



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL LOGRO DE
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS
NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA I.E CORAZÓN DE JESÚS, CHIMBOTE-2023**

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

AUTOR

RODRIGUEZ MEJIA, DIANA KELLY

ORCID: 0009-0004-3336-2865

ASESORA

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0044-075-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:40** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E CORAZÓN DE JESÚS, CHIMBOTE-2023**

Presentada Por :
(0105081001) **RODRIGUEZ MEJIA DIANA KELLY**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, 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

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E CORAZÓN DE JESÚS, CHIMBOTE-2023 Del (de la) estudiante RODRIGUEZ MEJIA DIANA KELLY , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 11% 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, 08 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Dedicatoria

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en los momentos difíciles y no dejarme claudicar y darme ese impulso para continuar con mis metas planteadas.

A mis padres por su apoyo incondicional, quienes me inspiraron a alcanzar mis metas. Por ser un ejemplo de perseverancia e impulsarme a lograr mis objetivos profesionales.

Agradecimiento

Agradecer a las personas quienes me han apoyado en este proceso de profesionalización, a mis docentes, padres, a la directora de la institución educativa quien me brindo las facilidades, a mis amigos(as) quienes hemos compartido experiencias de aprendizaje.

Gracias mil

Índice general

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice general	vi
Lista de Tablas.....	ix
Lista de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 Antecedentes.....	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales	7
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	8
2.1.3. Antecedentes locales o Regionales.....	10
2.2. Bases teóricas	13
2.2.1. Juegos lúdicos	13
2.2.2. Programas de juego lúdico.....	14
2.2.3. Teorías del juego lúdico	16
2.2.3.1. Aportes teóricos de la variable.....	16
2.2.4. Actividades del juego.....	17

2.2.4.1. Clases de juego	18
2.2.4.2. Los juegos lúdicos matemáticos	19
2.2.4.3. Habilidades que desarrolla el Juego lúdico.....	20
2.2.5. Logro de aprendizaje.....	22
2.2.6. Los procesos didácticos en el área de matemática	23
2.2.7. Teoría del aprendizaje	25
2.2.8. Enseñanza de la matemática.....	27
2.2.9. Comportamiento del cerebro y el aprendizaje de las Matemáticas.	29
2.3. Hipótesis	30
III. METODOLOGÍA.....	31
3.1. Tipo de investigación	31
3.2. Nivel de investigación	31
3.3. Diseño de investigación.....	32
3.4. Población y muestra:	32
3.4.1. Población.....	32
3.4.2. Muestra.....	34
3.5 Variables. Definición y Operacionalización.....	35
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información:	36
3.6.1. Descripción de técnicas.....	36

3.6.2. Descripción de instrumentos	37
3.6.3. Validación	37
3.6.4. Confiabilidad.....	38
3.5 Método de análisis y procesamiento de información	40
3.7. Aspectos Éticos:	40
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	41
DISCUSIÓN.....	59
V. CONCLUSIONES.....	65
VI. RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	72
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	73
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	74
Anexo 03 Validez del instrumento	76
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento.....	81
.....	81
Anexo 05 Formato de Consentimiento informado	82
Anexo 06: Consentimiento informado	82
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información	85

Lista de Tablas

Tabla 1 Población representada por los niños del nivel primaria del tercer año de las secciones A y B	33
Tabla 2 Muestra representada por los niños y niñas del tercer grado de primaria de la sección “A”	34
Tabla 3 Resultado del pre test aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria.	41
Tabla 4 Resultados de la primera sesión de aprendizaje:	42
Tabla 5 Resultados de la segunda sesión de aprendizaje:	43
Tabla 6 Resultados de la tercera sesión de aprendizaje	44
Tabla 7 Resultados de la cuarta sesión de aprendizaje	45
Tabla 8 Resultados de la quinta sesión de aprendizaje	46
Tabla 9 Resultados de la cuarta sexta de aprendizaje	47
Tabla 10 Resultados de la sétima sesión de aprendizaje	48
Tabla 11 Resultados de la octava sesión de aprendizaje	49
Tabla 12 Resultados de la novena sesión de aprendizaje	50
Tabla 13 Resultados de la dècima sesión de aprendizaje	51
Tabla 14 Resultados de la dècima primera sesión de aprendizaje	52
Tabla 15 Resultados de la dècima segunda sesión de aprendizaje	53
Tabla 16 Resultados de la dècima tercera sesión de aprendizaje	54
Tabla 17 Resultados de la dècima cuarta sesión de aprendizaje	55
Tabla 18 Resultados de la dècima quinta sesión de aprendizaje	56

Tabla 19 Resultado obtenido mediante el post test aplicado a los niños del tercer grado de primaria.....	57
Tabla 20 Resultados de la prueba general de rangos con signo de Wilcoxon-Juegos lúdicos	58

Lista de figuras

Figura 1. Resultado porcentual de los datos obtenidos mediante el pre test.....	41
Figura 2 Resultados porcentual obtenido de la primera sesión de aprendizaje	42
Figura 3 Resultados porcentual obtenido de la segunda sesión de aprendizaje.....	43
Figura 4	44
Figura 5 Resultados porcentual obtenido de la cuarta sesión de aprendizaje	45
Figura 6 Resultados porcentual obtenido de la quinta sesión de aprendizaje	46
Figura 7 Resultados porcentual obtenido de la sexta sesión de aprendizaje.....	47
Figura 8 Resultados porcentual obtenido de la sétima sesión de aprendizaje	48
Figura 9 Resultados porcentual obtenido de la octava sesión de aprendizaje	49
Figura 10 Resultados porcentual obtenido de la novena sesión de aprendizaje	50
Figura 11 Resultados porcentual obtenido de la décima sesión de aprendizaje	51
Figura 12 Resultados porcentual obtenido de la décima primera sesión de aprendizaje	52
Figura 13 Resultados porcentual obtenido de la décima segunda sesión de aprendizaje	53
Figura 14 Resultados porcentual obtenido de la décima tercer sesión de aprendizaje ...	54
Figura 15 Resultados porcentual obtenido de la décima cuarta sesión de aprendizaje...	55
Figura 16	56
Figura 17 Resultados porcentual obtenido de la aplicación del post test aplicado a los estudiantes del tercer grado de secundaria	57

Resumen

La presente investigación se ha considerado como objetivo determinar si a través de los juegos lúdicos se mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023, en cuanto a su 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 tercer grado de primaria de la sección A. la técnica que se utilizó fue la observación, y el instrumento guía de observación. Los resultados obtenidos fueron: 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. Al aplicar los juegos lúdicos como estrategia, se diseñaron quince (15) sesiones de aprendizaje para el desarrollo del logro en el área de matemática. Se han obtenido resultados favorables de manera gradual; es decir conforme se desarrollaba las sesiones de aprendizaje se obtenía resultados favorables. 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, como se observa que los mejores resultados se concentran de un nivel de proceso y ascendente. Finalmente, se comprobó que el p valor es 0,001 menor al nivel de significancia de 0,05. En este caso: Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

Palabras clave: área, aprendizaje, juego, logro, lúdico, matemática

Abstract

The objective of the present investigation has been considered to determine if through playful games the achievement of learning in the area of mathematics is improved in third grade children of the I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023, in terms of its methodology, it was of a quantitative type, of an explanatory level and a pre-experimental design has been considered, with a population of 43 students of the third grade of primary school and for the sample we have worked with 23 children of the third grade of primary school of section A. the technique that was used was the observation, and the observation guide instrument. The results obtained were: 56.5% (13) students reached a starting level through the pre-test, which indicates that students have problems in learning mathematics. By applying playful games as a strategy, fifteen (15) learning sessions were designed for the development of achievement in the area of mathematics. Favorable results have been obtained gradually; that is, as the learning sessions developed, favorable results were obtained. Finally, in the post test, 43.5% (10) students obtained an achievement level and 56.5% (13) students obtained a process level, as it is observed that the best results are concentrated from one level of process and ascendant. Finally, it was found that the p value is 0.001 less than the significance level of 0.05. In this case: Playful games improve learning achievement in the area of mathematics in third grade children of the I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

Keywords: area, learning, game, achievement, playful, mathematics

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Saavedra (2022) en los diferentes aspectos de la educación desde hace muchos años se viene aportando o haciendo cambios en la educación con la finalidad de mejorar, cada gobierno de turno que entra a gobernar tiene sus propuestas, sus planteamientos, pero de todas maneras han aportado a la mejora del sistema educativo, dentro de esos cambios todos los niveles educativos han sido beneficiosos de tal manera que se han propuesto programas para mejorar la calidad de la educación.

Valenzuela (2020), refiere que los cambios en el nivel primario han sido favorables en caso de los estudiantes de la zona costa, pero los estudiantes de zonas alejadas siempre se presenta las mismas carencias o dificultades; es to se debe a los diversos contextos o realidades en que se vive en las zonas más alejadas las dificultades o falencias en los estudiantes son bastante y esto perjudica en los aprendizajes de los estudiantes; en ese sentido la realidades de los países occidentales e industrializados han adecuado desde antes diversas teorías en función del aprendizaje de los estudiantes; en este caso tanto las propuestas de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Brunner, etc.; han tomado como referente en su currículo; es decir el aspecto o enfoque teórico han tenido que adecuar de acuerdo al contexto en que se desarrolla las acciones pedagógicas en este caso con los estudiantes.

En ese sentido, el juego se comporta como una estrategia necesaria durante este proceso que mediante el juego los niños van formando una línea de aprendizajes que mejoran sus principios educativos significativamente. Con esto el autor demuestra que a lo largo de los años

se ha ido asociando la educación a los juegos donde los niños construyen un mejor nivel de aprendizaje, que fortalecen en las aulas con la ayuda de los educadores.

Para Valenzuela (2020) refiere que parte de la problemática en el aprendizaje de matemática es que no se genera una cultura de estudio en los niños, es por ello que es necesario formar el aprendizaje a lo largo de la vida implica, poder ayudar a los niños en la formación de sus nuevos aprendizajes, con la aplicación de las estrategias correctas para su aprendizaje, como ya se conoce la matemática está presente en todas las áreas o etapas de nuestras vidas cumpliendo un papel muy importante en el desarrollo social ya que es amplio y abarca muchos aspectos de nuestras vidas cotidianas.

En el contexto nacional, el aprendizaje de la matemática en esta era de globalización es una necesidad para acercarse, de la misma manera exige más rigurosidad y conocer estrategias y los medios para aprender; es decir el desarrollo de habilidades para el aprendizaje se ha tenido que desarrollar de acuerdo al comportamiento del sistema global y de incertidumbre de la realidad. En este sentido, el aprendizaje de la matemática está en pleno proceso de cambio en el manejo de estrategias de enseñanza y aprendizaje, es necesario que los estudiantes aprendan a desarrollar habilidades básicas para actuar en un contexto cotidiano, saber relacionarse con el entorno, con el contexto, y afrontar el desarrollo de sus aprendizajes desde el ámbito académico (MINEDU, 2015).

En el Perú, la mayoría de profesores deben involucrarse en situaciones que conllevan los modelos para permitir las competencias que se busca en los estudiantes, parte de las falencias en la educación primaria es las estrategias y el dominio de las emociones con el trabajo con los estudiantes; es necesario conocer la manera de enseñar, de trabajar, conocer su idiosincrasia de los estudiantes, su manera de comportarse o sus vivencias; de la misma manera conocer el entorno de los niños y niñas por lo que ello también influye en el aprendizaje, con respecto al

desarrollo de las actividades de las matemáticas, muchas de las veces lo hacen tedioso o de manera abstracta de tal manera que los estudiantes no procesan o desarrollan conocimientos pertinentes o adecuados a su sistema mental; en este caso como actividad de aprendizaje en la escuela siempre ha sido un proceso interesante, es la parte más interesante y creativa del desarrollo de las habilidades de los niños, los personajes en constante movimiento en la vida cotidiana, de este interesante maestro, son los intérpretes de los diversos juegos. Es una de las actividades más comunes para un niño en la escuela primaria, principalmente en la escuela primaria y en el hogar.

