzado por el 7% de los niños, la mayoría de los niños, el 83% se encuentra en el nivel de "proceso" y un 10% en el nivel "inicio".

Los resultados obtenidos en esta investigación, se corroboran con el estudio de Concha (2022) que tuvo como objetivo general establecer la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 2do grado de primaria de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020. El tipo de investigación fue cuantitativa, de nivel descriptiva y diseño pre experimental. Con una población de 40 niños del nivel inicial y una muestra de 20 niños de 2do grado. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección y como instrumento el cuestionario. Con respecto al aprendizaje en el área de matemáticas, durante el pre test, el 45% de los estudiantes tienen un nivel de inicio; un 35% en nivel de proceso y un 20% se ubican en el nivel de logro esperado.

Según el autor Gómez (2018) el aprendizaje en el área de matemáticas en la educación primaria es importante porque sienta las bases para el desarrollo del pensamiento lógico y crítico en los estudiantes. La las matemáticas no solo proporcionan a los estudiantes

herramientas esenciales para la vida diaria, como el cálculo y la medición, sino que también fortalecen su capacidad para razonar de manera lógica. Esta habilidad es clave para la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas, lo cual es fundamental en prácticamente todas las áreas del conocimiento y en la vida cotidiana. A través del aprendizaje matemático, los estudiantes desarrollan la habilidad de analizar situaciones, identificar patrones y formular estrategias, lo que es crucial para su éxito académico y personal.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje de las matemáticas contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes al fomentar el pensamiento abstracto, la capacidad de generalización y la resolución de problemas. Estas habilidades son esenciales para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento.

Los resultados obtenidos en esta investigación guardan similitud con los encontrados en el estudio de Concha (2022) puesto que se investigan el desarrollo o mejora del aprendizaje de las matemáticas tras aplicar una estrategia, utilizó una metodología de tipo aplicada y el mismo diseño pre-experimental. Sin embargo, la muestra evaluada fue menor que la de mi estudio y difiere, además, en que la estrategia utilizada fueron los juegos tradicionales en vez de los juegos lúdicos. Además, se utilizó un cuestionario en vez de una ficha de observación.

De acuerdo al objetivo específico 2: Diseñar y ejecutar un programa que incluya los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Los resultados adquiridos en relación a las 15 sesiones utilizando los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje en el área de matemática, el 63% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 37% de los estudiantes se encuentra en el nivel proceso y por último no hay estudiantes en el nivel logro esperado ni logro destacado, mostrando dificultades. Luego se iban ejecutando las demás sesiones y los niños fueron mejorando de forma gradual, llegando a alcanzar en la última sesión el 97% de los estudiantes se encuentra en nivel de logro destacado, el 3% en logro esperado.

Los resultados obtenidos se corroboran con los encontrados en la investigación de Rodríguez (2023) que tuvo como objetivo general que apoya a mi investigación fue el de diseñar sesiones de aprendizaje basado en juegos lúdicos en el área de matemática en los niños de segundo grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023. En relación con la metodología, fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y se ha considerado un diseño pre experimental, con una población de 43 estudiantes del tercer grado de primaria y para la muestra se ha trabajado con 23 niños del segundo grado de primaria de la sección A. la técnica que se utilizó fue la observación, y el instrumento guía de observación. En cuanto a los resultados, respecto a las sesiones de aprendizaje: En la primera sesión el 60,9% de los niños tuvo un nivel de inicio del aprendizaje de las matemáticas, al avanzar las sesiones en la 6ta sesión el 52,2% de los estudiantes tuvo un nivel de proceso y en la última sesión el 56.5% se ubicó en nivel proceso y el 34,8% se ubicó en Logro.

Por tanto, para Diaz (2017) los juegos lúdicos en la educación primaria cumplen funciones fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, al facilitar tanto el aprendizaje académico como el desarrollo de habilidades socioemocionales. Una de las principales funciones de los juegos lúdicos es la de servir como herramienta pedagógica para hacer más accesibles y comprensibles conceptos complejos. Los juegos permiten a los estudiantes interactuar con el material de manera dinámica y práctica, lo que les ayuda a internalizar conocimientos de forma más efectiva. Esta metodología es especialmente útil en áreas como las matemáticas y las ciencias, donde los juegos pueden ilustrar conceptos abstractos y fomentar el pensamiento crítico.

En conclusión, los juegos lúdicos son herramientas pedagógicas fundamentales en la educación primaria. Al hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, los juegos facilitan la comprensión de conceptos complejos y promueven el desarrollo integral de los estudiantes.

Los resultados obtenidos son similares a los de Rodríguez (2023), puesto que se investigan las mismas variables de investigación, utiliza una serie de sesiones basadas en los juegos lúdicos, aplicada en niños de 2do grado de primaria para desarrollar el aprendizaje de las matemáticas, Difiere en que la muestra evaluada fue mayor a la este estudio.

De acuerdo al objetivo específico 3: Evaluar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemática después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Los resultados adquiridos en el post test, se observa que el nivel de "logro destacado" fue alcanzado por el 87% de los estudiantes de segundo grado. El nivel "logro esperado" fue alcanzado por el 10% de los estudiantes y el nivel "proceso" por el 3%. No hay estudiantes en el nivel de "inicio".

Se corrobora con los resultados obtenidos en el estudio hecho por Torres (2021) que tuvo como objetivo determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática en niños de segundo grado "B" de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021. Tuvo una metodología de tipo cuantitativo de nivel descriptivo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 20 niños de segundo grado "B" del nivel primaria. Para el recojo de la información se utilizó la técnica del examen escrito y como instrumento el cuestionario. En cuanto a los resultados, en el post test, luego de aplicar los juegos lúdicos ningún estudiante se ubica en el nivel de inicio ni en proceso; el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto; el 30% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado.

Como lo establece Martínez (2020) las estrategias de los juegos lúdicos en la educación primaria se basan en la integración de actividades que promuevan el aprendizaje a través del juego, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Una estrategia clave es la utilización de juegos que impliquen la resolución de problemas y desafíos, lo cual ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad en los niños. Estos juegos son diseñados para ser atractivos y estimulantes, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos adquiridos en situaciones prácticas. Además, los juegos lúdicos facilitan la comprensión de conceptos abstractos al convertirlos en experiencias concretas, lo que mejora la retención y el entendimiento.

Por consiguiente, refiero que, las estrategias de juegos lúdicos, son una herramienta eficaz para desarrollar habilidades de resolución de problemas en los niños. Al enfrentar desafíos a través del juego, los estudiantes aprenden a pensar de manera crítica y a encontrar soluciones creativas, habilidades esenciales para la vida.

Finalmente, el estudio de Torres (2021), es similar a este estudio, puesto que se investigan las mismas variables de investigación, utiliza en su metodología un enfoque cuantitativo y el mismo diseño pre-experimental, además utilizo un cuestionario para evaluar a la muestra. Difiere en que la muestra de estudio del aula de segundo grado de educación primaria fue menor que la de este estudio.

5.2. Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicó sólo al aula de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. Según los autores Sánchez et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, una de las limitaciones de esta investigación es el uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Hernández y Mendoza (2019), este tipo de muestreo puede generar resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

El estudio tiene limitaciones inherentes a su naturaleza preexperimental. Según Ñaupas et al. (2019), en estudios pre experimentales, la muestra puede no ser representativa, ya que los participantes pueden tener características significativamente diferentes en comparación con la población de la que fueron seleccionados. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 30 estudiantes de una solo aula de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. En consecuencia, el alcance de los resultados se aplicará principalmente a dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó la manera en que el programa de juegos lúdicos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria. Lo más importante es que con un nivel de confianza del 95% el programa de juegos lúdicos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas. Se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde se obtuvo un nivel de significancia de $p<0,05$, donde el 87% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro destacado, por lo que los estudiantes mejoraron en cuanto a la resolución de problemas de cantidad, resolución de problemas de regularidad equivalencia y cambio, resolución de problemas de movimiento, forma y localización, interactuando espontáneamente.

En este estudio se identificó los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria, a través de un pre test. Lo más interesante fue que el 83% de los estudiantes se ubican en nivel proceso, ya que se encontraron en camino de emplear nociones de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras, seleccionar y clasificar objetos de acuerdo a una característica común, proponer situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos, cuando interactúan espontáneamente. Lo menos relevante fue que, el 7% se ubica en nivel logro esperado, puesto que, hubo un pequeño grupo de estudiantes en los que se encontraron una mejor resolución de problemas de cantidad, resolución de problemas de regularidad equivalencia y cambio, resolución de problemas de movimiento, forma y localización.

En esta investigación, se diseñó y ejecutó un programa que incluyó los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria. La implementación de las sesiones se hizo durante 6 semanas. Tratando los temas que incluyen a los programas lúdicos, relacionado al área de matemáticas. Las estrategias utilizadas durante el desarrollo de las sesiones fueron trabajadas en grupos, con planificación, ejecución y evaluación que permitieron el aprendizaje en el área de matemáticas, con preguntas al final de cada sesión, permitiéndoles diseñar estrategias metodológicas basadas en problemas de una realidad, desarrollar actividades de aprendizaje empleando medios y materiales actualizados y variados. Lo más importante fue que los

estudiantes participaron activamente, se interesaron en el desarrollo de las actividades. Las evaluaciones de las sesiones mostraron que en la 15ta y última sesión el 97% de los estudiantes, alcanzaron el nivel logro destacado.

En esta tesis se evaluaron los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria, a través de un post test. Lo más importante fue que el 87% de los estudiantes, se ubicaron en el nivel de logro destacado, ya que mostraron un sobresaliente nivel de resolución de problemas de cantidad, resolución de problemas de regularidad equivalencia y cambio, resolución de problemas de movimiento, forma y localización resolución de problemas de cantidad, resolución de problemas de regularidad equivalencia y cambio, resolución de problemas de movimiento, forma y localización. Otra cosa llamativa pero menos relevante es que un 3% se ubica en el nivel de proceso, respecto a los niveles de aprendizaje en el área de matemáticas ya que aún se encuentran en camino de emplear nociones de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras, seleccionar y clasificar objetos de acuerdo a una característica común, proponer situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos, mediante el programa de juegos lúdicos, demostrando así que el uso de los juegos lúdicos si desarrolla el aprendizaje en el área de matemáticas.

VII. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se sugiere, realizar estudios experimentales o cuasi-experimentales sobre las variables programa de juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemáticas con el fin de conocer la intervención pedagógica de los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemáticas, cuya mejora se ha determinado con el implemento de dicha estrategia.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda al director de la Institución Educativa que muestren los hallazgos de la investigación, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje de los juegos lúdicos, que fomente las posibilidades de desarrollar el aprendizaje en el área de matemáticas. Mostrando dichos hallazgos, se incentiva al personal docente a promover el uso de esta estrategia en las escuelas y colegios.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Propiciar la participación de los estudiantes de la carrera de educación en la generación de taller de reflexión en torno a los juegos lúdicos para la mejora del aprendizaje en el área de matemáticas. Cuyos estudios servirán en las investigaciones de sus futuros colegas, con la finalidad de que profundicen más investigaciones dentro de este campo.

Referencias bibliográficas

Álvarez, M. (2019). La teoría psicológica de Freud y su influencia en los juegos educativos. Revista de Psicología Educativa, 28(2), 135-150. https://doi.org/10.1234/abcd5678

Arévalo, M. (2023) El aprendizaje de las matemáticas en el Centro Educativo Comunitario Intercultural bilingüe de Educación Básica: "Nueva Esperanza" de la Comunicad Guantug Cruz, Cantón guaranda, Provincia de Bolivar. [Maestría en Eduación Intercultural Bilingüe] Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26206/1/UPS-CT010934.pdf

Ausubel, D. P. (1968). Educational Psychology: A Cognitive View. New York: Holt, Rinehart & Winston. https://psycnet.apa.org/record/1968-35017-000

Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1997). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2ª ed.). Trillas. https://docs.google.com/file/d/0B7leLBF7dL2vQUtlT3ZNWjdmTlk/edit?resourcekey=0-7rZQYXlVeCQaBs1MHiCVCg

Carrasco, P. (2017). Estrategias de resolución de problemas en la educación primaria: Un enfoque práctico para la enseñanza de las matemáticas. Editorial Académica. https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140388008.pdf

Chacha, X. (2022) El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños del grado 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues. [Opción de Titulación: Informes de investigación] Universidad Politácnica Salesiana, Ecuador. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf

Chacón, P. (2011). “El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador. paulach. https://www.academia.edu/12931477/El_Juego_Did%C3%A1ctico_como_estrategia_de_ense%C3%B1anza_y_aprendizaje_C%C3%B3mo_crearlo_en_el_aula

concha I. (2022) Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial] ULADECH, Pucallpa, Perú.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27415/APRENDIZAJE_CONSERVACION_CONCHA_%20CASTRO_ISELA_%20XIOMARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Copley, J. V. (2020). The Young Child and Mathematics. National Association for the Education of Young Children. https://eric.ed.gov/?id=ED510330

Díaz, J. (2017). El juego como herramienta educativa en la enseñanza primaria. Revista de Pedagogía, 29(3), 45-60. https://www.researchgate.net/publication/335129147_El_juego_como_herramienta_educativa