De acuerdo con Gutiérrez (2021) Los profesores pueden darse cuenta de la implementación de juegos en la enseñanza, como una forma innovadora de enseñar, para permitir que los estudiantes encuentren la mejor motivación y deseo de recibir y aprender conocimientos matemáticos en las lecciones, que no es tan aburrido, aburrido o aterrador; de una manera divertida, entretenida y positiva que permita a los estudiantes desarrollar un mayor interés y una mejor comprensión de las matemáticas. Al jugar, crear situaciones educativas y aprendizajes, los niños podrán descubrir, experimentar, resolver problemas y reflexionar, liberando así la parte emocional que suprime la diversión del juego en favor de la motivación, lo que creará una forma de ver el aprendizaje.

En la provincia del Santa, la Unidad de Gestión educativa del Santa realiza denodados esfuerzos para desarrollar o propiciar actividades que refuercen esta área de matemática, de tal manera que las capacitaciones que se brinda a los docentes redunde en los infantes de la localidad ante la problemática que presenta los estudiantes. Por otro lado, específicamente en la Institución educativa “Corazón de Jesús” del distrito de Chimbote, el aula de tercer grado de

primaria se evidencia que los estudiantes cuando son promovidos de un grado a otro siempre presenta dificultades en el área de matemática, esta problemática muchas veces genera retraso en la programación del docente y por ende en los aprendizajes de los estudiantes, de la misma manera los estudiantes en el aula también presentan falta de motivación para aprender; muchas de las veces no desean hacer las actividades en aula dejando que los más entendidos los realice para que ellos después copien .

En ese sentido, como se ha observado la falta de interés de los niños por esta materia, es grande ya que en muchas oportunidades u ocasiones les parece aburrida y muy complicada, puesto que la enseñanza ha sido muy repetitiva y poco metodológica careciente de estrategias que desarrollen sus habilidades y capacidades.

Ante la situación descrita, nos formulamos lo siguiente:

¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023?

Con respecto al objetivo general, se ha considerado: Determinar si a través de los juegos lúdicos se mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

Mientras que los objetivos específicos para la presente investigación se han considerado los siguientes:

- (i) Conocer el logro de los aprendizajes en el área de matemática en los niños del tercer grado de primaria mediante un pre test.
- (ii) Diseñar sesiones de aprendizaje basado en juegos lúdicos en el área de matemática.
- (iii) Evaluar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el área de matemática con los niños del tercer grado de primaria mediante un post-test.

La investigación se justifica por las siguientes razones

Con respecto a la investigación, el estudio se justifica en tres aspectos:

En lo teórico: se sustenta en las diversas disciplinas que ayuda a sustentar en este caso las variables de estudio, de la misma manera en el aspecto práctico: el resultado obtenido es necesario para tomar decisiones en el futuro dentro de la Institución educativa y base de ello determinar líneas de acción para que el docente tenga como referencia el estudio presente.

En el campo metodológico; es importante sustentar que el trabajo se desarrollara mediante un sistema ordenado, los instrumentos serán validados y confiables, de tal manera que refleje la rigurosidad científica en el desarrollo de la investigación.

En consecuencia, este estudio es pertinente por lo que los docentes de educación somos partícipes de la realidad en que se encuentra los estudiantes, son ellos quienes convive con los niños y siente la necesidad de buscar la mejor forma y brindar lo mejor para el desarrollo de los aprendizajes.

En el aspecto relevante, se refiere a la propuesta y estrategia que se ofrece para el desarrollo de las actividades en este caso los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje.

Finalmente, el estudio contribuyo al diseño de un programa de juegos en donde permitió en familiarizarse con sus reglas y relaciona sus partes entre sí. Asimismo, permitió que entre otros comparen y contrasten, de manera similar los niños o niñas el desarrollo pedagógico en cuanto a la matemática pueden interactuar con los primeros elementos de la teoría constructivista.

En el aspecto relevante, se refiere a la propuesta y estrategia que se ofrece para el desarrollo de las actividades en este caso los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje.

El estudio actual se justifica porque al diseñar un programa de juegos, permite familiarizarse con sus reglas y relaciona sus partes entre sí. Permite entre otros que comparen y contrasten, de manera similar los niños o niñas en matemáticas pueden interactuar con los primeros elementos de la teoría constructivista.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Según con Galarza (2020) En su estudio de investigación titulada, Actividades lúdicas interculturales y el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Rodríguez Orozco”, Ilapo-Guano. En su investigación aborda la importancia el juego para el aprendizaje de la matemática, esta estrategia es adecuada de acuerdo a la necesidades de los estudiantes, según refiere, de la misma manera, considera una metodología de tipo cuantitativo y nivel explicativo, con respecto a sus resultados obtenidos demuestra que las estrategias de aprendizaje intercultural el 75% de los estudiantes participantes obtuvieron mejores resultados, mientras el 66% de los estudiantes demostraron el desarrollo de habilidades de interacción entre ellos, hace mención que las estrategias se basaron en juegos interculturales, esto demostró no solamente desarrolla el aspecto cognitivo, sino también el aspecto motriz; es decir cumple doble funcionalidad en sus actividades.

Por otro lado, Escobar (2020) en su investigación: Actividades lúdicas en símbolo para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria. Este estudio está basado en las interacciones o juegos en línea; hoy en día los estudiantes hacen uso del internet de manera constante y fluida; es por ello la propuesta en este caso del autor es las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático; hoy en día en la red encontramos una diversidad de propuestas matemáticas en línea, cabe resaltar que su investigación se caracteriza por ser cuantitativa, una investigación de nivel explicativo, teniendo como instrumento evaluaciones en línea. En sus conclusiones finales, hace mención que es importante conocer el

manejo de plataformas virtuales, de la misma manera es necesario que los niños y niñas desarrollen competencias no solamente matemáticas, sino que saber aplicar o manejar los softwares matemáticos; es decir no solamente experimente el aspecto del aprendizaje matemático, sino el aspecto tecnológico que está ligado a este manejo de plataforma.

Según Cáceres Et. al (2019) En su investigación: Los juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de 3° grado de primaria-2019, en donde abordo una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, en sus instrumento el cuestionario; en cuanto a sus resultados: realiza una conceptualizaron acerca del juego y cómo favorece procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico u otros que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidades, demuestra que el 76% de los participantes desarrollaron habilidades de interacción a las matemáticas, de la misma manera, establece una relación entre el juego y la inclusión social en la infancia, ya que este proceso puede desplegarse desde que los niños son muy pequeños y comienzan sus primeras interacciones sociales a través del mismo.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Machaca (2020) realizó una tesis titulada “Estrategias lúdicas y el aprendizaje en matemática en el segundo grado de la Institución Educativa 72024 Puno, 2020, su estudio se desarrolló bajo un tipo de investigación cuantitativa aplicada de nivel explicativo, se utilizó un diseño experimental de corte transversal. También aplico la técnica de la encuesta; una técnica muy común en la investigación y la observación, en este caso la observación es una técnica constante; el propósito es que las técnicas y el instrumento del cuestionario fueron los instrumentos de recojo de información, se aplicaron un pre Test y Post-Test; dichos

cuestionarios fueron validados de pública utilización y de propiedad del Ministerio de Educación, para nuestro caso los cuestionarios fueron aplicados de manera virtual al total de muestra de la investigación, que fueron 15 estudiantes del segundo grado sección “B”. En cuanto a los resultados más relevantes que el 84.09% demostraron estar en un nivel bajo y luego de la aplicación de las estrategias lúdicas su nivel de acierto subió a 89.11%. De la misma manera, concluye en su investigación que las estrategias lúdicas contribuye en la mejora del aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

De acuerdo con Vásquez (2019) indica en su tesis para optar su título profesional de licenciada en educación inicial, al determinar la influencia del programa de juegos lúdicos, para poder mejorar la noción en el área de matemática, utilizando la metodología del diseño pre experimental se pudo evidenciar después del post-test una mejora significativa en el aprendizaje de los niños en el área de matemática.

Para Huanca (2019) su propósito fue determinar hasta qué punto la autoestima está relacionada con el rendimiento académico de los estudiantes; Con una muestra de 60 estudiantes se correlaciona la metodología, su resultado es de 0.603 e indica que las dos variables hacen un aporte importante para el desarrollo del estudio, a través de los juegos lúdicos, que permiten que el rendimiento de los estudiantes, varíe positivamente, pues al integrarse mediante el juego, se sienten incluidos en los grupos y mejoran significativamente su autoestima. Que a su vez va a mejorar su nivel cognitivo.

2.1.3. Antecedentes locales o Regionales

Chávez (2023). En su tesis: Juego lúdico para desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín, 2020. En cuanto su estudio el tipo de la investigación fue cuantitativo, nivel explicativo, bajo un diseño pre experimental con pre test y pos-test, que se aplicó a un solo grupo de estudiantes del primer grado de primaria. De la misma manera, la población estuvo constituida por 43 y la muestra por 23 estudiantes del primer grado de primaria. Para el recojo de información se utilizó como instrumento un cuestionario. Con respecto al análisis y el procesamiento de datos se realizaron, se comprobó que el 77% de los estudiantes desarrollaron esta competencia, demostrando de esta manera el efecto y la importancia de la estrategia, finalmente en su conclusión que los juegos lúdicos logro mejorar la resolución de problemas la competencia en los estudiantes del nivel primaria.

Yeni (2020). En su tesis: Juegos lúdicos en el aprendizaje del área de Matemática en niños de primer grado “B” de primaria, Siervos de Dios Crucero – Puno 2021. En cuanto a su metodología fue, de tipo cuantitativo de nivel aplicativo y diseño pre-experimental, de la misma manera en cuanto a su población estuvo conformada por 20 niños de nivel primaria, mientras que para el recojo de la información se utilizó la técnica del examen escrito, cuyo instrumento fue pre test y pos test, por cada sesión para evaluar el proceso de la aplicación de los juegos lúdicos, al comprobar en sus resultados obtenidos en su investigación demostró en dos espacios o momentos en este caso en el pre test; se comprobó que el 75% de estudiantes estuvieron en un nivel inicio, mientras que en el pos test se demostró que el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto; el 30% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. En

consecuencia, los juegos lúdicos influyen significativamente como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021.

Según Córdova (2020) realizó una tesis titulada “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018”. En su estudio de la investigación considero el aspecto cuantitativa en el nivel pre – experimental, al respecto su población fue de 58 niños(as) y la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes de cuatro años del nivel inicial, en este caso la muestra fue elegida de manera convencional, en cuanto a los resultados obtenidos por los estudiantes en el pre-test y pos-test, evidencia que existen diferencias, de tal manera que la aplicación de la estrategia lúdica orientado al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cuatro años sus habilidades de traducir cantidades a expresiones numéricas; comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y el uso adecuado de estrategias y procedimientos de estimación y calculo. Finalmente, se comprobó mediante un pos test que el 78% de los estudiantes llegaron obtener mejores resultados con las estrategias de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática, de esta manera queda demostrado que la motivación el juego es importante para el aprendizaje en este caso de la matemática.

Sin embargo Quiroz (2020) realizó un trabajo de investigación titulada “Método Pólya para lograr las competencias matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 31834 de la provincia de Satipo, 2020”, tuvo como objetivo, determinar la influencia del método polya

para lograr las competencias en los estudiantes del tercer grado del nivel primario. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, experimental, bajo un diseño pre experimental con un solo grupo. La población estuvo constituida por un total de doscientos cincuenta y uno (251) estudiantes pertenecientes a la institución educativa N° 31834 de la provincia de Satipo y la muestra por Treinta y cuatro (34) niños y niñas se emplea la técnica de la observación y como instrumento para medir la variable se utilizó la lista de cotejo, en ese sentido los resultados obtenidos demostraron que es importante el estímulo para el aprendizaje de tal manera que es necesario la motivación como también es necesario que los docentes deben de manejar diversas estrategias para el desarrollo de sus actividades , en este sentido concluye que: el método de acuerdo a los pasos en cuanto se refiere al proceso que debemos hallar, los datos del problema, elaboración de un plan, desarrollo del problema y la verificación de los resultados, logrando así su propósito de alcanzar el determinado desarrollo de su competencia.

De acuerdo con Arias (2019) realiza su investigación titulada “Calidad y creatividad en la educación matemática”, concluyendo que el juego ayuda a determinar la contextualización de los contextos, pues ayudan a mejorar los conocimientos, desarrollando sus habilidades que se relacionan con el pensamiento de manera lógica y reflexiva.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

Para Mendoza (2019) son aquellos juegos de mesa, salida con amigos, ir a un parque de diversiones, integrarse en grupo y todo lo que resulte placentero a las personas puede ser considerado juego u ocio lúdico.

Esto va a permitir que los niños aprendan de cualquier actividad o diversión, porque cada uno de ellos por más significativo que parezca deja en una enseñanza que le va a permitir construir y fortalecer sus pensamientos lógicos.

En consecuencia, los juegos lúdicos son toda actividad que se enfoca a desarrollar acciones o aprendizajes mediante el juego; es decir tiene una funcionalidad, un sentido en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por otro lado, 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 papa , mama 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 estudiantes, 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 básico que por lo menos ayuda a asegurar el aprendizaje en lso estudiantes.(Moreno, 2002, p.45)

En otras palabras, el juego se da en un espacio social, de tal manera que ayuda a las personas a socializarse, interactuar o desarrollar habilidades entre ellos de tal manera que mediante el juego el aprendizaje o el desarrollo de las actividades se da de manera armónica.

En el mismo sentido Moreno (2002) manifiesta que juego lúdico está relacionado con una serie de actividades o acciones, de esta manera mediante el juego activa una serie de conexiones o interacciones para poder llevar a cabo su realización.

Con respecto a las actividades del juego, este se manifiesta en los estados de ánimo de las personas en este caso de los infantes ; en este caso los infantes despliegan su energía mediante el juego; es decir desgastan energía mediante el juego, de esta manera responde a las actividades al demostrar en ser activo, en este caso los infantes derrochan energía; es decir el juego para ellos se manifiesta como si fueran actividades de trabajo, pero de manera indirecta desarrollan habilidades de acuerdo a sus condiciones; también necesario mencionar que desarrollan actividades o comportamientos negativos, estos son factores o elementos que se corrige en el proceso del juego, porque también influye en el proceso de su desarrollo. (p.71)

2.2.2. Programas de juego lúdico

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

En ese sentido, Chacón (2011) refiere que “el programa de juegos lúdicos son las 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” (p.56), 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.

Según Mendoza (2010) hace comparación del juego con las actividades de trabajo de un ser mayor; es decir considera que el juego es parte de esas actividades que necesita los infantes, niño o niñas para descargar esa energía emocional, en este proceso de descarga de energía se va conociendo las habilidades de los niños; es decir para el desarrollo de actividades motrices, de canto, de danza entre otras; es decir el juego se considera como si fuera u descubridor de talentos (p. 40).

En Moreno (2002), refiere que el juego es una estrategia para el aprendizaje en cuanto se refiere o llevando al contexto educativo, mediante el juego se desarrolla habilidades tanto emocionales, motrices, habilidades e interacción entre ellos, se desarrolla el lenguaje, la imaginación de ellos , e incluso asumen roles; es por ello que también los juegos de roles también cumple una estrategia importante en el aprendizaje, con respecto el juego con la matemática, hoy en día se desarrolla estrategias lúdicas que contribuye o ayude a desarrollar la habilidad para la matemática(95).

Así mismo, los juegos ayudan a moldear la conducta, el comportamiento de los infantes e incluso a fijarse normas para establecer 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 estrategias que ayuda a desarrollar habilidades de relación y suma. (Moreno, 2002, p.45)

Según Ponte (2018) en este caso el autor hace referencia al juego como una estrategia muy importante que potencia los sentidos, el cuerpo al desarrollar los movimientos ; es decir desde un aspecto motriz, esto desarrolla una diversidad de partes del cuerpo como el desarrollo y fortalecimiento de los músculos, desarrolla el control del equilibrio; en este caso tenemos juego de equilibrio como el salto o pararse en un solo pie; es decir el juego se caracteriza por ser polifuncional; es decir fomenta el desarrollo de las acciones motrices mediante los diversos movimientos , en otro sentido se dice que los juegos desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico) exploran sus posibilidades sensoriales y motoras y amplían estas capacidades.

2.2.3. Teorías del juego lúdico

De acuerdo con Arias (2002) Al respecto con la variable de estudio se sustenta en las teorías cognitiva de Piaget, la teoría constructivista de Vygotsky, de tal manera que servirá para reforzar el sustento teórico de la variable, ambas teorías han pasado a lo largo de la historia, mejorándose cada vez más de acuerdo al nivel de enseñanza-aprendizaje de los niños. Los juegos lúdicos son una manera de aprender a construir un aprendizaje significativo.

2.2.3.1. Aportes teóricos de la variable

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién define al juego como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos (Calero, 2003, p.30). Lo que deja entrever es 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.

Ortega (2013). De acuerdo con Piaget el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo, en esta teoría él sostiene que el niño mediante el juego desarrolla actividades de integración, de tal manera que alcanza el placer de liberar sus energías y a la vez libera entusiasmo mediante el juego es natural y espontáneo, como se dice el niño implica una liberación de los conflictos.

Por otro lado Vygotsky (1933) Estableció en su teoría constructivista sobre el juego como una herramienta y un medio socio-cultural; como herramienta ayuda a descubrir las características, el desarrollo cognitivo, biopsicosocial en el infante, de tal manera que el crecimiento del niño se da en sus diversos aspectos de tal manera que ayuda mediante un mejor desenvolvimiento tales como tener la inteligencia y una buena memoria.

Como hace referencia el autor, que los juegos tiene su regla y sus formas de tal manera que los participantes deben someterse a las reglas, de la misma manera sus contenidos es necesario conocer para que los participantes conozcan la forma o funcionalidad de este juego (aquello que la experiencia social le aporta al niño)” (Franc, 2002, p.5). Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vigotsky el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados (Montiel, 2008, p. 95).

2.2.4. Actividades del juego

En las actividades de los niños podemos considerar una serie de actividades realizadas mediante el juego; es decir el juego se caracteriza por ser espontaneo, libre y más que todo son actividades espontaneas.

Según Briceño (2017) manifiesta, el compromiso del comportamiento lúdico declarado, los esparcimientos alcanzan catalogar como: esparcimiento de ficción, esparcimiento de construcción, esparcimiento de ocupación, esparcimiento reemplazo del entorno o de asociación (p.44). Considerado de esta manera como un esparcimiento, en este caso los infantes se organizan en grupos, establecen sus reglas de juego, desarrollan su creatividad cognitiva, van construyendo su propio aprendizaje y empiezan a jugar.

2.2.4.1. Clases de juego

Juegos funcionales: Mientras que Gutiérrez (2018) de acuerdo a sus características, el juego puede considerarse de la siguiente manera:

Juegos simbólicos: Desarrolla creatividad desde pequeños, se caracteriza por ser casi involuntarios en los infantes, los niños en este caso son independientes en el desarrollo del juego, asimismo, se caracteriza por ser más imaginativos; es decir al momento de jugar relacionan o gritan al jugar, pueden coger una piedra y simbolizan como si fuera un carro, de la misma manera en su creatividad el niño va gestionando su pensamiento para ver que puede ser más adelante.

Juegos reglados: Su beneficio se concentra en esparcimientos corporales, en períodos más anticipadas, en edades de 3 y 4, esto está relacionado con el desarrollo de su inteligencia emocional en ellos; es decir su juego se manifiesta al momento de la manipulación; en este caso de los niños y niñas de 5 a 10 años, este tipo de juego se caracteriza por jugar juegos preestablecidos ; es decir las actividades a desarrollar son básicas, de la misma manera relaciona con la cantidad, agrupación, seriación en este caso de las cosas.

Juegos de bloqueo o de construcción: En este caso los infantes empiezan a manipular, a comprender a edificar o armar bloques más complejos, estos bloques está relacionado al desarrollo de sus actividades o de sus aprendizajes, así tenemos por ejemplo al manipular figuras geométricas en madera, de ello se desprende una serie de temas como color, forma, área de las figura, perímetro, lado o ancho de las figuras, estos bloques de madera sirven como juego didáctico.

2.2.4.2. Los juegos lúdicos matemáticos

De acuerdo con García (2015) los juegos lúdicos de las matemáticas siempre se ha hecho presente en toda la existencia del ser humano, es 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 para el estudio, poco a poco se realizaron estudio sobre la importancia de los juegos lúdicos en la matemática 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.

Juegos de reglas simples; en esta etapa se relaciona con los estadios o fases propuestas por Piaget; es decir se relaciona con la etapa de las operaciones concretas; en esta etapa en donde comprende entre la edad de 4 a 7 años, dependiendo del medio en que se desenvuelve el niño y los modelos que tenga a disposición; se desarrollan entre los 7 a 11 años, en esta etapa los niños empiezan a interesarse por juegos de reglas simples, es decir sus juegos son más ordenados, básico, más relacionados con sus consignas, los montajes bien estructurados, bien

ordenados, y las actividades colectivas que se parecen más a la realidad y con roles más complementarios.

Los juegos de reglas complejas: en esta etapa está relacionada con la etapa de las operaciones formales, a partir de los 11 o 12 años en adelante, son juegos eminentemente sociales, se caracteriza más por desarrollar las relaciones interpersonales, además empieza a evidenciarse aplicar la lógica, se vuelve más metódicos, analíticos e incluso consideran estrategias más sólidas para demostrar el desarrollo de los ejercicios; destacan los juegos de las diferentes disciplinas deportivas, juegos de mesa complejos y juegos de estrategias.

2.2.4.3. Habilidades que desarrolla el Juego lúdico

El juego como actividad física se orienta al desarrollo de diversas habilidades como indica Orellana (2010) El juego es la actividad que más realiza un niño en las diferentes etapas de su crecimiento, de tal manera que el docente debe siempre motivar a los infantes a descubrir, analizar o realizar actividades de manera lúdica o divertida, de esta manera el docente en los diferentes grados como el del nivel primaria siempre debe mantener y proporcionar momentos para que esta actividad sea libre y dirigida además flexible donde se enseñe a respetar las normas fomentándoles los valores, de esta manera se evidencia que los juegos también orientan o preparan en el estado actitudinal de los infantes, de la misma manera propicia la socialización en su contexto, permitiéndoles el desarrollo físico, mental, emocional, social, cognitivo y motor.

Desarrollo físico: De acuerdo con García (2018) El juego se relaciona con las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades físicas por lo que orienta al desarrollo de su motricidad en sus estilos; es decir la motricidad fina y motricidad gruesa, asimismo permite

el desarrollo del tono muscular de los niños, siendo este muy importante para su posterior aprendizaje en el área de lengua para evitar la digrafía, di ortografía, etc.

Desarrollo mental: También nos indica Gutiérrez (2018) que a través de las actividades lúdicas el niño toma 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 desarrolla la habilidad mental; es decir durante el desarrollo de sus actividades los infantes se orienta a desarrollar procesos mentales como el pensar, memorizar, razonar Y es más empiezan hacer ciertas inferencias o deducciones con respecto a las actividades que desarrolla. Permitiendo mejores su logro de aprendizaje mediante las actividades que realizan

Desarrollo emocional: Al respecto como manifiesta Orellana (2010) que el juego también desarrolla el estado emocional de los infantes; en este caso se evidencia niños o niñas que muchas veces se encuentra afligidos o pasan por mal momento emocionalmente y mediante el juego disipa las tensiones o preocupaciones, es necesario saber que los infantes también se estresan dependiendo del contexto en donde se encuentre o vivan, para el estudio es necesario que los profesionales o padres de familia deben saber , orientar o saber llevar a desarrollar su estado emocional ; es decir el desarrollo de su conciencia emocional.

Desarrollo social.- El medio social siempre ha sido un espacio para el desarrollo de las habilidades de los infantes; esto ha quedado demostrado mediante la teoría de Vigostky; es decir el medio socio cultural siempre ha estado presente en el desarrollo de los infantes, de la misma manera mediante el juego se han considera que los infantes interactúan o desarrollan habilidades de socialización, de interacción entre ellos, es necesario mediante el juego desarrollar normas

de conducta que ayude a moldear sus comportamientos que influyen el resto de la vida por lo tanto, son los docentes quienes deben orientar para que entren en el patrón del Buen Vivir.