Dirección Regional de Educación Ucayali (DRE Ucayali, 2024) Institución Educativa N.º 64043. Monte Alegre. Padre Abad. https://www.deperu.com/educacion/educacion-primaria/escuela-64043-0271510-monte-alegre-77202

Escobar, A., Rodríguez, M., & Ramos, B. (2019). Metodología de la investigación científica (Vol. 15). 3Ciencias. https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/02/MIC_breve.pdf

Freud, S. (1971). El juego y la creación artística. Editorial Losada. [Original work published 1908] https://revistacaribenadepsicologia.com/index.php/rcp/article/download/1603/1341/3193

García, A. (2019). Estrategias pedagógicas para la enseñanza de las matemáticas en la educación primaria. Editorial Educativa. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002

García, L. (2018). La enseñanza de las matemáticas en la educación primaria: Fundamentos y estrategias. Editorial Pedagógica. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/45439/TFGB.%201570.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, L. (2019). La Evaluación en el Contexto de Juegos Lúdicos en la Educación Infantil y Primaria. Revista de Educación y Juego, 12(2), 35-48.

https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2064/Garc%C3%ADa%20Nava%2C%20Carmen.pdf?sequence=1

Ginsburg, H. P., Lee, J. S., & Boyd, J. D. (2018). Mathematics Education for Young Children: What It Is and How to Promote It. Routledge. https://www.researchgate.net/publication/242785495_Mathematics_Education_for_Young_Children_What_It_Is_and_How_to_Promote_It

Godino, J. and Batanero, C. (2023). Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros. In Matemáticas y su Didáctica para Maestros (Vol. 13, Issue 1). https://www.ugr.es/~jgodino/edumatmaestros/manual/1_Fundamentos.pdf

Gómez, A. (2018). Fundamentos del aprendizaje matemático en la educación primaria: De lo concreto a lo abstracto. Editorial Educativa. https://www.redalyc.org/pdf/1942/194224362014.pdf

Gutiérrez, M (2021) interacción lúdica, juegos serios, (revista digital de la universidad autónoma de Barcelona) https://revistes.uab.cat/jtl3/article/view/v14-n3-torres-marin-desantis

Hernández, L. (2023). Desarrollo del pensamiento crítico a través del aprendizaje matemático en la educación primaria. Editorial Pedagógica. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5746457

Hernández, R. y Mendoza, C. (2019) Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc. Graw-Hill. México. http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hern%c3%a1ndez-%20Metodolog%c3%ada%20de%20la%20investigaci%c3%b3n.pdf

Huizinga, J. (2019). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Beacon Press. https://merton.bellarmine.edu/files/original/b0899cfad820ab8ad7033952b7a022ba1d7cab9d.pdf

León, J. (2023) La lúdica en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “21 de abril”, Riobamba. [Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Psicopedagogía] Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12298/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-006-2024.pdf

Llanos, L. (2019). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área dematematica en los estudiantes de primer grado de primaria en la institución educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018. [Universidad Católica los Ánngeles Chimbote]. In Tesis. https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007

López, M. (2019). Aplicación práctica del aprendizaje matemático en la educación primaria: Estrategias y enfoques. Revista de Pedagogía y Didáctica, 27(3), 101-115. https://oa.upm.es/56994/1/TFM_YOLANDA_LOPEZ_SERRANO_OLIVER.pdf

Martínez, L. (2020). Juegos lúdicos y su impacto en el aprendizaje diferencial en la educación primaria. Revista de Innovación Educativa, 15(3), 45-60. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6614/TESIS%20PALACIOS%20HUATUCO%20DE%20REQUENA%20JAQUELINE%20LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez, R. (2019). Matemáticas en la educación primaria: Estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico. Revista de Innovación Educativa, 15(1), 25-40. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000300826

Mendoza, R. (2021). Investigación cualitativa y cuantitativa Diferencias y limitaciones. Investigación Cualitativa y Cuantitativa, 1-8. https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/investigacionDIFERENY_LIMITACIONES.pdf

Miranda, A. (2021). El software Geogebra y el desarrollo de competencias en el área de matemática en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa secundaria Faustino Maldonado, Ucayali, 2021. [Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Eduación Primaria con especialidad matemática, física y computación]. ULADECH. Chimbote, Perú. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24091/COMPETENCIA_MATEMATICA_ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_MIRANDA_RUIZ_ADOLFO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, A. (2022). Conceptos y definiciones de los juegos lúdicos. Revista de Psicología Educativa, 15(2), 45-60. https://doi.org/10.1234/abcd5678

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2019) Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis. Ediciones de la U. Colombia. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

Pérez, J. (2019). El poder del juego en la educación primaria: Estrategias lúdicas para un aprendizaje integral. Editorial Pedagógica. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf

Pérez, M. (2018). Enfoques modernos en la enseñanza de las matemáticas: Una perspectiva constructivista en la educación primaria. Editorial Educativa. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4172063.pdf

Piaget, J. (1951). Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York: W.W. Norton & Company. https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315009698/play-dreams-imitation-childhood-piaget-jean

Programme for International Student Assessment (PISA, 2021). Assessment and analytical framework: Mathematics, reading, science, and financial literacy. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/9d8b8d7c-en

Quezada, M. y Salcedo, M. (2019) Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación. Centro de Medición MIDE UC. México. https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf

Quintanilla, Z. (2021) Estrategias lúdicas dirigidas a la matemática a nivel de educación primaria (Ministerio del Poder Popular para la Educación, Venezuela). https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779.

Rodríguez, D. (2023) Juegos lúdicos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de segundo grado de educación primaria de la I.E Corazón De Jesús, Chimbote-2023. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria] ULADECH, Chimbote, Perú. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35102

Rodríguez, J. (2019). La resolución de problemas como enfoque en la enseñanza de matemáticas en la educación primaria. Revista de Innovación Pedagógica, 16(2), 45-58. https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149005/html/

Rodríguez, M. (2020). Juegos lúdicos y diferenciación pedagógica en la educación primaria: Estrategias para un aprendizaje inclusivo. Revista de Educación Innovadora, 18(2), 67-82. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11578/1/RojasTrujilloZuanyRoxana_2020.pdf

Rodríguez, P. (2022). El papel de las matemáticas en la resolución de problemas: Estrategias para el desarrollo cognitivo en primaria. Revista de Educación Matemática, 10(2), 56-70. https://rieoei.org/historico/deloslectores/203Vilanova.PDF

Rojas, F. (2019). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. Scielo, 31(2), 11-17. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005

Ruiz, M. (2018). Juegos lúdicos y desarrollo socioemocional en la educación primaria. Editorial Educativa, 34(2), 58-73. https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf

Ruiz, M. (2020). La resolución de problemas como estrategia en la enseñanza de matemáticas. Revista de Innovación Educativa, 20(3), 89-102. https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149005/html/

Saavedra, L (2022) Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Gotitas de Amor” Pucallpa 2022. [Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación con Mención en Docencia y Pedagogía Universitaria] Universidad Nacional de Ucayali, Pucallpa, Perú. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5701/B9_2022_UNU_MAESTRIA_TM_2022_LIZ_SAAVEDRA_V2.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sánchez, H; Reyes, C. y Mejía, K. (2019) Manual de términos en investigación cientifica, tecnología y humanistica. Ediciones Universidad Ricardo Palma.

https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf

Sánchez, R., & Pérez, M. (2021). Juegos Lúdicos y su Impacto en el Aprendizaje en la Educación Primaria. Editorial Educativa. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf

Sarama, J., & Clements, D. H. (2019). Teaching Early Mathematics with the Common Core: An Addition and Subtraction Focus. Routledge. https://www.routledge.com/Learning-and-Teaching-Early-Math-The-Learning-Trajectories-Approach/Clements-Sarama/p/book/9780367521974?srsltid=AfmBOorwWm6h07wOmTYu8FW-cor9fwqyk9uhKLxyTkXrYpFlM7B8ebJa

Sarango, Y. (2023) Influencia de juegos lúdicos en aprendizaje de matemática en educandos 1er. grado de primaria institución educativa Lima, 2023. [Tesis para obtener el Grado Académico de: Maestra en Educación] UCV, Lima, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/129146/Sarango_LDGYL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sarmiento, M. (2021). Capitulo 2 Enseñanza y aprendizaje (Vol. 92, Issue 3) [Universitat Rovira I Virgili]. https://doi.org/10.1002/ccd.27390

Serrano, A. (2019). El juego en la educación primaria: Un enfoque integral para el desarrollo infantil. Editorial Educativa. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf

Solórzano, J y Tiraguano, Y. (2020) Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. [Proyecto de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.] Universidad Estatal de Milagro. Milagro, Ecuador. https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf

Tello, J y Rengifo, Y (2021) Juegos lúdicos en el desarrollo el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes del 2do grado de educación primaria, Institución

Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad 2021. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria] Universidad Nacional De Ucayali, Pucallpa, Perú. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/6048/B3_2023_UNU_EDUCACION_2023_T_JULIA-TELLO_YNES-RENGIFO_V1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Torres, L. (2017). Clasificación del aprendizaje en matemáticas en la educación primaria: Conceptos, procedimientos y actitudes. Editorial Pedagógica. https://www.ugr.es/~jgodino/edumat-maestros/manual/9_didactica_maestros.pdf

Torres, Y. (2021) Juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de segundo grado "B" de primaria, Siervos de Dios Crucero – Puno 2021. [Tesis para optar El Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria] ULADECH, Lima, Perú. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23973/APRENDIZAJE_JUEGO_TORRES_COAQUIRA_YENY_PILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH, 2024). REGLAMENTO DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA EN LA INVESTIGACIÓN VERSIÓN 001: Código de ética en la investigación. ULADECH. Actualizado por Consejo Universitario con Resolución N° 0676- 2024-CU-ULADECH Católica, de fecha 28 de junio del 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

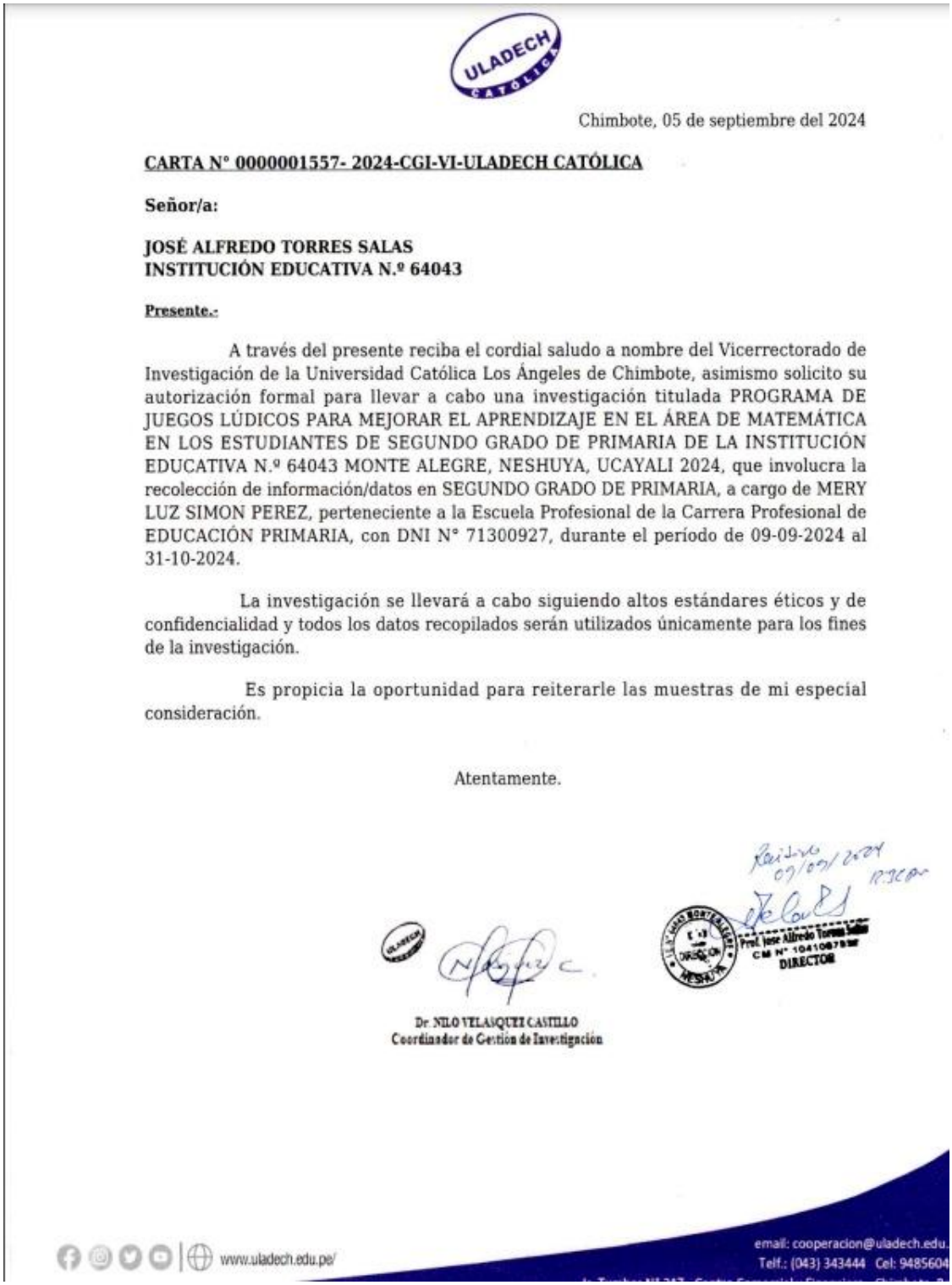
Vázquez, R. (2018). La importancia de los materiales manipulativos en la enseñanza de las matemáticas en primaria. Revista de Educación Matemática, 12(2), 45-58. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/6121/9296/

Visconde, J. (2019). Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4442/JUEGOS_L

UDICOS_APRENDIZAJE_VISCONDE_ROMERO_JAHAYRA_MARIELLY_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 01. Carta de recojo de datos



ULADECH CATÓLICA

Chimbote, 05 de septiembre del 2024

CARTA N° 0000001557- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

JOSÉ ALFREDO TORRES SALAS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 64043

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 PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 64043 MONTE ALEGRE, NESHUYA, UCAYALI 2024, que involucra la recolección de información/datos en SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA, a cargo de MERY LUZ SIMON PEREZ, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA, con DNI N° 71300927, durante el período de 09-09-2024 al 31-10-2024.