2.2.5. Logro de aprendizaje

Un logro de aprendizaje en educación se refiere a una meta o resultado específico que un estudiante debe alcanzar o demostrar como evidencia de su adquisición de conocimientos, habilidades o competencias en un determinado tema o área de estudio. Estos logros de aprendizaje pueden ser establecidos por los currículos educativos, los estándares de aprendizaje o los objetivos pedagógicos de un curso o programa.

Los logros de aprendizaje pueden variar según el nivel educativo y el campo de estudio. Algunos ejemplos de logros de aprendizaje podrían incluir como demostrar comprensión de conceptos clave: Un estudiante de matemáticas podría demostrar su capacidad para resolver ecuaciones lineales o aplicar fórmulas geométricas.

También, se refiere al desarrollo de habilidades prácticas: Un estudiante de ciencias podría llevar a cabo un experimento y analizar los resultados de manera precisa; en este proceso se desarrolla una diversidad de procesos cognitivos y a la vez al manipular desarrolla la interacción entre el objeto y el discente; de esta manera, ayuda al desarrollo del pensamiento crítico: Un estudiante de historia podría analizar y evaluar diferentes interpretaciones de un evento histórico.

También desarrolla una comunicación eficaz; es decir un estudiante de lengua y literatura podría escribir un ensayo persuasivo bien estructurado y coherente.

Colaborar en equipo: Un estudiante de educación física podría participar activamente y trabajar en equipo durante una actividad deportiva.

Estos logros de aprendizaje se pueden evaluar mediante diferentes métodos, como exámenes escritos, proyectos, presentaciones orales, trabajos prácticos, evaluaciones de desempeño, entre

otros. El seguimiento y la evaluación de los logros de aprendizaje son fundamentales para medir el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación para su desarrollo continuo.

Con respecto a los niveles de logro, el Ministerio de educación (2016) ha establecido los siguientes niveles de logro al momento de calificar sus actividades

Logro destacado: Cuando el estudiante evidencia un nivel superior al esperado respecto a la competencia. Demuestra aprendizajes más allá del nivel esperado y se representa por letras AD.

Logro esperado: Este nivel es cuando el estudiante demuestra el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo planificado, se representa al momento de llevar las boletas con la letra “A”.

En proceso: Cuando el estudiante está en proceso de lograr los aprendizajes previstos, para ello se solicita acompañamiento en el tiempo racional para lograrlo, se representa con la letra “B”.

En inicio: Este nivel es cuando el estudiante está evidenciando las dificultades para el desarrollo o iniciando a desarrollar los aprendizajes previstos, necesitando intervención del docente de acuerdo a su estilo de aprendizaje; en este proceso de inicio se representa con la letra “C”; esto significa que los niños y niñas aun no desarrollan sus competencias.

Las calificaciones son determinadas por el Ministerios de educación, estable también los procesos didácticos en cuanto el desarrollo de las sesiones y determina o adecua algunos instrumentos para tomar en cuenta al momento de evaluar.

2.2.6. Los procesos didácticos en el área de matemática

Comprende el problema.

Para García (2018) Las primeras actividades que debe hacer el estudiante es leer atentamente para llegar a analizar correctamente el problema para que luego sea capaz de expresarlo con sus

propias palabras, desarrollar actividades de socialización, de trabajo grupales el asunto es compartir la información o plantear soluciones al problema y de esa manera logre explicar a sus compañeros sobre qué trata el problema y qué se está solicitando.

Búsqueda de estrategias: En este proceso didáctico implica hacer que el estudiante explore qué camino debe escoger para enfrentar a la situación planteada, es necesario enseñar a los estudiantes a desarrollar o escoger estrategias para llegar a la solución, esto se da de manera heurística, cálculo mental o cálculo escrito.

Como manifiesta Briceño (2017) El docente debe promover en los estudiantes el manejo de diversas estrategias, para que estas constituyan “herramientas” cuando se enfrente a situaciones nuevas.

Representación: Este proceso didáctico el estudiante pasa a representar de lo concreto a lo simbólico y esto implica que el estudiante debe seleccionar, interpretar, traducir y usar diversos esquemas para expresar la situación

De acuerdo con Gutiérrez, (2021) Los estudiantes de alguna u otra manera desarrollan actividades manuales; en ese sentido el desarrollo de la habilidad de la manipulación y representación con material concreto desarrolla o contrasta con la teoría y esto hace que los estudiantes desarrollen habilidades de representaciones gráficas y simbólicas.

Formalización: En este proceso permite al estudiante poner en común lo aprendido, comparte las definiciones y las maneras de expresar las propiedades matemáticas estudiadas.

Reflexión : Por otro lado, Córdova (2020), al respecto sobre las actividades de los estudiantes, refiere que es necesario que los estudiantes desarrollen actividades de reflexión; es decir meditar de acuerdo a sus acciones de lo que hace, este proceso implica que el estudiante se ponga a

pensar en lo que se ha realizado, los aciertos, dificultades y también en cómo mejorarlos por lo que deberá ser consciente de sus preferencias para aprender y las emociones experimentadas durante el proceso de solución.

Las interrogantes bien formuladas constituyen la mejor estrategia para realizar el proceso de reflexión.

2.2.7. Teoría del aprendizaje

Con respecto al aprendizaje los niños es un proceso complejo y continuo que implica la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo de su desarrollo, se dice que poco a poco se va adquiriendo habilidades, en este caso los infantes aprenden de diversas maneras, y su aprendizaje se ve influenciado por factores como su entorno, experiencias, interacciones sociales y capacidades individuales.

Partiendo del planteamiento que el aprendizaje es un aspecto clave en la educación, parece prudente tener en cuenta el planteamiento que realizan Ausubel, Novak y Hanesin (1997, p. 28) citado por García y Fonseca, (2015) en relación a las teorías con respecto al aprendizaje, nos refiere que las actividades se da en las praxis de las personas, en este caso de los estudiantes, de la misma manera, se caracteriza por ser interdependientes que mutuamente exclusivas, lo que posibilita comprender la profunda vinculación o agrupación con puntos teóricos y prácticos para las Ciencias de la Enseñanza.

En ese sentido, el aprendizaje se sustenta en las diversas teorías en los cuales los infantes desde que nace van adquiriendo habilidades o destrezas de acuerdo a las necesidades que se les presente.

En este caso, la teoría del desarrollo cognitivo representado por Piaget, esta teoría postula que los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo cognitivo en las que construyen su

conocimiento a través de la interacción con su entorno. Según Piaget, los niños organizan su mundo a través de esquemas mentales y asimilan nueva información mediante la adaptación y la asimilación.

Se debe tener en cuenta que los esquemas mentales se relacionan con las actividades que desarrolla el cerebro, se considera como forma o maneras de procesar la información en el cerebro; ya sea mediante la memoria en corto, mediano o largo plazo; es decir estos procesos están presente al momento de evocar un hecho o acontecimiento que impacte se almacenara de acuerdo a su intensidad al momento de recordar.

Teoría del aprendizaje social de Bandura: Según Albert Bandura, los niños aprenden observando y modelando el comportamiento de las personas que los rodean, en esta teoría destaca la importancia de los modelos de rol y la imitación en el aprendizaje de los niños; en otras palabras, los niños se encuentran, observan a los mayores y los imita, en este proceso los infantes van adquiriendo o aprendiendo.

Teoría sociocultural de Vygotsky: Lev Vygotsky propuso que el aprendizaje de los niños está influenciado por su interacción con otros individuos y su participación en actividades culturales. Según esta teoría, el aprendizaje se produce a través de la mediación social, donde los niños son guiados por adultos o compañeros más capacitados en la Zona de Desarrollo Próximo.

Sin embargo para Quintanilla (2021) Además de estas teorías, es importante mencionar que los niños aprenden de manera activa a través del juego y la exploración. El juego proporciona oportunidades para que los niños desarrollen habilidades sociales, emocionales, físicas y cognitivas.

Es fundamental reconocer que cada niño es único y tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje. Algunos niños pueden ser más visuales, mientras que otros pueden ser más auditivos o cenestésicos.

Los educadores y los padres desempeñan un papel importante al crear un entorno de aprendizaje estimulante y adaptado a las necesidades individuales de cada niño.

En resumen el aprendizaje de los niños es un proceso dinámico y complejo que ocurre a lo largo de su desarrollo, esto se va influenciado por múltiples factores y teorías, y es importante brindarles un entorno propicio para que exploren, descubran y construyan su conocimiento de manera activa y significativa.

2.2.8. Enseñanza de la matemática

La enseñanza, se considera de conducir, de orientar, mostrar, de manipular objetos o cosas con la finalidad que el docente observe, manipule y empiece a repetir o emular, considerándose como proceso por lo que cumple o se desarrolla pasos para enseñar, se emplea estrategias, técnicas, formas o maneras de que el docente entienda bien.

De acuerdo con el MINEDU (2005) El pensamiento lógico - matemático se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática. El niño y la niña observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos al realizar actividades concretas a través de la manipulación de materiales, participación en juegos didácticos, elaboración de esquemas, gráficos, dibujos, entre otros. Estas interacciones les permiten representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando símbolos como instrumentos de expresión, pensamiento y síntesis de las acciones que despliegan sobre la realidad, para luego ir aproximándose a niveles de abstracción. Entonces, se aprende matemática para entender el

mundo y desenvolvemos en él, comunicarnos con los demás, resolver problemas y desarrollar el pensamiento lógico - matemático. Desde este punto de vista, la enseñanza de la matemática en el marco de la Educación Básica Regular. (P.122-123)

Así mismo se plantea que los niños van construyendo su aprendizaje en el entorno donde se encuentran, utilizando los objetos a su alrededor para construir su aprendizaje en el ámbito emocional, cognitivo, realizando las actividades que contribuyen a ello mediante el juego, uno de los objetivos que se propone es que para el niño sea más fácil su enseñanza-aprendizaje realizando actividades que contribuyan a diferentes aspectos de su vida.

De acuerdo con Ávila (2010) Con respecto a la enseñanza de la matemática, parte de diferentes situaciones problemáticas relacionadas con el contexto o campo de aplicación, considera a la enseñanza como un arte o manera de cubrir una necesidad por cada característica en el cual se debe de adecuar de acuerdo al contexto o a las necesidades, la enseñanza también tiene que ver con la cultura, con las actividades sociales, actividades que realice o aprendan los docentes de manera integral.

Esto se debe a la tendencia del sujeto a construir significado a partir de los objetos en su percepción, asumiendo que la realidad matemática es un entorno problemático con bloqueo mental; por ejemplo, un estudiante que vive en el campo aprende leyendo libros en una computadora o teléfono móvil. Las matemáticas, que no le serían aplicables en su formación, son por tanto tan interesantes como aprender a contar con los animales que ve en el cielo.

En la actualidad, la enseñanza de las matemáticas se ha visto complicada por la introducción de las matemáticas como asignatura que debe producir los mejores resultados en el proceso educativo (De la Peña, 2004) y la interacción directa con otras asignaturas que requieren de la

intervención matemática para complementar su causa. lateralidad de intereses. Sí; Las matemáticas son fuente de intuición, lógica, entrenamiento mental y espíritu crítico.

En este sentido, según D'Amore (2000), el conocimiento representa la parte epistemológica, el estudiante representa la parte genética y el docente representa la parte pedagógica, creando así una triangulación efectiva que permite a los estudiantes crear nuevos conocimientos y con ello la enseñanza de conocimiento.

2.2.9. Comportamiento del cerebro y el aprendizaje de las Matemáticas.

Por otro lado, Skemp (1999) señaló que el cerebro es considerado un órgano muy importante para el ser humano, es un espacio donde se almacena, procesa y transmite información, por lo que el cerebro consta de varias regiones interconectadas. o neuronas que realizan el procesamiento de información y un proceso o función específica de adquisición de conocimiento.