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.

Recibido 09/09/2024

Prof. Jose Alfredo Torres Salas
DIRECTOR

Dr. NILO VELASQUEZ CASILLO
Coordinador de Gestión de Investigación

www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.
Telf.: (043) 343444 Cel: 9485604

Anexo 02. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación

GOBIERNO REGIONALDE UCAYALI
GESTION EDUCATIVA LOCAL "PADRE ABAD"
INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA Nº 64043
"MONTE ALEGRE" – DISTRITO DE NESHUYA
C.M.Nº 0271510 – Nivel Primaria

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Neshuya, 24 de octubre 2024

Oficio N.º 051-2024-I.E. N.°64043-Monte Alegre

Dr. Nilo Velásquez Castillo
Coordinación de Gestión de Investigación
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Presente. -

Asunto: Confirmación de aceptación para ejecutar trabajo de investigación
Referencia: Carta N°.0000001557-2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo en nombre de la Comunidad Educativa de la **I.E. N.°64043** ubicada en el distrito de Neshuya, región de Ucayali.

Me complace informarle que la estudiante **Simón Pérez Mery Luz**, con DNI N.°**71300927**, egresada de la Escuela Profesional de Educación, en la carrera de **Educación Primaria** de ULADECH Católica, ha presentado una solicitud de acuerdo al asunto de referencia, donde solicita autorización para llevar a cabo la investigación titulada: **PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.°64043 MONTE ALEGRE, NESHUYA, UCAYALI 2024**. Por tal motivo, esta dirección ha decidido aceptar su solicitud.

A la egresada se le ha asignado el aula de segundo grado para la ejecución de su investigación, cuyo periodo de recolección de información será del **09-09-2024** al **31-10-2024**. Asimismo, se le autoriza a incluir el nombre de nuestra Institución Educativa en el título del informe de investigación.

Sin otro particular, me despido de usted, reiterando mis muestras de especial consideración y estima personal.

Atentamente,

I.E.N° 64043 MONTE ALEGRE – DIRECCIÓN – NESHUYA
Prof. Jose Alfredo Torres Salas
DIRECTOR

Anexo 03: Matriz de consistencia

Título: **Título**: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Enunciado General ¿De qué manera el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024? **Enunciados específicos** ¿Cuáles son los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024? ¿Cómo el diseño y ejecución del programa que incluye los juegos lúdicos mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024? ¿Cuáles son los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024?	**Objetivo general** Determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. **Objetivos específicos** Identificar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas antes de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. Diseñar y ejecutar un programa que incluya los juegos lúdicos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. Evaluar los resultados del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.	**H_1:** El programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024. **H_0:** El programa de juegos lúdicos no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.	**Variable independiente: Programa de juegos lúdicos** Planificación Ejecución Evaluación **Variable dependiente: Aprendizaje en el área de matemática** Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	**Tipo de investigación:** Cuantitativa **Nivel de investigación:** Explicativa **Diseño de la investigación:** Pre-Experimental **Población**: 150 estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 64043. **Muestra**: 30 estudiantes de segundo grado de primaria. **Técnica**: Observación **Instrumento**: Ficha de observación **Análisis de datos:** SPSS Excel

Nota. Elaboración propia

Anexo 04: Instrumento de la recolección de información

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS

CÓDIGO DEL ESTUDIANTE:

GRADO: 2DO GRADO DE PRIMARIA

Instrucción: Se observa cuidadosamente a los estudiantes de 2do grado de primaria y se marca con una equis (x) en la respuesta que corresponda. Tomar en cuenta la siguiente puntuación: Nunca (1); A veces (2); Siempre (3)

Resuelve problemas de cantidad				
N°	**ÍTEMS**	**1**	**2**	**3**
1.	¿El niño reconoce los números siguiendo un patrón de secuencia con ayuda de los dados?			
2.	¿El niño utiliza los dados como instrumentos de ayuda para realizar sumas?			
3.	¿El niño sigue un patrón secuencial numérico usando las tarjetas?			
4.	¿El niño sigue un patrón secuencial con formas geométricas?			
5.	¿El niño sigue un patrón secuencial usando fichas de colores?			
Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio				
6.	¿El niño sigue un patrón secuencial usando los juegos grupales?			
7.	Identifica cantidades de similitud entre dos o más grupos			
8.	Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos.			
9.	Explica equivalencia entre número entero y número en fracción.			
10.	Desarrolla ejercicios de números homogéneos.			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización				
11.	Reconoce la sustracción a través de juegos grupales.			
12.	Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común.			
13.	Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales			
14.	Demuestra la sustracción relacionado a la vida real.			
15.	Resuelve ejercicios de sustracción			

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre				
16.	Interpreta gráficos estadísticos.			
17.	Da lectura gráficos con porcentajes básicos.			
18.	Da lectura a los resultados del recibo de luz doméstica y del agua.			
19.	Interpreta datos cualitativos.			
20.	Explica resultados obtenidos de una competencia			

Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos

A. Validez del instrumento

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Velu Marianella Valles Medina

N° DNI/CE: 05958022 **Edad**: 47 años

Teléfono/celular: 910581461 **Email**: veluvallesmedi10@gmail.com

Título Profesional:

Grado académico: Maestría ( ) Doctorado (x)

Especialidad: Doctora en Educación

Institución que labora: Coordinadora en la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

Identificación del proyecto de investigación o Tesis

Título: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Autor (es): Simón Perez, Mery Luz

Programa de estudio: Educación

Valles Medina Velu Marianella
DNI N° 05958022

Firma

Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN* **TÍTULO**: **Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.**								
	Variable 1: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS	**Relevancia**		**Pertinencia**		**Claridad**		**Observaciones**
	Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad	**Cumple**	**No cumple**	**Cumple**	**No cumple**	**Cumple**	**No cumple**	
1	¿El niño reconoce los números siguiendo un patrón de secuencia con ayuda de los dados?	X		X		X		
2	¿El niño utiliza los dados como instrumentos de ayuda para realizar sumas?	X		X		X		
3	¿El niño sigue un patrón secuencial numérico usando las tarjetas?	X		X		X		
4	¿El niño sigue un patrón secuencial con formas geométricas?	X		X		X		
5	¿El niño sigue un patrón secuencial usando fichas de colores?	X		X		X		
	Dimensión 2: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio							
1	¿El niño sigue un patrón secuencial usando los juegos	X		X		X		

	grupales?							
2	Identifica cantidades de similitud entre dos o más grupos	X		X		X		
3	Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos.	X		X		X		
4	Explica equivalencia entre número entero y número en fracción.	X		X		X		
5	Desarrolla ejercicios de números homogéneos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización							
1	Reconoce la sustracción a través de juegos grupales.	X		X		X		
2	Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una características común.	X		X		X		
3	Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales	X		X		X		
4	Demuestra la sustracción relacionado a la vida real.	X		X		X		
5	Resuelve ejercicios de sustracción	X		X		X		
	Dimensión 4: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre							
1	Interpreta gráficos estadísticos.	X		X		X		
2	Da lectura gráficos con porcentajes básicos.	X		X		X		

3	Da lectura a los resultados del recibo de luz doméstica y del agua.	X		X		X		
4	Interpreta datos cualitativos.	X		X		X		
5	Explica resultados obtenidos de una competencia	X		X		X		

Recomendaciones……
……
Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Velu Marianella Valles Medina DNI 05958022

Valles Medina Velu Marianella
DNI N° 05958022

Firma

Huella digital

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Mabel Margot Benites Rolando

N° DNI/CE: 10403568 **Edad**: 39 años

Teléfono/celular: 925 564 880 **Email**: mabenites556@gmail.com

Título Profesional:

Grado académico: Maestría (x) Doctorado ()

Especialidad: Magíster en Educación

Institución que labora: Directora, en la Institución Educativa N° 081.

Identificación del proyecto de investigación o Tesis

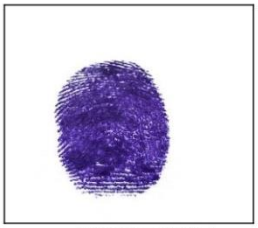
Título: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Autor (es): Simón Perez, Mery Luz

Programa de estudio: Educación

Mabel M. Benites Rolando
Magister en Educación
Cppc. N° 048652

Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN* **TÍTULO**: **Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.**								
	Variable 1: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS	**Relevancia**		**Pertinencia**		**Claridad**		**Observaciones**
	Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad	**Cumple**	**No cumple**	**Cumple**	**No cumple**	**Cumple**	**No cumple**	
1	¿El niño reconoce los números siguiendo un patrón de secuencia con ayuda de los dados?	X		X		X		
2	¿El niño utiliza los dados como instrumentos de ayuda para realizar sumas?	X		X		X		
3	¿El niño sigue un patrón secuencial numérico usando las tarjetas?	X		X		X		
4	¿El niño sigue un patrón secuencial con formas geométricas?	X		X		X		
5	¿El niño sigue un patrón secuencial usando fichas de colores?	X		X		X		
	Dimensión 2: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio							
1	¿El niño sigue un patrón secuencial usando los juegos	X		X		X		

	grupales?							
2	Identifica cantidades de similitud entre dos o más grupos	X		X		X		
3	Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos.	X		X		X		
4	Explica equivalencia entre número entero y número en fracción.	X		X		X		
5	Desarrolla ejercicios de números homogéneos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización							
1	Reconoce la sustracción a través de juegos grupales.	X		X		X		
2	Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una características común.	X		X		X		
3	Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales	X		X		X		
4	Demuestra la sustracción relacionado a la vida real.	X		X		X		
5	Resuelve ejercicios de sustracción	X		X		X		
	Dimensión 4: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre							
1	Interpreta gráficos estadísticos.	X		X		X		
2	Da lectura gráficos con porcentajes básicos.	X		X		X		

3	Da lectura a los resultados del recibo de luz doméstica y del agua.	X		X		X		
4	Interpreta datos cualitativos.	X		X		X		
5	Explica resultados obtenidos de una competencia	X		X		X		

Recomendaciones……

……

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568

Firma

Huella digital

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Dina Esther Pinedo Coral

N° DNI/CE: 00013619 **Edad**: 42 años

Teléfono/celular: 910473858 **Email**: dinapinedoco@gmail.com

Título Profesional:

Grado académico: Maestría ( ) Doctorado (x)

Especialidad: Doctora en educación

Institución que labora: Directora, en la Institución Educativa N° 308 Niño Jesús de Praga.

Identificación del proyecto de investigación o Tesis

Título: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Autor (es): Simón Perez, Mery Luz

Programa de estudio: Educación

Dra. Educ. Dina Esther Pinedo Coral
C.M. N° 18080136
DIRECTORA

Dra: Dina Esther Pinedo Coral

Firma

Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN* **TÍTULO**: **Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.**								
	Variable 1: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS	**Relevancia**		**Pertinencia**		**Claridad**		**Observaciones**
	Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad	**Cumple**	**No cumple**	**Cumple**	**No cumple**	**Cumple**	**No cumple**	
1	¿El niño reconoce los números siguiendo un patrón de secuencia con ayuda de los dados?	X		X		X		
2	¿El niño utiliza los dados como instrumentos de ayuda para realizar sumas?	X		X		X		
3	¿El niño sigue un patrón secuencial numérico usando las tarjetas?	X		X		X		
4	¿El niño sigue un patrón secuencial con formas geométricas?	X		X		X		
5	¿El niño sigue un patrón secuencial usando fichas de colores?	X		X		X		
	Dimensión 2: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio							
1	¿El niño sigue un patrón secuencial usando los juegos	X		X		X		

	grupales?							
2	Identifica cantidades de similitud entre dos o más grupos	X		X		X		
3	Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos.	X		X		X		
4	Explica equivalencia entre número entero y número en fracción.	X		X		X		
5	Desarrolla ejercicios de números homogéneos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización							
1	Reconoce la sustracción a través de juegos grupales.	X		X		X		
2	Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una características común.	X		X		X		
3	Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales	X		X		X		
4	Demuestra la sustracción relacionado a la vida real.	X		X		X		
5	Resuelve ejercicios de sustracción	X		X		X		
	Dimensión 4: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre							
1	Interpreta gráficos estadísticos.	X		X		X		
2	Da lectura gráficos con porcentajes básicos.	X		X		X		

3	Da lectura a los resultados del recibo de luz doméstica y del agua.	X		X		X		
4	Interpreta datos cualitativos.	X		X		X		
5	Explica resultados obtenidos de una competencia	X		X		X		

Recomendaciones……
……

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Dina Esther Pinedo Coral DNI 00013619

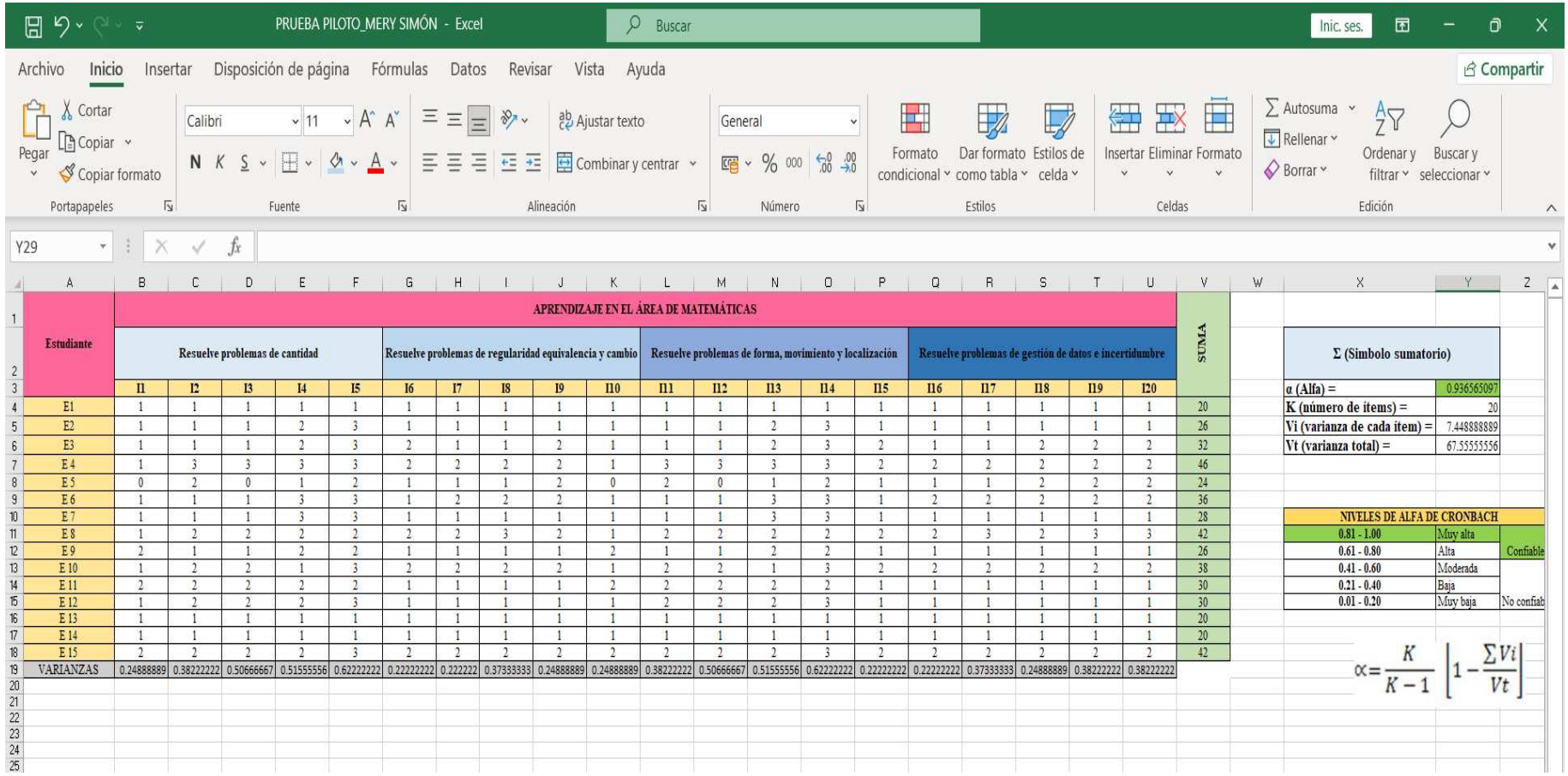
Dra. Educ. Dina Esther Pinedo Coral
C.M. N° 1000013619
DIRECTORA

Dra: Dina Esther Pinedo Coral

Firma

Huella digital

B. Confiabilidad del instrumento



PRUEBA PILOTO_MERY SIMÓN - Excel

Estudiante	Resuelve problemas de cantidad					Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio					Resuelve problemas de forma, movimiento y localización					Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre					SUMA
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	
E1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
E2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	26
E3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	32
E 4	1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	46
E 5	0	2	0	1	2	1	1	1	2	0	2	0	1	2	1	1	1	2	2	2	24
E 6	1	1	1	3	3	1	2	2	2	1	1	1	3	3	1	2	2	2	2	2	36
E 7	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	28
E 8	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	42
E 9	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	26
E 10	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	38
E 11	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	30
E 12	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	30
E 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
E 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
E 15	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	42
VARIANZAS	0.24888889	0.38222222	0.50666667	0.51555556	0.62222222	0.22222222	0.222222	0.37333333	0.24888889	0.24888889	0.38222222	0.50666667	0.51555556	0.62222222	0.22222222	0.22222222	0.37333333	0.24888889	0.38222222	0.38222222	

Σ (Símbolo sumatorio)	
α (Alfa) =	0.936565097
K (número de ítems) =	20
Vi (varianza de cada ítem) =	7.448888889
Vt (varianza total) =	67.55555556

NIVELES DE ALFA DE CRONBACH		
0.81 - 1.00	Muy alta	Confiable
0.61 - 0.80	Alta	
0.41 - 0.60	Moderada	
0.21 - 0.40	Baja	
0.01 - 0.20	Muy baja	No confiab

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt}\right]$$

Anexo 06: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024

Investigador: Simón Perez, Mery Luz

Propósito del estudio: Determinar la manera en que el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024.

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N°.64043 Monte Alegre, Neshuya, Ucayali, 2024**. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.**

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los estudiantes de 2do grado de primaria, con respecto al programa de juego lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemáticas, dado que, diversos niños presentan deficiencias para resolver problemas de cantidad, regularía, equivalencia y cambio, movimiento, forma y localización, y de gestión de dato e incertidumbre.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará el siguiente procedimiento:

1. Se observará como es su nivel de aprendizaje en el área de matemáticas

2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes.
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar un mejor aprendizaje en el área de matemáticas de los niños.

Costos y/ o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen el investigador en su totalidad

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: 959643298

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, correo: ciei@uladech.edu.pe.

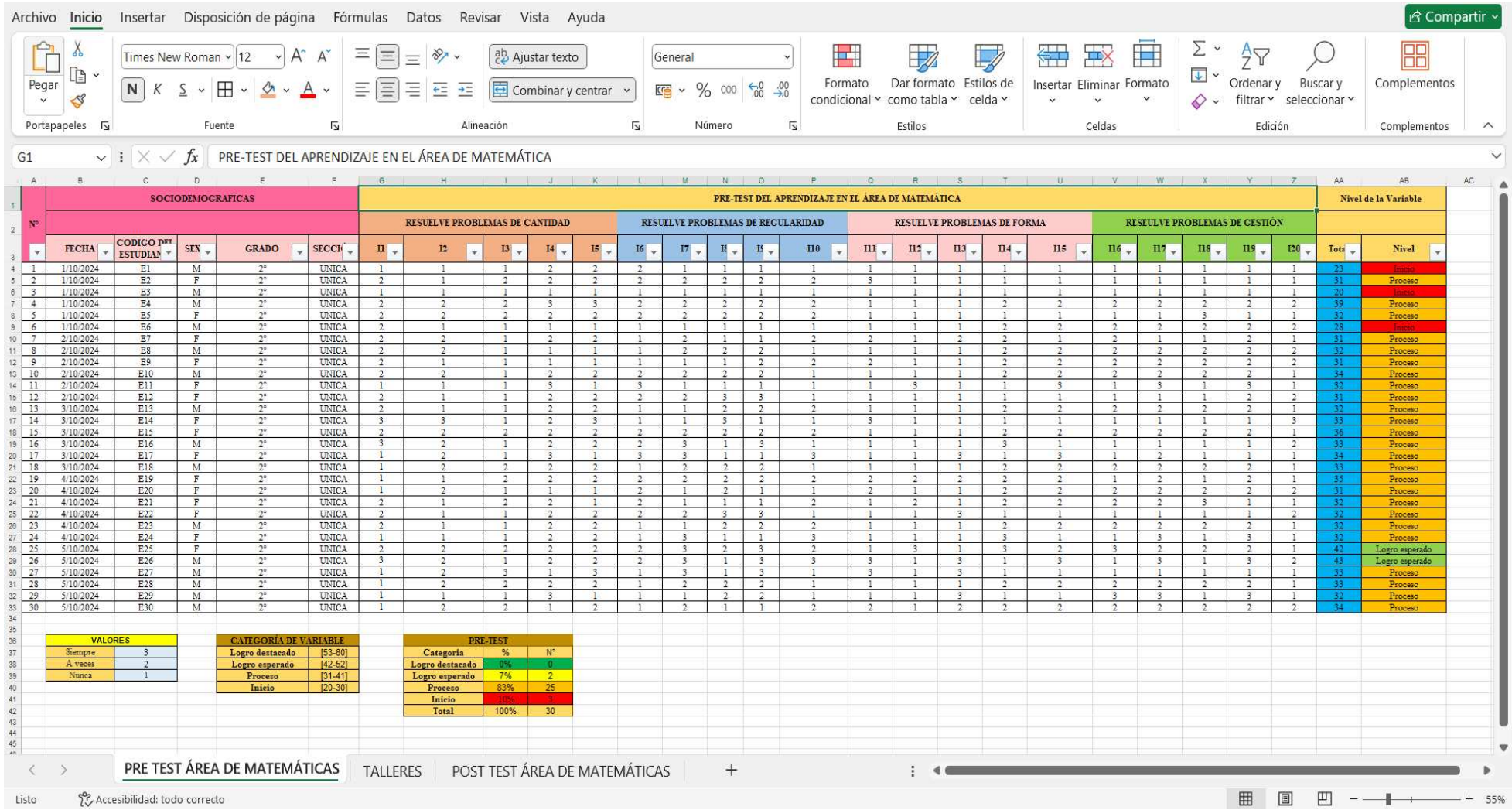
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

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.

_____	_____
Nombres y Apellidos	**Fecha y Hora**
Participante	
_____	_____
Simón Perez, Mery Luz	**Fecha y Hora**
Investigador	