Por otro lado, Ormrod (2005) divide el cerebro en hemisferios izquierdo y derecho, el primer hemisferio se encarga del lenguaje, que proporciona la capacidad de lectura y los cálculos matemáticos, y el segundo se encarga de lo visual. Procesamiento y espacio, ambos están conectados por un grupo de neuronas que trabajan juntas para resolver tareas cotidianas e influyen en la atención, la memoria, el aprendizaje, la toma de decisiones, el procesamiento del lenguaje, las habilidades motoras y la resolución.

Aprender matemáticas es divertido para las personas, especialmente para los bebés, y es importante aprender de una forma interactiva, dinámica y motivadora, si el aprendizaje se vuelve compulsivo, como suele ser en este caso, el aprendizaje se volverá muy obsesivo o el alumno fracasará.

Según La Peña (2004), afirma que una cosa es aprender de forma abstracta y otra cosa es aprender tangible. Se presentan dos direcciones de estudio; en estos casos, los estudiantes se ven en la necesidad de utilizar uno de ellos como forma de aprendizaje. En este sentido, la resolución de problemas es uno de los aspectos más importantes del procesamiento de la información del cerebro, y tiene una alta prioridad en el campo de las matemáticas, donde es necesario crear los medios para lograrlo.

2.3. Hipótesis

H1:

Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

H0:

Los juegos lúdicos no mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

En relación a la investigación, se ha optado por ser cuantitativo, de manera que sus datos o información obtenidos se ha reflejado en tablas y gráficos para su interpretación.

De acuerdo con Supo (2018) la investigación tiene como objetivo adquirir conocimientos fundamentales y la elección del modelo más adecuado que nos permita conocer la realidad de una manera más imparcial, ya que se recogen y analizan los datos a través de los conceptos y variables; en este caso la investigación fue de tipo cuantitativa por que obtendremos valores cuantificados expresados en porcentajes y esto se refleja en cuadros estadísticos y gráficos en donde representa el porcentaje de los datos.

3.2. Nivel de investigación

La investigación fue de nivel Explicativa: Pues se encarga de buscar el porqué de los hechos, mediante el establecimiento de relaciones causa- efecto. En este sentido los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas como de los efectos, mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados constituyen el nivel más profundo de conocimientos; además nos permitirá establecer las causas de todos y cada uno de los porqués de nuestra investigación, cual es la causa o el factor y así buscar explicaciones a los hechos que se están suscitando (Martinez, 2020).

Por otra parte, Ramos (2020), refiere que se escribieron relaciones preexistentes entre grupos, también porque los miembros de los grupos no se asignan al azar y la variable

independiente no es manipulada por el experimentador, por lo que no se puede sacar conclusiones sobre la relación causal entre las variables.

3.3. Diseño de investigación

Para el desarrollo de la investigación se optó por un diseño pre experimental, al respecto el diseño, se considera como la respuesta a la pregunta de investigación. De la misma manera, se consideró a base del 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 tercer grado, en el cual se aplicó un pre test luego la estrategia lúdica y finalmente se aplicó un post test para conocer los resultados, para el presente estudio se consideró el presente diseño:

M: A1 X A2

M: Muestra representado por los niños y niñas

A = Pre test

X = Aplicación de la estrategia lúdica

AI= Post test

3.4. Población y muestra:

3.4.1. Población

La población, estuvo conformada por los 43 estudiantes del tercer grado de educación primaria en el área de matemática, de la I.E Corazón de Jesús, conformada por las secciones del tercer grado de primaria de las secciones A y B. De acuerdo con Gutiérrez (2021), la población son aquellos sujetos o elementos que tiene las mismas características.

Tabla 1

Población representada por los niños del nivel primaria del tercer año de las secciones A y B

I.E	AULA	SECCIÓN	N: DE ESTUDIANTES	
			NIÑOS	NIÑAS
Corazón de Jesús	TERCER	A	13	10
		B	11	9
total de estudiantes			43	

Nota. Nómina de matrícula de los estudiantes de la I.E Corazón de Jesús

De la población antes definida, se toma la muestra de estudio en forma intencionada, considerando el criterio del 100% de la población; obteniéndose la muestra n= 26 niños y niñas de tercer grado de primaria.

EL tipo de muestreo se ha considerado un muestreo de tipo no probabilístico; es decir se ha elegido a la muestra de acuerdo a los intereses del autor, para Supo (2018), los tipos de muestreo no probabilísticos se caracterizan por ser independientes y fácil de elegir la muestra.

Con respecto a los criterios de inclusión; se estará considerando a los niños y niñas que asisten regularmente, mientras en el criterio de exclusión se omitirá o no se considerará a los niños y niñas con inasistencias al aula, estudiantes con discapacidad entre otros que estudiantes que presenten dificultades.

3.4.2. Muestra

La muestra se considera parte del todo, en este caso para el estudio respectivo se consideró a 23 estudiantes del tercer grado de primaria

Al respecto, la muestra “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen y Manterola, 2017)

Tabla 2

Muestra representada por los niños y niñas del tercer grado de primaria de la sección “A”

I.E	AULA	SECCIÓN	N: DE ESTUDIANTES	
			NIÑOS	NIÑAS
Corazón de Jesús	TERCER	“A”	13	10
total de estudiantes			23	

Nota. Registro de estudiantes matriculado-2023

Criterios de inclusión y exclusión

Términos de inclusión: se ha considerado a todos los estudiantes matriculado en la sección “A” y con asistencia permanente.

Termino de exclusión: se considera excluidos a los estudiantes con problemas de asistencia, de salud o de discapacidad, niños que no asisten regularmente a clases.

También se toma en cuenta a los niños cuyos padres no aceptaron firmar el consentimiento informado.

3.5 Variables. Definición y Operacionalización

Posición de las variables	Definición teórica	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de medición
VI: juegos lúdicos	El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje. Son actividades que se utilizan para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.	Se medirá con la escala nominal, de acuerdo con la aplicación del cuestionario los juegos lúdicos en el área de memática.	Juegos lúdicos	Reconoce los números haciendo uso de los dados. Usa los dados para realizar sumas correctas. Ordena y compara números usando tarjetas numéricas. Elabora sucesiones con patrones secuenciales usando fichas de colores y formas geométricas. Realiza secuencias graficas usando fichas de colores	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?	Ordinal
			Juegos físicos	Elabora sucesiones con patrones secuenciales usando los juegos grupales.	6. ¿El niño sigue un patrón secuencial usando los juegos grupales?	
			Juego mentales	Realiza sumas de manera rápida agrupándose de acuerdo al patrón secuencial requerido. Elabora secuencias de imágenes a través de un juego memorísticos con tarjetas. Realiza sumas mentales usando los juegos de memoria rápida.	7. ¿El niño cumple con el patrón secuencial requerido agrupándose? 8. ¿El niño sigue la secuencia de imágenes a través de un juego memorístico?	
			Resuelve problemas de cantidad	Elabora secuencias de números con patrones de repetición no mayores a 6 usando tarjetas numéricas. Elabora sumas con números de 3 cifras usando tarjetas numéricas. Elabora restas con números de	9. ¿El niño realiza sumas mentales usando los juegos de memoria rápida? 10. ¿Los niños elaboran secuencias usando tarjetas numéricas? 11. ¿Los niños elaboran sumas usando tarjetas numéricas? 12. ¿ Los niños elaboran restas usando tarjetas numéricas?	

			3 cifras usando tarjetas numéricas.	
			Realiza sumas llevando usando la memoria.	13. ¿Los niños representan sumas usando la memoria?
		Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio	Elabora sustracciones de manera adecuada usando juegos memorísticos.	14. ¿Los niños representan restas usando la memoria?
			Reconoce las sumas en su rutina de su vida cotidiana.	15. ¿Los niños representan sumas aplicando sus vivencias como un día de mercado con mamá?
			Realiza sumas de manera rápida agrupándose de acuerdo al patrón secuencial requerido.	16. ¿Los niños se agrupan siguiendo un patrón?
			Elabora secuencias numéricas de manera grupal usando conexiones lógicas	17. ¿Los niños desarrollan secuencias grupales a través de dinámicas?
Variable dependiente:	“Conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y valores que debe alcanzar el aprendiz en relación con los objetivos o resultados de aprendizaje previstos en el diseño curricular. De los logros de aprendizaje obtenidos, se infiere su competencia” (Minedu,2016)	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Reconoce las sustracciones a través de juegos grupales. Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común.”	18. Los niños desarrollan sustracciones a través de dinámicas grupales
Logro del aprendizaje		Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	“Propone situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos y cuantitativos.	19. Interpreta porcentajes 20. Interpreta datos cualitativos

Nota. Elaboración propia

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

3.6.1. Descripción de técnicas

En la investigación la técnica que se empleo fue la observación, de esta manera registrar los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo” (p.174).

Según Caro (2022) la observación consiste en observar de manera sistemática hechos, acontecimientos o incidencias y registrarlos para un análisis en profundidad. Mientras que la Guía de observación como instrumento tiene como propósito. de recuperar información con relación al proceso del aprendizaje de los estudiantes, para orientar el trabajo del docente en las decisiones posteriores que debe considerar, Cada ficha de observación es una guía para el análisis objetivo de una determinada situación

3.6.2. Descripción de instrumentos

El instrumento que se utilizó fue la guía de observación, con respecto a ello, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de información, así como para la recopilación de datos (Carrasco, 2017, p. 280).

Según el autor Palacios, (2015), el objetivo del instrumento sirve en “inspeccionar los acontecimientos, posibilitar los exámenes y permitir la condensación de antecedentes” (p56)

La aplicación de este instrumento permite conocer el nivel de logro alcanzado al aplicar la estrategia didáctica seleccionada en el espacio, a través de un post- test, aplicado a base de ejercicios rigurosamente seleccionados y acorde con las capacidades a desarrollar en los estudiantes y las competencias propuestas por el ministerio de educación para el área de matemática.

3.6.3. Validación

Según Hernández, et al. (2014) mencionan que es el grado que el instrumento mide la variable en estudio. Para la siguiente investigación del instrumento fue validado mediante juicio de expertos, elaborado por tres experimentados entendidos en la materia, los cuales han determinado que el instrumento es adecuado y válido para su aplicación.

Validación del instrumento a base de juicio de expertos

Expertos	Valoración
Experto 01:	Adecuado 90%
Experto 02	Adecuado 85%
Experto 03:	Adecuado 85%

3.6.4. Confiabilidad

Según Hernández, et al. (2014) señalan que la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados coherentes y concisos, también consideran que la aplicación del instrumento en reiteradas oportunidades al sujeto en estudio produce resultados similares. Para la confiabilidad se realizó pruebas piloto, como primera evaluación se tomó a un grupo de 12 niños de tercer año de secundaria de la sección B de la misma institución con similares características. Estos resultados han sido sometidos a la prueba de confiabilidad con el estadígrafo Alfa de Cronbach, evidenciando resultado de 0,816 el cual establece que es adecuado y confiable.

Coefficiente de Confiabilidad de Alfa de Cronbach Resumen de procesamiento de casos

		Nº	%
Casos	Valido	20	100,0
	Excluido ^a	0	0,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadístico de fiabilidad

Alfa de cronbach	Nº de elementos
,816	20

Fuente: Datos SPSS

Método de calificación

De acuerdo al MINEDU (2016) en la educación básica regular establece maneras de calificar y se considera los siguientes niveles de logro:

Logro previsto (A): Agrupa a los estudiantes que lograron los aprendizajes esperados respecto a la competencia, según el currículo y que están preparados para afrontar los desafíos del siguiente ciclo.

Proceso (B): Este nivel agrupa a los estudiantes que lograron parcialmente los aprendizajes esperados respecto a la competencia, y que se encuentran en camino de lograrlo. Necesita un tiempo razonable para que logre lo que se espera.

Inicio (C): Agrupa a los estudiantes que lograron aprendizajes muy elementales respecto a lo que se espera. Necesita mayor tiempo, dedicación e intervención de la maestra.

3.5 Método de análisis y procesamiento de información

3.7. Aspectos Éticos:

Para el presente estudio se considerarán los siguientes principios éticos como son:

La Protección a las personas, La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.

Libre participación y derecho a estar informado, Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia.

La Justicia: el investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

4.1.1. Presentación descriptiva de resultados

a). Conocer el logro de los aprendizajes en el área de matemática en los niños del tercer grado de primaria mediante un pre test.