Anexo 07: Base de datos y sesiones

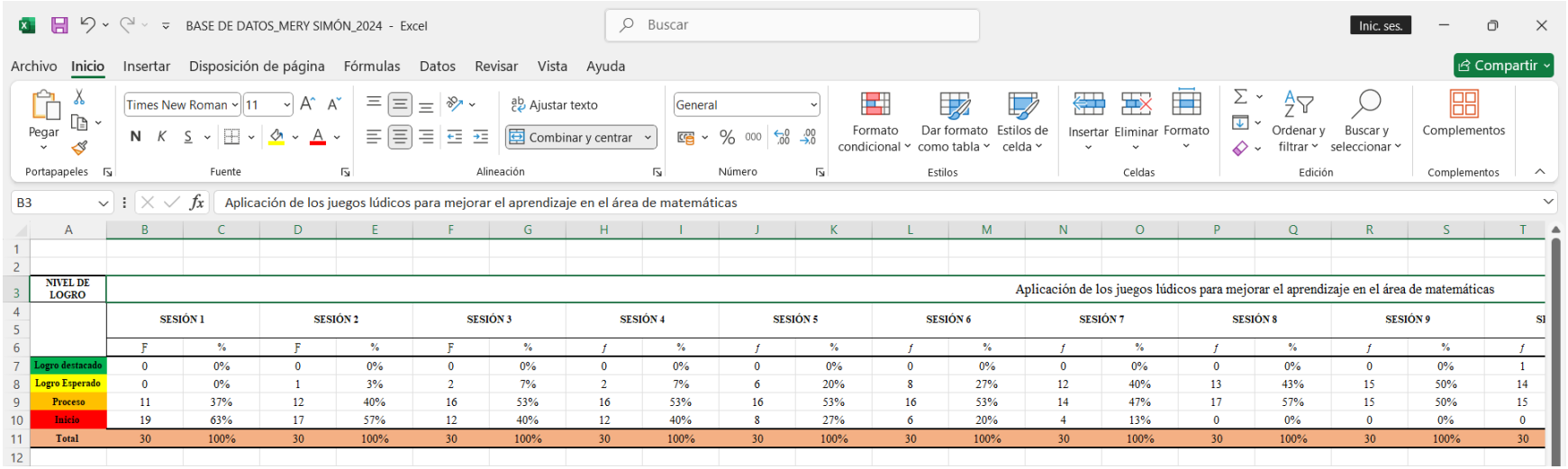


Nº	SOCIODEMOGRAFICAS					PRE-TEST DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA																		Nivel de la Variable	
						RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD					RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD					RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA					RESUELVE PROBLEMAS DE GESTIÓN						
	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIAN	SEX	GRADO	SECCI	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	Tota	Nivel
1	1/10/2024	E1	M	2°	UNICA	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Inicio
2	1/10/2024	E2	F	2°	UNICA	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	Proceso
3	1/10/2024	E3	M	2°	UNICA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Inicio
4	1/10/2024	E4	M	2°	UNICA	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	39	Proceso
5	1/10/2024	E5	F	2°	UNICA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	32	Proceso
6	1/10/2024	E6	M	2°	UNICA	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	28	Inicio
7	2/10/2024	E7	F	2°	UNICA	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	31	Proceso
8	2/10/2024	E8	M	2°	UNICA	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	32	Proceso
9	2/10/2024	E9	F	2°	UNICA	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	31	Proceso
10	2/10/2024	E10	M	2°	UNICA	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	34	Proceso
11	2/10/2024	E11	F	2°	UNICA	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	32	Proceso
12	2/10/2024	E12	F	2°	UNICA	2	1	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	31	Proceso
13	3/10/2024	E13	M	2°	UNICA	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	32	Proceso
14	3/10/2024	E14	F	2°	UNICA	3	3	1	2	3	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	33	Proceso
15	3/10/2024	E15	F	2°	UNICA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	36	Proceso
16	3/10/2024	E16	M	2°	UNICA	3	2	1	2	2	2	3	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	33	Proceso
17	3/10/2024	E17	F	2°	UNICA	1	2	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	2	1	1	1	34	Proceso
18	3/10/2024	E18	M	2°	UNICA	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	33	Proceso
19	4/10/2024	E19	F	2°	UNICA	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	35	Proceso
20	4/10/2024	E20	F	2°	UNICA	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	31	Proceso
21	4/10/2024	E21	F	2°	UNICA	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	32	Proceso
22	4/10/2024	E22	F	2°	UNICA	2	1	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	32	Proceso
23	4/10/2024	E23	M	2°	UNICA	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	32	Proceso
24	4/10/2024	E24	F	2°	UNICA	1	1	1	2	2	1	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	3	1	32	Proceso
25	5/10/2024	E25	F	2°	UNICA	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	1	3	2	3	2	2	2	1	42	Logro esperado
26	5/10/2024	E26	M	2°	UNICA	3	2	1	2	2	2	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	2	43	Logro esperado
27	5/10/2024	E27	M	2°	UNICA	1	2	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	33	Proceso
28	5/10/2024	E28	M	2°	UNICA	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	33	Proceso
29	5/10/2024	E29	M	2°	UNICA	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	3	3	1	3	1	32	Proceso
30	5/10/2024	E30	M	2°	UNICA	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	34	Proceso

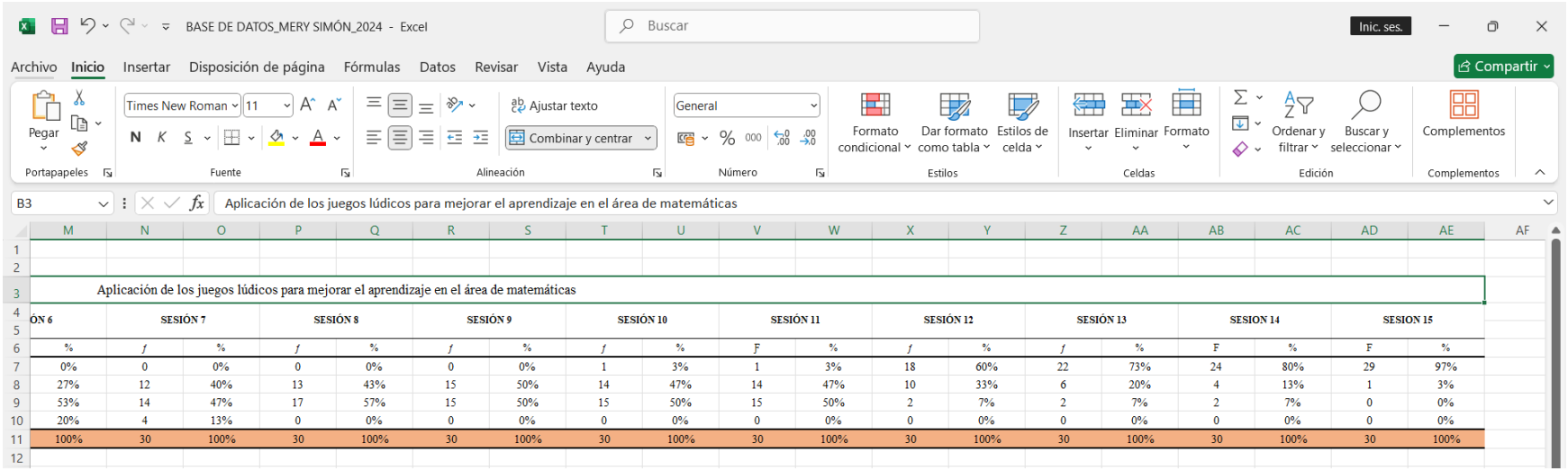
VALORES	
Siempre	3
A veces	2
Nunca	1

CATEGORÍA DE VARIABLE	
Logro destacado	[53-60]
Logro esperado	[42-52]
Proceso	[31-41]
Inicio	[20-30]

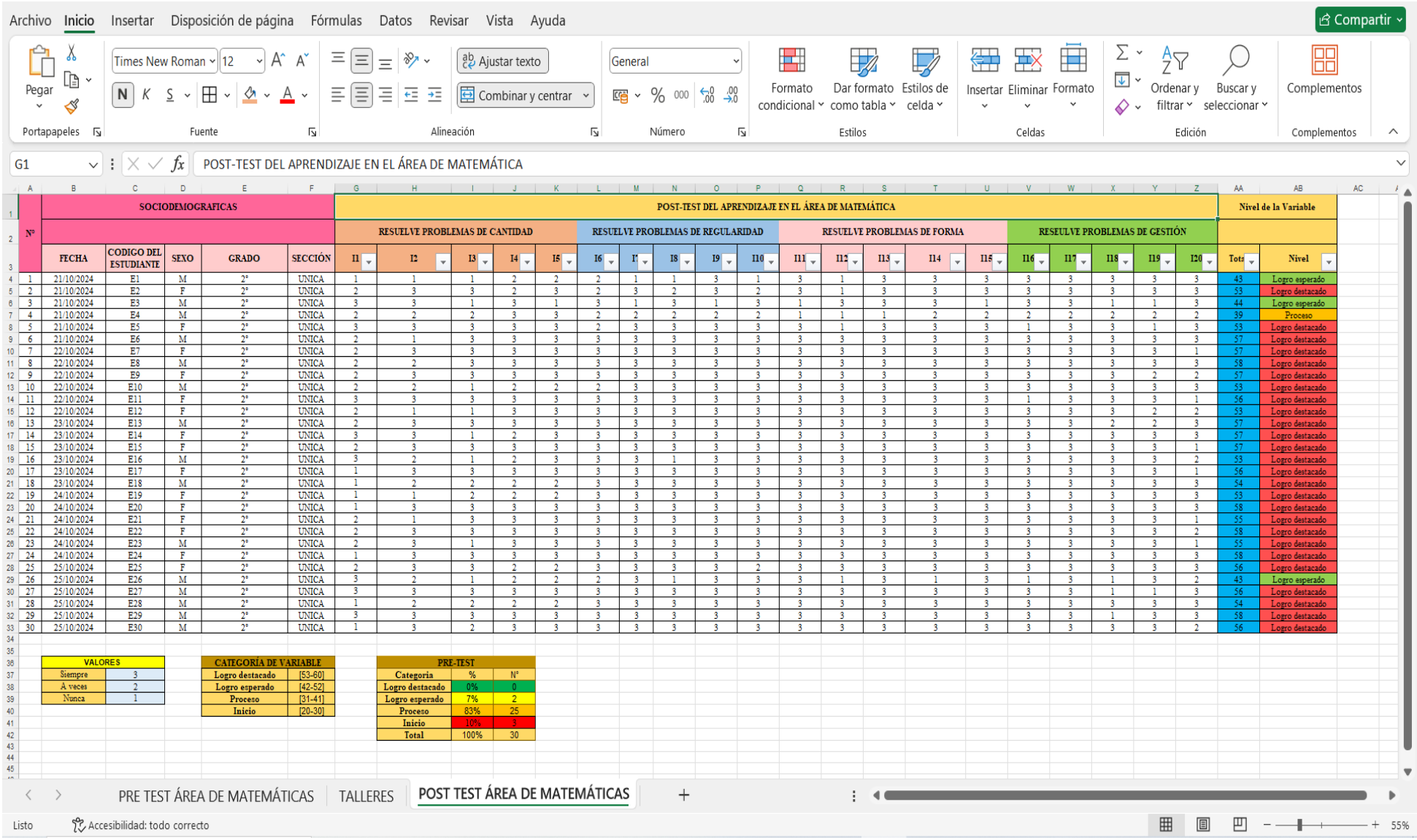
PRE-TEST		
Categoria	%	N°
Logro destacado	0%	0
Logro esperado	7%	2
Proceso	83%	25
Inicio	10%	3
Total	100%	30



NIVEL DE LOGRO	Aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas																			
	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SI	
	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	
Logro Esperado	0	0%	1	3%	2	7%	2	7%	6	20%	8	27%	12	40%	13	43%	15	50%	14	
Proceso	11	37%	12	40%	16	53%	16	53%	16	53%	16	53%	14	47%	17	57%	15	50%	15	
Inicio	19	63%	17	57%	12	40%	12	40%	8	27%	6	20%	4	13%	0	0%	0	0%	0	
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	



Aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas																			
ÓN 6	SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESION 14		SESION 15		
%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	F	%	F	%	
0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3%	1	3%	18	60%	22	73%	24	80%	29	97%	
27%	12	40%	13	43%	15	50%	14	47%	14	47%	10	33%	6	20%	4	13%	1	3%	
53%	14	47%	17	57%	15	50%	15	50%	15	50%	2	7%	2	7%	2	7%	0	0%	
20%	4	13%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	



Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda — Compartir

Pegar | Portapapeles | Times New Roman 12 | Fuente | Ajustar texto | Combinar y centrar | Alineación | General | Número | Formato condicional | Dar formato como tabla | Estilos de celda | Estilos | Insertar | Eliminar | Formato | Celdas | Ordenar y filtrar | Buscar y seleccionar | Edición | Complementos

G1: POST-TEST DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

	SOCIODEMOGRAFICAS					POST-TEST DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA																		Nivel de la Variable	
						RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD					RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD					RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA					RESEULVE PROBLEMAS DE GESTIÓN						
Nº	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	GRADO	SECCIÓN	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	Total	Nivel
1	21/10/2024	E1	M	2°	UNICA	1	1	1	2	2	2	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	43	Logro esperado
2	21/10/2024	E2	F	2°	UNICA	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	53	Logro destacado
3	21/10/2024	E3	M	2°	UNICA	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	3	1	1	3	44	Logro esperado
4	21/10/2024	E4	M	2°	UNICA	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	39	Proceso
5	21/10/2024	E5	F	2°	UNICA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	53	Logro destacado
6	21/10/2024	E6	M	2°	UNICA	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	Logro destacado
7	22/10/2024	E7	F	2°	UNICA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	57	Logro destacado
8	22/10/2024	E8	M	2°	UNICA	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	Logro destacado
9	22/10/2024	E9	F	2°	UNICA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	57	Logro destacado
10	22/10/2024	E10	M	2°	UNICA	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	Logro destacado
11	22/10/2024	E11	F	2°	UNICA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	56	Logro destacado
12	22/10/2024	E12	F	2°	UNICA	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	53	Logro destacado
13	23/10/2024	E13	M	2°	UNICA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	57	Logro destacado
14	23/10/2024	E14	F	2°	UNICA	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	Logro destacado
15	23/10/2024	E15	F	2°	UNICA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	57	Logro destacado
16	23/10/2024	E16	M	2°	UNICA	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	53	Logro destacado
17	23/10/2024	E17	F	2°	UNICA	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	56	Logro destacado
18	23/10/2024	E18	M	2°	UNICA	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	Logro destacado
19	24/10/2024	E19	F	2°	UNICA	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	Logro destacado
20	24/10/2024	E20	F	2°	UNICA	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	Logro destacado
21	24/10/2024	E21	F	2°	UNICA	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	55	Logro destacado
22	24/10/2024	E22	F	2°	UNICA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	58	Logro destacado
23	24/10/2024	E23	M	2°	UNICA	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	55	Logro destacado
24	24/10/2024	E24	F	2°	UNICA	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	Logro destacado
25	25/10/2024	E25	F	2°	UNICA	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	Logro destacado
26	25/10/2024	E26	M	2°	UNICA	3	2	1	2	2	2	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	2	43	Logro esperado
27	25/10/2024	E27	M	2°	UNICA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	56	Logro destacado
28	25/10/2024	E28	M	2°	UNICA	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	Logro destacado
29	25/10/2024	E29	M	2°	UNICA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	58	Logro destacado
30	25/10/2024	E30	M	2°	UNICA	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	56	Logro destacado

VALORES	
Siempre	3
A veces	2
Nunca	1

CATEGORÍA DE VARIABLE	
Logro destacado	[53-60]
Logro esperado	[42-52]
Proceso	[31-41]
Inicio	[20-30]

PRE-TEST		
Categoria	%	Nº
Logro destacado	0%	0
Logro esperado	7%	2
Proceso	83%	25
Inicio	10%	3
Total	100%	30

PRE TEST ÁREA DE MATEMÁTICAS | TALLERES | POST TEST ÁREA DE MATEMÁTICAS

Listo | Accesibilidad: todo correcto | 55%

Sesión de aprendizaje N.º 1

Nombre de la sesión: jugando con los objetos comparamos cantidades

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

-Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</td><td>-Describe la comparación de los números usando expresiones: mayor que, menor que, igual a.