Tabla 3

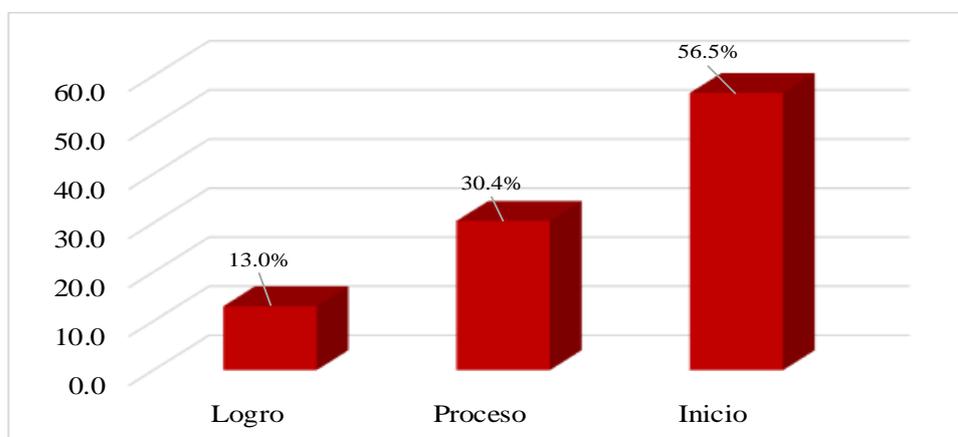
Resultado del pre test aplicado a los estudiantes del tercer grado de primaria.

	<i>F</i>	%
Logro	3	13.0
Proceso	7	30.4
Inicio	13	56.5
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 1.

Resultado porcentual de los datos obtenidos mediante el pre test.



Nota. Tabla 3

En la tabla 3 figura 1, podemos observar el resultado obtenido del pre test aplicado a los estudiantes en el cual tenemos que un 13.0% (3) estudiantes se encuentra en nivel de logro, un 30.4%(7) estudiantes se encontraba en nivel de proceso y un 56.5% (13) estudiantes se

encontraron en nivel de inicio, lo cual nos dice que los estudiantes presentan problemas en cuanto al aprendizaje de matemáticas9 embargo un significativo número de ellos demuestra alcanzar un nivel en proceso.

b). Diseñar sesiones de aprendizaje basado en juegos lúdicos en el área de matemática en los niños del tercer grado de primaria

Tabla 4

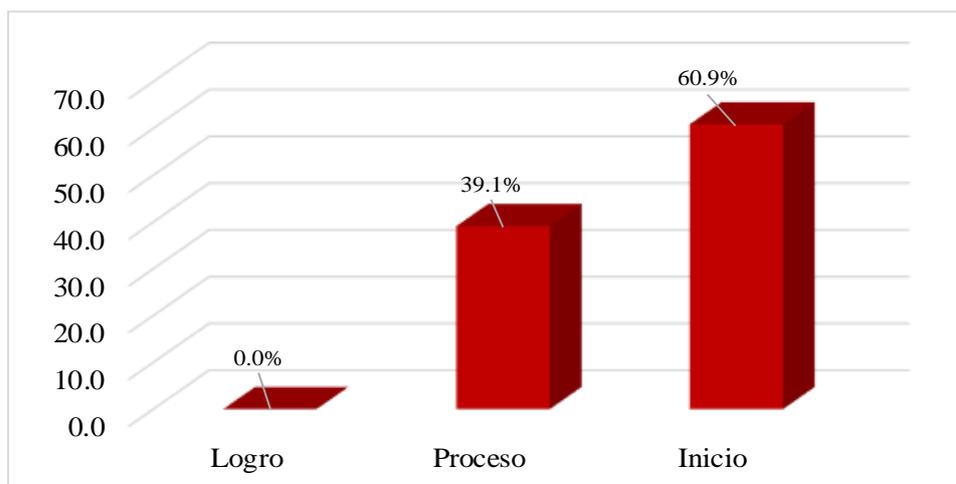
Resultados de la primera sesión de aprendizaje:

	<i>f</i>	%
Logro	0	0.0
Proceso	9	39.1
Inicio	14	60.9
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 2

Resultados porcentual obtenido de la primera sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 4

En la tabla 4 figura 2, podemos observar el resultado obtenido en la primera sesión en donde el 60.9% (14) niños obtuvieron un nivel de inicio y el 39,1% (9) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso, lo cual nos dice que los estudiantes presentan problemas en cuanto al aprendizaje de matemáticas.

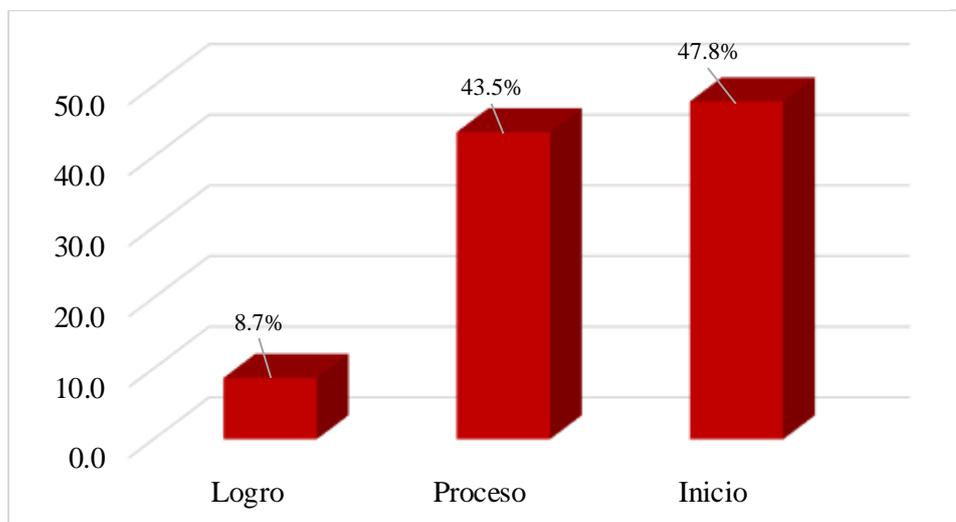
Tabla 5
Resultados de la segunda sesión de aprendizaje:

	<i>f</i>	%
Logro	2	8.7
Proceso	10	43.5
Inicio	11	47.8
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 3

Resultados porcentual obtenido de la segunda sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 5

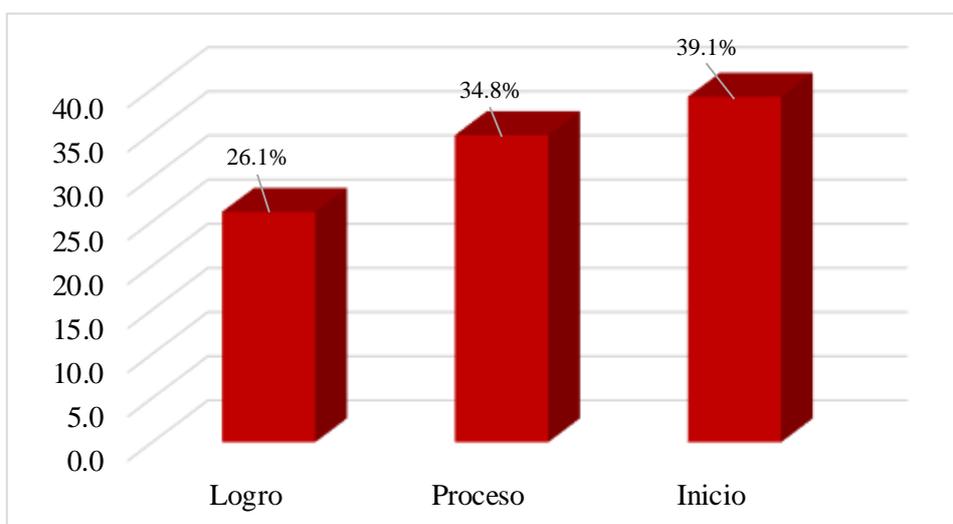
En la tabla 5 y figura 3, podemos observar el resultado obtenido en la segunda sesión en donde el 47,8% (11) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 43,5 % (10) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 8,7% (2) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Ello nos indica en esta sesión se aprecia que el mayor porcentaje aún se centra en un nivel de inicio.

Tabla 6
Resultados de la tercera sesión de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	6	26.1
Proceso	8	34.8
Inicio	9	39.1
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 4
Resultado porcentual obtenido de la tercera sesión de aprendizaje.



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la tercera sesión en donde el 39,1% (9) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 34,8 %(8) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 26,1% (6) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Ello nos indica en esta sesión se aprecia que el mayor porcentaje aún se centra en un nivel de inicio.

Tabla 7

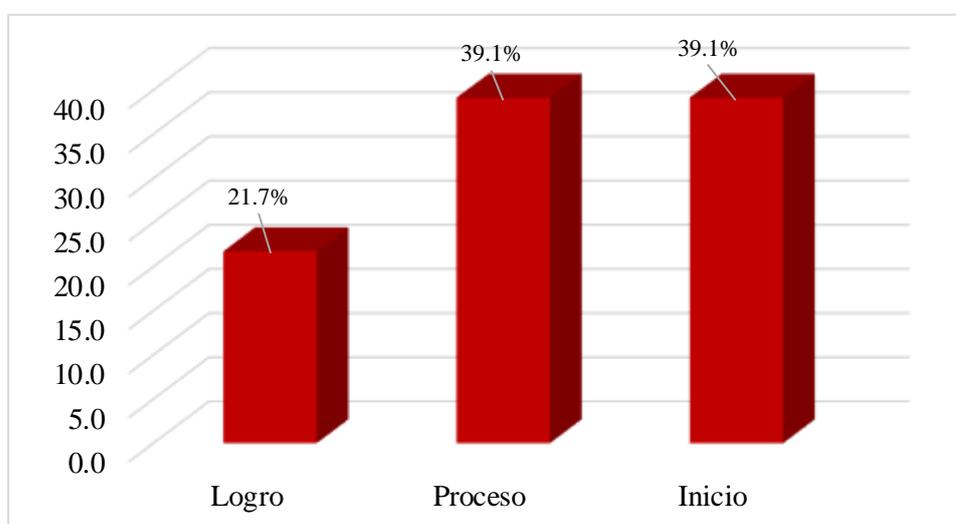
Resultados de la cuarta sesión de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	5	21.7
Proceso	9	39.1
Inicio	9	39.1
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 5

Resultados porcentual obtenido de la cuarta sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 5, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la cuarta sesión en donde el 39,1% (9) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 39,1 % (9) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 21,7% (5) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. En esta sesión los resultados obtenidos se concentran en nivel de inicio y proceso, esto indica que las sesiones de aprendizaje desarrolladas eran favorables.

Tabla 8

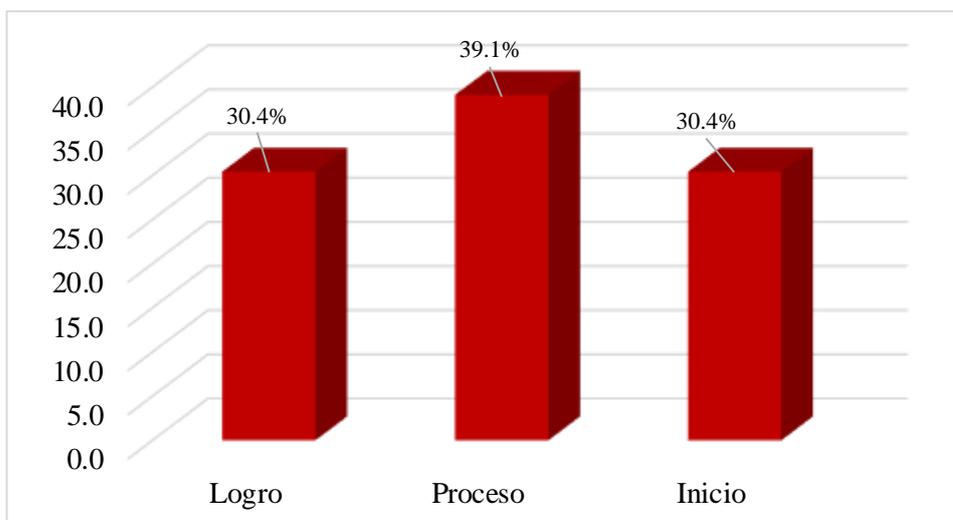
Resultados de la quinta sesión de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	7	30.4
Proceso	9	39.1
Inicio	7	30.4
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 6

Resultados porcentual obtenido de la quinta sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 6; al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la quinta sesión en donde el 30,4% (7) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 39,1 %(9) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 30,4% (7) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Como se observa en el gráfico el mayor porcentaje se concentra en un nivel de proceso.

Tabla 9

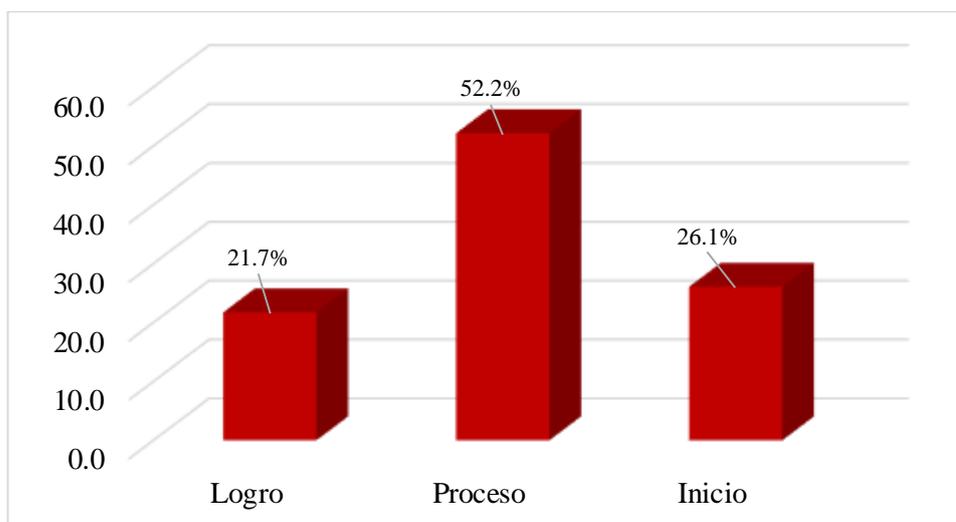
Resultados de la cuarta sexta de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	5	21.7
Proceso	12	52.2
Inicio	6	26.1
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 7

Resultados porcentual obtenido de la sexta sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 9

En la tabla 9 y figura 7; al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la sexta sesión en donde el 26,1% (6) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 52,2 %(12) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 21,7% (5) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Como se observa en el gráfico el mayor porcentaje se concentra en un nivel de proceso; esto significa que los estudiantes iban mejorando de acuerdo al desarrollo de las sesiones.

Tabla 10

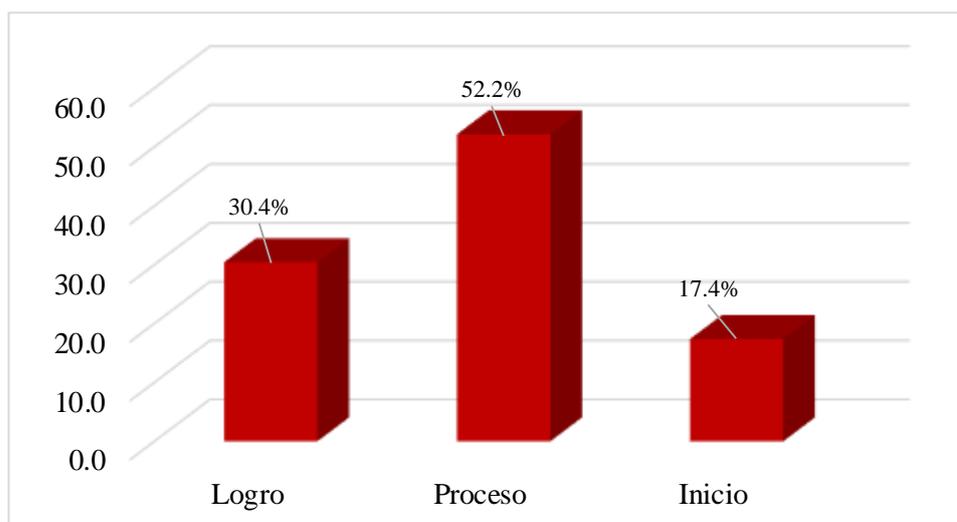
Resultados de la sètima sesiòn de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	7	30.4
Proceso	12	52.2
Inicio	4	17.4
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 8

Resultados porcentual obtenido de la sètima sesiòn de aprendizaje



Nota. Tabla 10

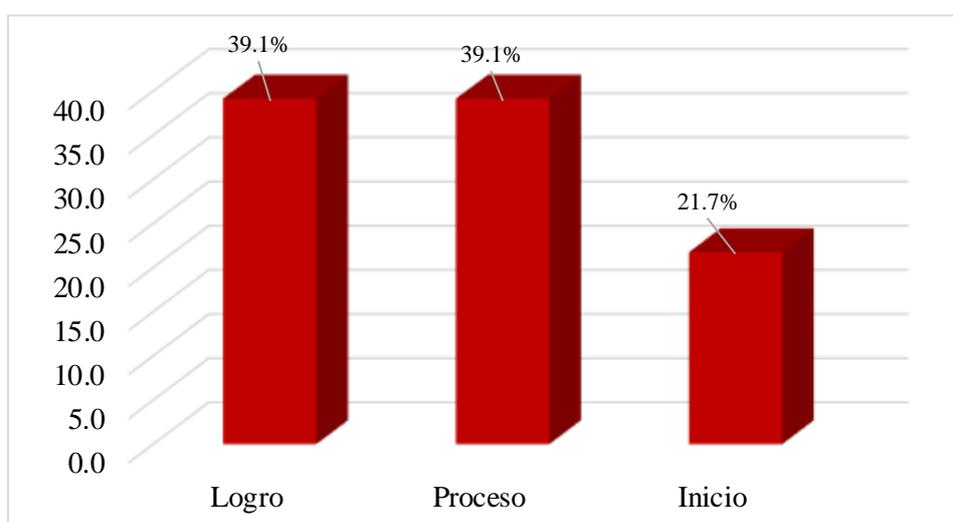
En la tabla 10 y figura 8; al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la séptima sesión en donde el 17,4 % (4) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 52,2 %(12) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 30,4% (7) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Como se observa en el gráfico el mayor porcentaje se concentra en un nivel de proceso; esto significa que los estudiantes iban mejorando de acuerdo al desarrollo de las sesiones.

Tabla 11
Resultados de la octava sesión de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	9	39.1
Proceso	9	39.1
Inicio	5	21.7
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 9
Resultados porcentual obtenido de la octava sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 11

En la tabla 11 y figura 9, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la octava sesión en donde el 21,7% (5) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 39,1%(9) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 39,1% (9) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. En este caso, los resultados se aprecian que los mayores porcentajes esta entre nivel de proceso y logro.

Tabla 12

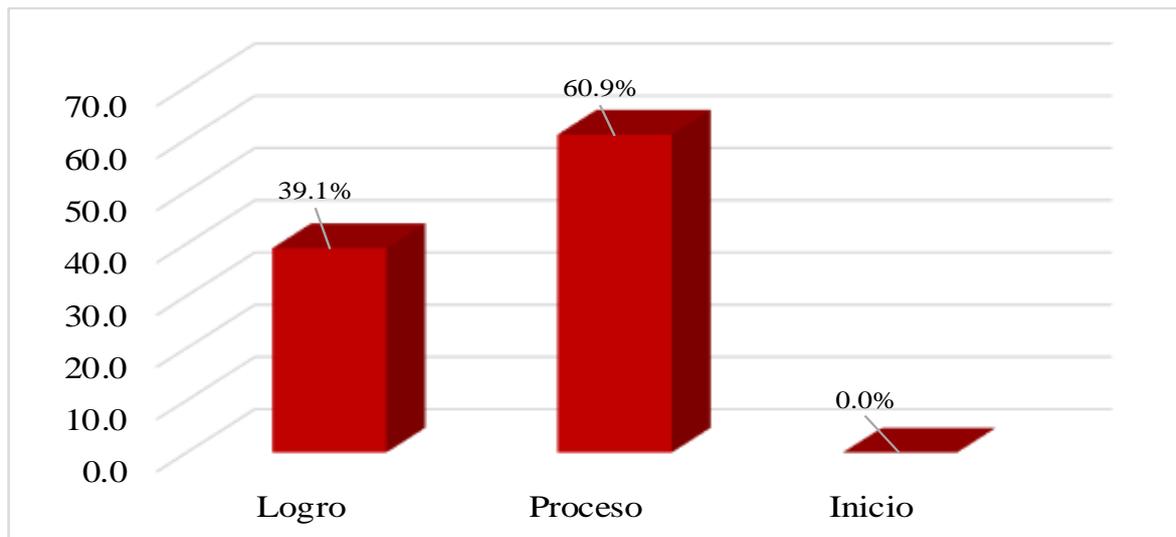
Resultados de la novena sesión de aprendizaje

	<i>F</i>	%
Logro	9	39.1
Proceso	14	60.9
Inicio	0	0.0
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 10

Resultados porcentual obtenido de la novena sesión de aprendizaje



Nota. Tabla 12

En la tabla 12 y figura 10, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la novena sesión, el 60,9 % (14) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 39,1% (9) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. El desarrollo de las actividades se evidencia que los resultados obtenidos los estudiantes demostraba mejores niveles de logro.

Tabla 13

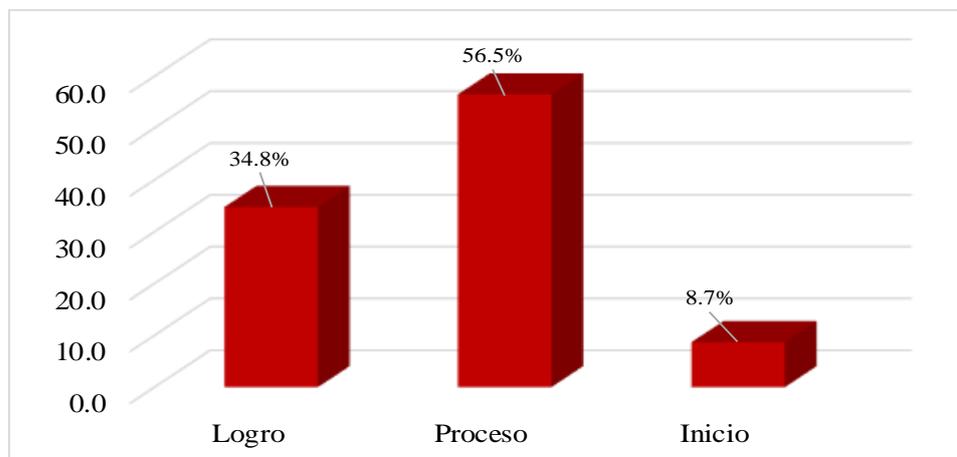
Resultados de la dècima sesiòn de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	8	34.8
Proceso	13	56.5
Inicio	2	8.7
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 11

Resultados porcentual obtenido de la dècima sesiòn de aprendizaje



Nota. Tabla 13

En la tabla 13 y figura 11, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la dècima sesiòn en donde el 8,7% (2) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 56,5 %(13) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 34,8% (8) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Como se observa en el gráfico el mayor porcentaje se concentra en un nivel de proceso.