-Emplea diversas estrategias para comparar cantidades.

-Explica los pasos que siguió para resolver el problema.</td><td>Los estudiantes explican la estrategia empleada para resolver el problema donde compararon cantidades de objetos utilizando los símbolos <, >, = a través de los juegos lúdicos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Juega con los objetos y emplea la estrategia para encontrar el resultado.
-Compara las cantidades utilizando los símbolos <, >, =.
-Explica el procedimiento que realizó para resolver el problema de comparación.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
</table>

	De derechos	Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Tapas • Canicas • Legos

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando dos cajas de tesoros que contienen: canicas, Taps, legos, caramelos, chupetines, dados.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Cuál caja tiene más tesoros? ¿Qué tenemos que hacer para saber cuál caja tiene más tesoros? ¿Qué símbolos utilizamos para comparar cantidades? ¿Cómo podemos encontrar el resultado?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Hoy vamos a jugar un juego “TESOROS DEL PIRATA” para aprender a comparar cantidades y utilizar los símbolos <, >, =.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes:

¿Cómo podemos comparar la cantidad de objetos que hay en la caja de manera rápida y fácil?

A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico “Tesoros del Pirata”
Se dividen en dos grupos “Piratas del tesoro 1” y “Piratas del tesoro 2”
Cada grupo tiene un capitán y el capitán tiene que contar los tesoros de su caja y luego comparar con el otro grupo el primero que logra comparar la cantidad gana el juego.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos. Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que compararen la cantidad de mujeres y varones que hay dentro del aula.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones podemos comparar cantidades?	

Sesión de aprendizaje N.º 2

Nombre de la sesión: Jugando con los Taps resolvemos problemas de sustracción

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Traduce cantidades a expresiones numéricas.

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</td><td>-Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades.

-Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener al restar.

-Emplea estrategias y procedimientos de cálculo para restar y resolver problemas.</td><td>Los estudiantes resuelven problemas de sustracción empleando los juegos lúdicos con Taps y explican los pasos que siguió para encontrar el resultado.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Identifica datos en situaciones de quitar cantidades.
-Explica el resultado con apoyo de los materiales.
-Emplea la estrategia de juegos con Taps para resolver problemas.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Taps • Plumones

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando dos bolsas de Taps una bolsa con 25 Taps y la otra con 12 Taps.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Cuántos Taps hay en la bolsa roja? ¿Cuántos Taps hay en la bolsa azul? ¿Cuál es la diferencia entre ambos? ¿Qué operación tenemos que hacer para hallar la diferencia?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar con los Taps para aprender a resolver problemas de sustracción y explicar el resultado.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

Planteamos el problema a los estudiantes: Ana tiene 45 Taps y le regala a su amigo 17. ¿Cuántos Taps le queda a Ana?

A nivel individual

No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué operación vamos a realizar para encontrar la solución?

La maestra explica a los estudiantes el concepto de la sustracción.

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico con Taps, para encontrar el resultado al problema planteado.

"La gran carrera con Taps"

Los estudiantes se dividen en grupo para empezar el juego, tendrán que ordenar los 45 Taps sobre la mesa y quitar 17 el grupo que responde primero correctamente gana el juego.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado. Ana tiene 28 Taps.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que resuelvan un problema donde deben restar: Dayiro tiene 30 colores y le presta a su amigo 15, ¿cuántos colores le queda?

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida podemos aplicar la sustracción?	

Sesión de aprendizaje N.º 3

Nombre de la sesión: Jugando con los dados resolvemos problemas de adición

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa: N.º 64043
1.2 Director: José Alfredo Torres Salas
1.3 Grado: Segundo grado de Primaria
1.4 Sección: "C"
1.5 Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6 Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7 Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Traduce cantidades a expresiones numéricas.

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</td><td>-Establece relaciones entre datos y acciones de agregar y juntar cantidades.

-Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener al sumar.

-Emplea estrategias y procedimientos de cálculo para resolver problemas aditivos.</td><td>Los estudiantes fortalecen sus habilidades de sumar y resuelven problemas matemáticos empleando los juegos con dados.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Identifica datos en situaciones de agregar y juntar cantidades.
-Explica el resultado con apoyo de los dados.
-Usa estrategias para resolver problemas de adición.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Dados • Plumones • Ficha de observación

6.SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes mostrando dados para jugar.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Con qué material vamos a jugar? ¿Cuántas caras tiene un dado? ¿Cuál es la suma de todas las caras de un dado? ¿Cómo podemos encontrar el resultado?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar con los dados para aprender a resolver problemas de adición y desarrollar sus habilidades matemáticos.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Cuál es la suma de los números de todas las caras de un dado de 6 caras?

A nivel individual

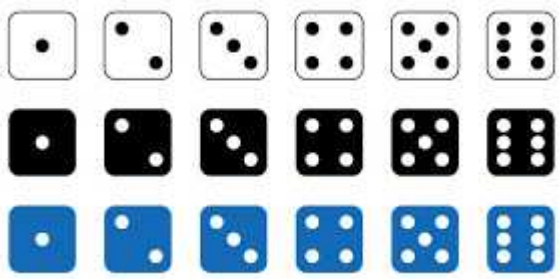
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué operación vamos a realizar para encontrar la solución?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico con dados para encontrar el resultado al problema planteado.

"La suma mágica"

Cada jugador tira su dado y suma el número que salió, por ejemplo: 5
Deberán tirar su dado hasta sumar todas las caras, por ejemplo: 1+2+3+4+5+6=21



Se les explica a los estudiantes el concepto de la adición.

Jugarán otro juego "**supera la suma"**
Los estudiantes se dividen en grupo de 2 para empezar a jugar
Dos estudiantes tiran su dado, por ejemplo: 3, 5
Tendrán que sumar ambos dados y el primero que contesta le da un punto a su grupo.
se rotarán hasta llegar al último participante y el equipo que tiene mayor puntos ganta el juego

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que formen grupo de 5, cada jugador tendrá que lanzar el dado y deberán sumar las caras de los cinco dados y el primero en responder correctamente gana su premio.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**

Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gusto sumar con los dados?

Sesión de aprendizaje N.º 4

Nombre de la sesión: jugando con los legos aprendo secuencia ascendente y descendente

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="5">Matemática</td><td>Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

-Comunica su comprensión sobre situaciones

-Usa estrategias y procedimientos

-Argumenta afirmaciones</td><td>-Describe su comprensión de cómo se forma el patrón de repetición

-Emplea estrategias para encontrar, continuar y completar secuencias.

-Explica como continua la secuencia y su proceso de resolución.</td><td>Los estudiantes explican y ordenan cantidades en secuencia ascendente y descendente a través de juegos con legos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Ordena cantidades en secuencia ascendente y descendente.
-Emplea estrategias de juegos para resolver el problema.
-Explica el orden ascendente y descendente.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental

De derechos</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.

Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Plumones • Legos

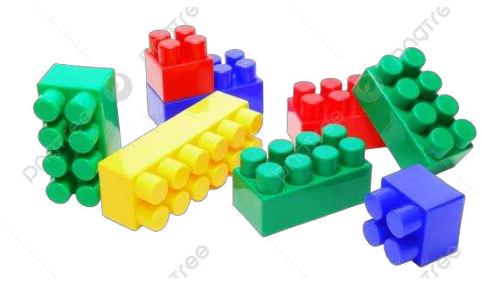
4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se realiza la motivación a los estudiantes presentando legos de colores y se le pide a 6 estudiantes para participar. La maestra tira los legos al piso y los estudiantes deben recoger los legos la mayor cantidad posible. Luego anotamos su nombre en la pizarra y la cantidad de legos que tiene cada estudiante.



- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Quién tiene mayor cantidad de legos? ¿Quién le sigue? ¿Quién tiene menor cantidad de legos? ¿Cómo podemos ordenar en secuencias?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar con los legos para aprender a resolver problemas de secuencia ascendente y descendente.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

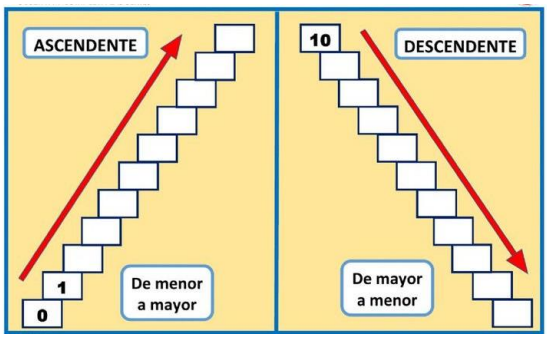
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Cómo podemos ordenar la cantidad de legos en secuencia ascendente y descendente?

A nivel individual

No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué es secuencia ascendente? ¿Qué es secuencia descendente?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

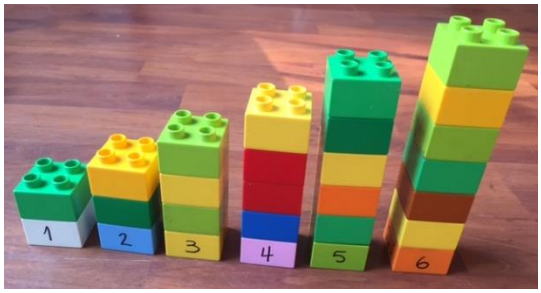
La maestra explica a los estudiantes la definición de secuencia ascendente y descendente.



Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico "**construcción con legos"**
Empezamos a construir la cantidad de legos de cada compañero. Por ejemplo: 5, 12, 8, 20, 30, 15 un lego por cada número. Luego vamos a ordenar en secuencia ascendente, según el tamaño de altura de menor a mayor, por ejemplo: 5, 8, 12, 15, 20, 30. Por último, ordenamos los legos en secuencia descendente de mayor a menor, por ejemplo: 30, 20, 15, 12, 8, 5

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones sobre la secuencia ascendente y descendente.



- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos. Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes juntar tapas de plásticos y luego ordenar la cantidad en secuencia ascendente y descendente.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**

Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones podemos emplear las secuencias?

Sesión de aprendizaje N.º 5

Nombre de la sesión: Jugando a la carrera aprendo los números ordinales

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</td><td>-Expresa con diversas representaciones y lenguaje número su comprensión del número como ordinal.

-Emplea estrategias y procedimiento para resolver problemas de números ordinales.</td><td>Los estudiantes explican el orden de llegada en números ordinales hasta vigésimo lugar mediante el juego de la carrera desarrollando sus habilidades matemáticas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Explica el número ordinal hasta vigésimo lugar.
-Juega a la carrera para resolver problemas de números ordinales.
-Realiza conclusiones de la estrategia que empleó para resolver problemas matemáticos.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos</td></tr>
</table>

		individuales y colectivos que tienen sus las personas.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • sillas • Plumones • Cinta

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando una imagen.

Saberes previos

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué hacen los niños? ¿Quién está en el quinto lugar? ¿En qué lugar está lola? ¿Quién está detrás de guille? ‘

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar a la carrera para aprender a ordenar los números ordinales hasta vigésimo lugar y explicar el resultado.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Para qué nos sirven los números ordinales?

A nivel individual

No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué aprenderemos? ¿Hasta qué número conoceremos?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

La maestra explica a los estudiantes: los números ordinales son aquellos que indican la posición o el orden de un elemento dentro de un conjunto.

Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico para resolver problemas matemáticos

"El juego de las sillas musicales"

Los estudiantes deberán rodear las sillas mientras suena la música.
Cuando la música se pausa deberán elegir una silla para sentarse.
Los estudiantes deberán decir su número ordinal al momento de sentarse.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos. Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes el número de orden en el control de asistencia. ¿Quién es el primero de la lista? ¿Quién es el segundo? ¿Cuál es tu número de orden?

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**

Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida podemos aplicar los números ordinales?

Sesión de aprendizaje N.º 6

Nombre de la sesión: jugando con los legos construyo gráficos de barras

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

-Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o pirobalística.

-Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos.

-Sustenta conclusiones o decisiones en base a información obtenida.</td><td>-Representa datos cualitativos y cuantitativos.

-Recolecta datos con encuestas sencillas y las registra en tablas de frecuencia simple.

-Explica conclusiones a partir de los datos obtenidos en el gráfico de barras.</td><td>Elabora una encuesta con sus compañeros y organiza la información en tablas y graficas estadísticas utilizando los legos, luego explica la frecuencia de los estudiantes.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Organiza la información obtenida en gráfico de barras utilizando el material de legos.
-Emplea estrategia de juegos con legos para resolver problemas
-Explica la frecuencia de los estudiantes de acuerdo a los datos obtenidos con los legos.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras,</td></tr>
</table>

	De derechos	así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos. Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Legos • Plumones • Papelotes

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes realizando una encuesta simple de los sabores de helado.

Saberes previos

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué sabor de helado prefieren? ¿les gusta el sabor fresa? ¿les gusta el sabor piña? ¿Qué otro sabor les gusta? ¿Cómo podemos representar toda la información de esta encuesta? ¿Qué estrategia podemos emplear para resolver el problema?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar con los legos representando gráfico de barras sobre la encuesta obtenida de los sabores de helado y explicar la frecuencia.

Desarrollo	**Tiempo aproximado 30min**

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

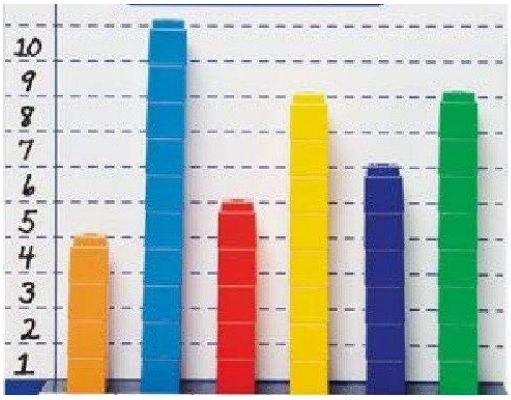
A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Cómo podemos representar la información de una encuesta en un gráfico de barras de manera rápida y divertido?

A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué estrategias utilizaremos?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

La maestra explica a los estudiantes: el grafico de barras nos permite visualizar los datos obtenidos en una encuesta, en forma ordenada.
Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico para resolver problemas matemáticos

"Construye las barras"
Los estudiantes se dividen en grupos y tienen que construir para cada categoría una torre de lego, cada lego vale 1. Por ejemplo: a seis estudiantes el gusta el sabor vainilla por lo tanto tiene que haber en una torre seis legos, en otra torre 3 legos, así hasta construir un gráfico de barras con legos, el grupo que termina primero correctamente gana el juego y su premio. Los estudiantes promueven la comprensión de gráficos de barras de forma tangible.



- **Socialización del problema**

Los estudiantes promueven la comprensión de gráficos de barras de forma tangible y exponen sus conclusiones del resultado.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes realizar una encuesta sobre los juegos preferidos de sus compañeros. ¿Cuál es el juego preferido? ¿Cuántos prefieren el encostalados que la carrera de globos?

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida podemos aplicar el grafico de barras? ¿Por qué es importante ordenar datos?	

Sesión de aprendizaje N.º 7

Nombre de la sesión: Jugando a la Tiendita identifico monedas y billetes de nuestro sistema monetario.

1. DATOS INFORMATIVOS

1.**1. Institución Educativa**: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

-comunica su comprensión sobre situaciones.

-Usa estrategias y procedimientos.</td><td>-Identifica las equivalencias y canjes con monedas y billetes de nuestro sistema monetario.

-Emplea estrategias para resolver problemas de equivalencia y cambio.</td><td>Los estudiantes juegan a la tiendita para identificar las monedas y billetes de nuestro sistema monetario y explican el procedimiento que siguió para encontrar el resultado.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Menciona el sistema monetario del Perú mediante juegos lúdicos.
-Juega a la Tiendita con monedas y billetes para identificar las equivalencia y canjes.
-Explica el procedimiento y estrategia que empleó para resolver el problema.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
</table>

	De derechos	Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Billetes • monedas • Plumones

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	**Tiempo aproximado 10min**

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando un texto:

RICOS HELADOS PARA EL CALOR

Después de trabajar arduamente en el proyecto de reciclaje. Vamos a refrescarnos con unos deliciosos helados. ¡Qué rico!

Saberes previos

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué dice en el texto? ¿Qué necesitas para comprar un helado? ¿Conocen las monedas y billetes de nuestro país? ¿Cuál es el sistema monetario de nuestro del Perú? ¿Qué estrategia podemos emplear para resolver el problema?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar a la tiendita para identificar las equivalencias con monedas y billetes de nuestro sistema monetario.

Desarrollo	**Tiempo aproximado 30min**

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Cómo podemos identificar las equivalencias con monedas y billetes de nuestro sistema monetario?

A nivel individual

No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué estrategias utilizaremos?

Búsqueda y aplicación de la estrategia

La maestra explica a los estudiantes: cada país tiene su propia monedas y billetes. La unidad monetaria del Perú es el sol y su símbolo es s/.
Los estudiantes van a jugar a la Tiendita donde van a comprar y vender para identificar las monedas y billetes de nuestro país.

La tiendita de dulces

Dividir la clase en dos grupos, cada grupo elige un cajero y un cliente, el cliente elige un producto(dulces) y le cajero menciona el valor del producto, el cliente tiene que identificar si pagará con moneda o billete el producto. El estudiante que logra identificar le da un punto a su grupo. Al final del juego el grupo que tiene mayor puntaje gana su premio.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que resuelvan el siguiente problema.

1. Lee la siguiente situación.

Gabi va al mercado y compra 3kg de plátano a **12 soles**, para la lonchera de su hija.

¿De qué formas puede pagar con monedas y billetes Gabi?

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**

Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida utilizamos las monedas y billetes ¿Por qué es importante conocer las monedas y billetes?

Sesión de aprendizaje N.º 8

Nombre de la sesión: Jugando con los objetos identifico los sólidos geométricos

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo torres salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

-Comunica su comprensión sobre situaciones.

-Usa estrategias y procedimiento.</td><td>Expresa con material concreto su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices).

-Emplea estrategias para resolver problemas cotidianos a través de juegos con objetos.</td><td>Los estudiantes juegan con los objetos "el rey manda a pedir" para reconocer los sólidos geométricos y resolver problemas cotidianos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Reconoce los sólidos geométricos como: cono, prisma, cubo, pirámide, cilindro y esfera.
-Juega con sus compañeros para resolver problemas cotidianos relacionado con solidos geométricos.
-Explica la estrategia y el procedimiento que empleo para identificar los solidos geométricos.</td><td>Ficha de observación</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Pizarra, Plumones • Canicas, borradores • Dados, cajas

5. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando una imagen:

Saberes previos

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué están celebrando los niños? ¿Qué forma tiene los globos? ¿Qué forma tienen los gorritos? ¿Qué otros solidos geométricos conoces? ¿Qué estrategias vamos a emplear para identificar los sólidos geométricos dentro del aula?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar un juego "**EL REY MANDA A PEDIR**" para identificar solidos geométricos dentro del aula y explicar el procedimiento que siguió para resolver el problema.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

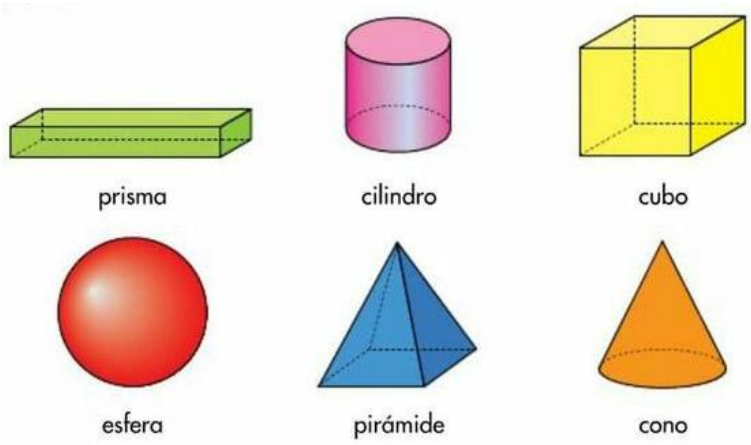
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Qué otros solidos geométricos conoces?

A nivel individual

No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué entiendes por solido geométricos? ¿Qué estrategias utilizaremos?

Búsqueda y aplicación de la estrategia

La maestra explica a los estudiantes: un sólido geométrico es el cuerpo que posee tres dimensiones: ancho, largo y alto. Muchos objetos que vemos a nuestro alrededor tienen formas de figuras planas y solidos geométricos: cubos, pirámides, esferas, cilindros, prismas y conos.



Los estudiantes van a jugar un juego "**EL REY MANDA A PEDIR**"
Se dividen en dos grupos para empezar a jugar, cada grupo tendrá un líder, la maestra elige un rey, el rey pedirá un sólido geométrico, por ejemplo: el rey manda a pedir una esfera, los estudiantes tienen que buscar un objeto que tiene forma de esfera y le entrega al líder, el líder lleva al rey, el grupo que identifica el solido geométrico correctamente le da un punto a su grupo, al finalizar el grupo que acumuló más puntos gana el juego.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes explican el procedimiento que realizó para resolver el problema.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes identificar qué forma de solido geométrico tiene una pelota y un ladrillo de construcción.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**

Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida utilizamos un sólido geométrico? ¿Les justo resolver el problema mediante juegos?

Sesión de aprendizaje N.º 9

Nombre de la sesión: Jugando con los objetos aprendo la decena

1. DATOS INFORMATIVOS

- **1.1. Institución educativa**: N.º 64043
- **1.2. Director:** José Alfredo torres salas
- **1.3. Grado:** Segundo grado de Primaria
- **1.4. Sección:** "C"
- **1.5. Docente:** Doylith Rengifo Rodríguez
- **1.6. Practicante:** Simón Pérez Mery Luz
- **1.7. Tiempo:** 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</td><td>-identifica y representa las decenas.
-Agrupa objetos en decenas.
-Cuenta y sumas decenas.
-Resuelve problemas sencillos con decenas.</td><td>Los estudiantes juegan con los objetos para aprender la decena del valor posicional y resuelven problemas sencillas y cotidianas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Identifica la decena como grupo de diez unidades.
-Agrupa objetos en decenas a través de juegos lúdicos.
-Resuelve problemas con decenas utilizando estrategias de juegos.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Pizarra, Plumones • Canicas, borradores • Lápices, cartas

6. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando un texto.

Dulces melodías rítmicas

En la práctica de música solo había nueve niños, pero se unió Carlos, quien también quería salir a actuar. Ahora, son 10 niños y todos están felices deleitándonos con sus melodiosos sonidos.

Saberes previos

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Cómo usamos los números en nuestro día a día? ¿Los 10 niños forman una decena? ¿Cuántos dedos tienen tus dos manos? ¿Qué entiendes por decena?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar con diversos objetos para formar una decena y resolver problemas matemáticos.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

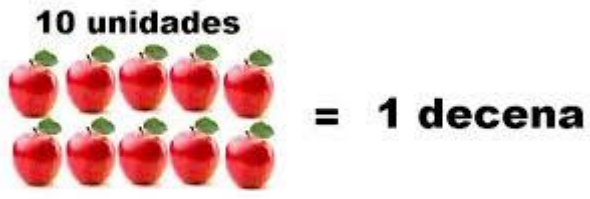
Planteamos el problema a los estudiantes: Sebastián tiene 6 canicas ¿Cuántas canicas le falta para completar una decena?

A nivel individual

No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué entiendes por decena?

Búsqueda y aplicación de la estrategia

La maestra explica a los estudiantes: la decena es la reunión de 10 elementos, es decir en una decena hay 10 unidades.



Los estudiantes van a jugar un juego de las decenas con canicas.

Cada jugador recibe un vaso vacío y un dado. Se colocan las canicas en el centro de la mesa.
Cada jugador tira el dado y toma la cantidad de canicas que indica el dado.
El jugador coloca las canicas que ha tomado en su mesa.
El juego continúa hasta que un jugador logra formar una decena.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes explican el procedimiento que realizó para resolver el problema.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes representar la decena con objetos dentro del aula.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida podemos aplicar lo aprendido? ¿Qué estrategias utilizaron para resolver el problema?	

Sesión de aprendizaje N.º 10

Nombre de la sesión: jugando con los bloques lógicos aprendo patrones gráficos

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

-Comunica su comprensión sobre situaciones

-Usa estrategias y procedimientos

-Argumenta afirmaciones</td><td>-Describe su comprensión de cómo se forma el patrón de repetición

-Emplea estrategias para encontrar, continuar y completar secuencias.

-Explica como continua la secuencia y su proceso de resolución.</td><td>Los estudiantes juegan con los bloques lógicos, explican el patrón de repetición y la estrategia empleada para resolver cada problema. .</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-juega con los bloques para aprender patrones gráficos.
-Emplea estrategias de juegos para resolver el problema.
-Explica el patrón de repetición de cada problema.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental

De derechos</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.

Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Plumones • Bloques de colores

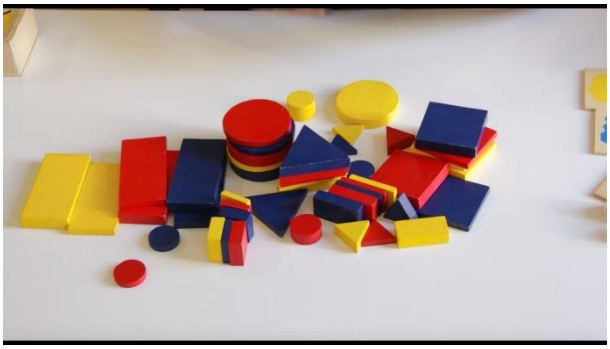
4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se realiza la motivación a los estudiantes presentando un texto con una imagen.



Jugamos y aprendemos con los bloques lógicos

La profesora nos pide trabajar siempre con los bloques lógicos. Hoy vamos a formar diferentes secuencias.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué hacen los niños? ¿Qué formaran los niños con los bloques lógicos? ¿Qué tipo de secuencias puedes elaborar con los bloques lógicos?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes jugaran con los bloques lógicos para formar diferentes secuencias teniendo en cuenta la forma, color y tamaño.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

Planteamos el problema a los estudiantes: ¿¿Qué tipo de secuencias puedes elaborar con los bloques lógicos?

A nivel individual

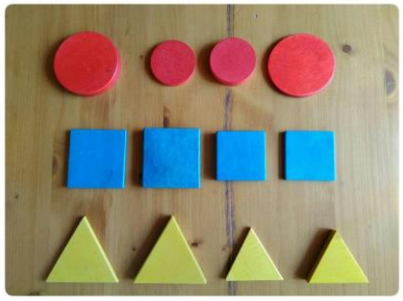
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué es secuencia? ¿Toda secuencia tiene un patrón de repetición?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

La maestra explica a los estudiantes: un patrón de repetición es una secuencia que guardan una relación. Todo patrón de repetición tiene una parte que se repite (núcleo de repetición). ejemplo: A B B A B B A B B El núcleo de repetición es: A B B

JUEGO LÚDICO "BLOQUES MÁGICOS"

Los estudiantes se dividen en grupos para jugar con los bloques lógicos.
Eligen un representante de cada grupo.
El representante elige una carta con un patrón a resolver.
cada grupo tiene que usar los bloques para crear el patrón que se muestra en la carta.
El grupo que crea correctamente gana el juego.



- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del trabajo realizado.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos. Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes construir su propia secuencia usando sus bloques lógicos.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones podemos emplear las secuencias?	

Sesión de aprendizaje N.º 11

Nombre de la sesión: jugando con los bloques reconocemos los números naturales hasta 99.

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

-Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</td><td>-Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico su comprensión del número.

-Emplea diversas estrategias para reconocer el número.

-Explica los pasos que siguió para resolver el problema.</td><td>Los estudiantes explican la estrategia empleada para resolver el problema de reconocer los números naturales a través de los juegos lúdicos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Juega con los bloques y emplea la estrategia para encontrar el resultado.
-resuelve problemas que implica reconocer los números naturales hasta el 99.
-Explica el procedimiento que realizó para resolver el problema de reconocer los números naturales.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.
Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y</td></tr>
</table>

	De derechos	valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Tarjetas • Bloques

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	**Tiempo aproximado 10min**

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando 10 bloques de construcción.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué material observan? ¿Cuántos bloques hay? ¿Qué son los números? ¿Para qué sirven?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar un juego lúdico con bloques y tarjetas para reconocer los números naturales hasta 99.

Desarrollo	**Tiempo aproximado 30min**

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes:

> ¿Cómo podemos reconocer los números naturales hasta el 99 de manera divertida y significativa?

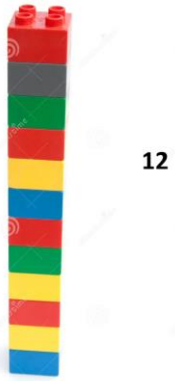
A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

Bloques de construcción
Se le muestra tarjetas con números hasta el 99.
Le explica a los estudiantes que vamos a construir torres con tantos bloques como indica el número de la tarjeta.
Supervisamos el proceso, ayudando a los estudiantes que lo necesitan.
Una vez que los estudiantes hayan construido varias torres, pedirles que cuenten los bloques de cada torre y que mencionen el numero correspondiente.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado.



- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que adivinen el número: un estudiante piensa en un número y los otros tienen que adivinarlo.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron?	

Sesión de aprendizaje N.º 12

Nombre de la sesión: Jugando con canicas resolvemos problemas de sustracción y adición

1. DATOS INFORMATIVOS

4.1. Institución Educativa: N.º 64043
4.2. Director: José Alfredo Torres Salas
4.3. Grado: Segundo grado de Primaria
4.4. Sección: "C"
4.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
4.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
4.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="5">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Traduce cantidades a expresiones numéricas.

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</td><td>-Establece relaciones entre datos y acciones de quitar y juntar cantidades.

-Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener al restar y sumar.

-Emplea estrategias y procedimientos de cálculo para restar y sumar.</td><td>Los estudiantes resuelven problemas de sustracción y adición empleando el juego lúdico con canicas explican el procedimiento que hizo para encontrar el resultado.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Identifica datos en situaciones de quitar y juntar cantidades.
-Explica el resultado con apoyo de los materiales.
-Emplea la estrategia de juegos con canicas para resolver problemas.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental

De derechos</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.

Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos</td></tr>
</table>

		individuales y colectivos que tienen sus las personas.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • canicas • Plumones

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando un cartel:

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Cuántos soles menos cuesta la chompa que el poncho? ¿Cuántos soles cuesta un chullo y una manta? ¿Qué operaciones tenemos que hacer para hallar el resultado? ¿Para qué las usamos en la vida diaria?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar con los dominós para resolver problemas de suma y resta y explicar el procedimiento que empleó para encontrar el resultado.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula

Planteamos el problema a los estudiantes: Juan tiene 14 canicas y Andrés tiene 7 canicas. ¿Cuántas canicas le faltan a Andrés para tener tantas canicas como Juan?

A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué operación vamos a realizar para encontrar la solución?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

Los estudiantes van a jugar un juego Lúdico con canicas para encontrar el resultado al problema planteado.

La gran carrera con canicas

Los estudiantes se dividen en grupo para empezar el juego.
Tendrán que contar 14 canicas y quitar 7
El resultado se encuentra en una ficha
Los estudiantes deberían encontrar la ficha con el resultado correcto 8
El grupo que lo encuentra primero gana el juego.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado. Le faltan 8 canicas

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que resuelvan un problema donde deben restar: el segundo grado ganó 12 medallas. La mitad de esta cantidad le ganó en la disciplina de natación. ¿Cuántas medallas ganó en natación?

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿En qué situaciones de la vida podemos aplicar la sustracción y adición?	

Sesión de aprendizaje N.º 13

Nombre de la sesión: Jugando el tren de números aprendo el número posterior y anterior.

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa: N.º 64043
1.2 Director: José Alfredo Torres Salas
1.3 Grado: Segundo grado de Primaria
1.4 Sección: "C"
1.5 Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6 Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7 Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de cantidad

-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Argumenta afirmaciones.</td><td>Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico su comprensión del numero anterior y posterior hasta el 99.

Emplea estrategias para encontrar el número anterior y posterior.

Explica los pasos que siguió en la resolución de un problema.</td><td>Los estudiantes explican su comprensión del número anterior y posterior hasta el 99 a través de juegos lúdicos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">Expresa su comprensión del número anterior y posterior.
Emplea la estrategia de juegos lúdicos para encontrar el resultado.
Explica el procedimiento que hizo para resolver el problema.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Tarjetas con números • Plumones • Ficha de observación

6. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando un texto:

EL DÍA DE LA MADRE

Todos los años el segundo domingo de mayo celebramos el día de la madre, pero nosotros en el colegio lo celebramos el día viernes.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: en el colegio, ¿celebramos el día de la madre antes o después? ¿Cómo puedes identificar el antes y después? ¿Cómo podemos encontrar el resultado?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar el tren de números para aprender el número anterior y posterior.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Cuál es el número anterior y posterior de 20?
A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué operación vamos a realizar para encontrar la solución?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

El tren de los Números

Se comienza con una tarjeta con un número (por ejemplo 20)
El siguiente jugador debe colocar una tarjeta con el numero anterior o posterior al que está en el tablero.
Si colocas el número anterior, la tarjeta se coloca a la izquierda de la tarjeta inicial.
Si colocas el número anterior, la tarjeta se coloca a la derecha de la tarjeta inicial.
El juego continúa hasta que se han colocado todas las tarjetas en orden.
El equipo gana si todas las tarjetas están colocadas en orden.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones del resultado.

ANTERIOR	NÚMERO	POSTERIOR
19	20	21

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cuáles fueron los números mas fáciles o difíciles de identificar?	

Sesión de aprendizaje N.º 14

Nombre de la sesión: jugando a la ronda musical aprendo igualdad de expresiones equivalentes

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo Torres Salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

-Traduce situaciones

-Usa estrategias y procedimientos

-Argumenta afirmaciones</td><td>-Establece relaciones de equivalencias entre dos grupos y las trasforma en igualdades que contienes adiciones.

-Emplea estrategias para trasformar igualdades equivalentes.

-Explica como relaciono dos grupos en igualdades equivalentes.</td><td>Los estudiantes establecen relaciones de equivalencias entre dos grupos y las trasforma en igualdades a través de juegos lúdicos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">-Ordena cantidades en secuencia ascendente y descendente.
-Emplea estrategias de juegos para resolver el problema.
-Explica el orden ascendente y descendente.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental

De derechos</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.

Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Papel bond • Plumones • Legos

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se realiza la motivación presentando una lámina.

- **Saberes previos**

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Cómo serán entregados los lapiceros? ¿De qué otras formas podemos agrupar?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar a la ronda musical formando grupos para establecer relaciones de equivalencias entre dos grupos y trasformar en igualdades.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Cómo podemos formar grupos de siete de varias formas?

A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Cómo lo haremos?

- **Búsqueda y aplicación de la estrategia**

La maestra explica a los estudiantes que se puede formar grupo de siete de varias formas para ello vamos a jugar un juego de ronda musical para establecer relaciones de equivalencias.

RONDAS MUSICALES

Se les piden a los estudiantes salir al patio deportivo para realizar el juego.
Rotamos en circulo con el sonido de la música.
Cuando la música se detiene deberán formar grupos de siete.
Una vez formado el grupo de siete cada grupo deberán formar dos grupos que sumen siete. Por ejemplo: 5+2=7 4+3=7 6+1=7
El grupo que lo hace correctamente gana el juego.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes exponen sus conclusiones.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes que formen dos grupos que sumen 10

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**
Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron?	

Sesión de aprendizaje N.º 15

Nombre de la sesión: Jugando con la pelota aprendo el término cerca o lejos.

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: N.º 64043
1.2. Director: José Alfredo torres salas
1.3. Grado: Segundo grado de Primaria
1.4. Sección: "C"
1.5. Docente: Doylith Rengifo Rodríguez
1.6. Practicante: Simón Pérez Mery Luz
1.7. Tiempo: 45 minutos

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>Competencia/capacidad</th><th>Desempeño</th><th>Evidencia de aprendizaje</th></tr>
<tr><td rowspan="6">Matemática</td><td>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

-Comunica su comprensión sobre situaciones.

-Usa estrategias y procedimiento.</td><td>-Hace uso de las expresiones cerca, lejos.

-Emplea estrategias para resolver problemas cotidianos a través de juegos con objetos.</td><td>Los estudiantes juegan con la pelota para identificar el término cerca o lejos mediante los juegos lúdicos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Criterio de evaluación</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">Explica desde un punto de referencia el término cerca, lejos.
Juega con sus compañeros para resolver el problema.
Usa estrategias para resolver el problema.</td><td>Lista de cotejo</td></tr>
<tr><td>Enfoques transversales</td><td colspan="2">Actitudes o acciones observables</td></tr>
<tr><td>Ambiental</td><td colspan="2">Docente y estudiantes Muestran disposición para colaborar por el bienestar y calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como el cuidado de la naturaleza y el planeta donde vivimos.</td></tr>
<tr><td>De derechos</td><td colspan="2">Docentes y estudiantes muestran disposición en conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tienen sus las personas.</td></tr>
</table>

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
• Escribir el nombre y el propósito de la sesión • Preparar los materiales a utilizar en la sesión.	• Pizarra, Plumones • Canicas, borradores • Pelota

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio	Tiempo aproximado 10min

En grupo de clase

- **Motivación**

Se realiza las actividades permanentes de la mañana: saludo, oración, canción.
Se le motiva a los estudiantes presentando una imagen.

Saberes previos

Se recoge los saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué hacen los niños? ¿todos están cerca entre sí? ¿Quién está lejos de Milagros? ¿Quién está cerca de Camila? ¿Quién está lejos de Naomi?

Proponemos los acuerdos de convivencia durante las clases y comunicamos el propósito de la sesión.

- **Propósito**

Los estudiantes van a jugar un juego de países vecinos con la pelota para identificar el término cerca o lejos mediante.

Desarrollo	Tiempo aproximado 30min

Gestión y acompañamiento

- **Familiarización del problema**

A nivel del aula
Planteamos el problema a los estudiantes: ¿Qué entienden por el término cerca o lejos?
A nivel individual
No aseguramos de que los estudiantes comprendan el problema mediante algunas preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué estrategias utilizaremos?

Búsqueda y aplicación de la estrategia

¡Países vecinos!

La maestra pide a los estudiantes salir al patio deportivo para jugar.
Un estudiante lanzará la pelota arriba y lo demás tienen que correr hasta que la pelota lo agarra el que lo lanzo.
Una vez que lo tiene el estudiante que lanzo se detienen los estudiantes.
Con la pelota tiene que lanzar al estudiante que se encuentra el más cercano hacia él.
Así jugaran otra vez y lo lanzará al estudiante que se encuentra más lejos de él.
Al final el estudiante que queda el último gana el juego.

- **Socialización del problema**

Los estudiantes explican el procedimiento que realizó para resolver el problema.

- **Formalización y reflexión**

Podemos encontrar la solución al problema de manera divertido a través de juegos.
Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para resolver el problema.

- **Planteamiento de otros problemas**

Se le pide a los estudiantes identificar los objetos cerca y lejos dentro del aula teniendo como punto de referencia el pupitre.

Cierre	**Tiempo aproximado 5 min**

Dialogamos con los estudiantes sobre la sesión a partir de algunas preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les justo resolver el problema mediante juegos?