Tabla 14

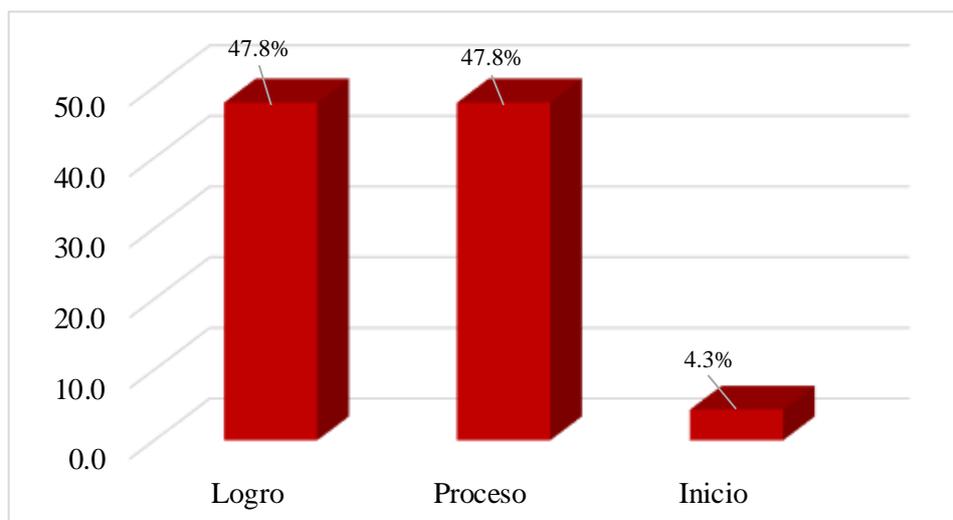
Resultados de la dècima primera sesiòn de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	11	47.8
Proceso	11	47.8
Inicio	1	4.3
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 12

Resultados porcentual obtenido de la dècima primera sesiòn de aprendizaje



Nota. Tabla 14

En la tabla 14 y figura 12; al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la dècima primera sesiòn, el 4,3,% (1) de los estudiantes obtuvo un nivel de inicio, el 47,8% (11) estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 47,8 % (11) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. El mayor porcentaje se concentra en niveles de logro y proceso.

Tabla 15

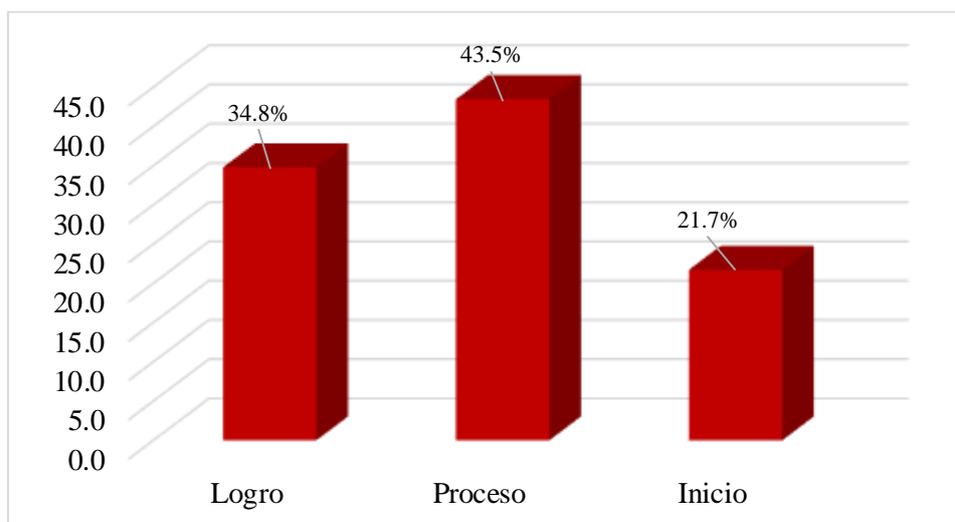
Resultados de la dècima segunda sesiòn de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	8	34.8
Proceso	10	43.5
Inicio	5	21.7
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 13

Resultados porcentual obtenido de la dècima segunda sesiòn de aprendizaje



Nota. Tabla 15

En la tabla 15 y figura 13; al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la dècima segunda sesiòn, el 21,7%(5) estudiantes obtuvieron un nivel de inicio, el 43,5 %(10) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 34,8% (8) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. El desarrollo de las actividades se evidencia que los resultados obtenidos los estudiantes demostraba mejores niveles de logro.

Tabla 16

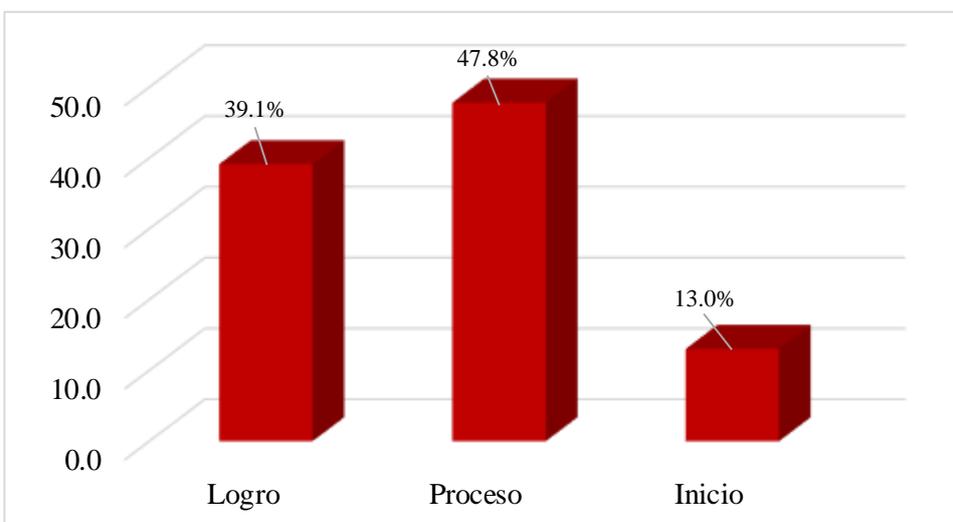
Resultados de la d cima tercera sesi n de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	9	39.1
Proceso	11	47.8
Inicio	3	13.0
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 14

Resultados porcentual obtenido de la d cima tercer sesi n de aprendizaje



Nota. Tabla 16

En la tabla 16 y figura 14, al respecto podemos observar el resultado obtenido en la d cima tercera sesi n, el 13,0%(3) estudiantes obtuvieron un nivel de inicio, el 47,8 %(11) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 39,1% (9) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. El desarrollo de las actividades se evidencia que los resultados obtenidos demostraron estar a n en proceso.

Tabla 17

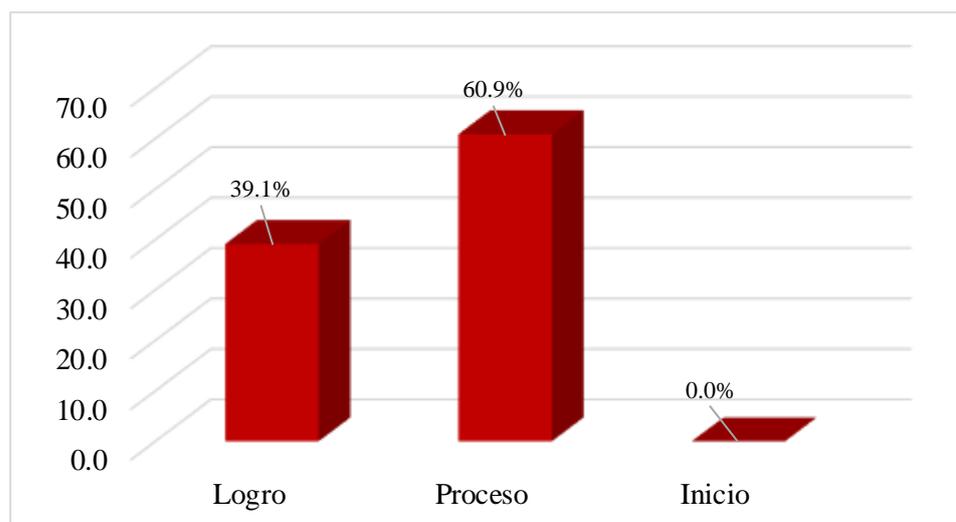
Resultados de la dècima cuarta sesiòn de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	9	39.1
Proceso	14	60.9
Inicio	0	0.0
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 15

Resultados porcentual obtenido de la dècima cuarta sesiòn de aprendizaje



Nota. Tabla 17

En la tabla 17 y figura 15, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la dècima cuarta sesiòn, el 60,9 %(14) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 39,1% (9) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. El desarrollo de las actividades se evidencia que los resultados obtenidos los estudiantes demostraba mejores niveles de logro.

Tabla 18

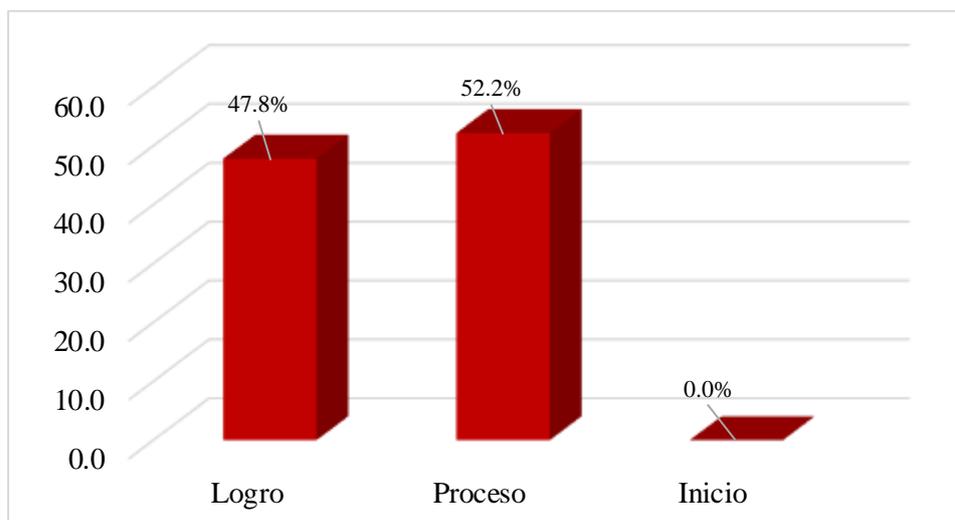
Resultados de la d cima quinta sesi n de aprendizaje

	<i>f</i>	%
Logro	11	47.8
Proceso	12	52.2
Inicio	0	0.0
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 16

Resultados porcentuales obtenido de la d cima quinta sesi n de aprendizaje



Nota. Tabla 18

En la tabla 18 y figura 16, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la d cima quinta sesi n, el 52,2 %(12) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 47,8 % (11) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Esto significa que se ha obtenido mejores resultados con respecto a las dem s sesiones.

c). **Evaluar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el área de matemática mediante un post test.**

Tabla 19

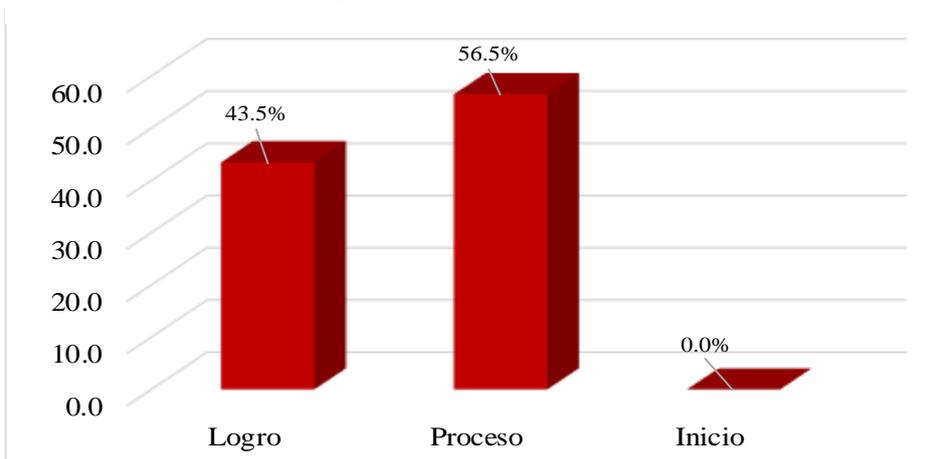
Resultado obtenido mediante el post test aplicado a los niños del tercer grado de primaria

	<i>f</i>	%
Logro	10	43.5
Proceso	13	56.5
Inicio	0	0.0
Total	23	100.0

Nota. Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes, Julio 2023.

Figura 17

Resultados porcentual obtenido de la aplicación del post test a plicado a los estudiantes del tercer grado de secundadria



Nota. Tabla 19

En la tabla 19 y figura 17, podemos observar el resultado obtenido el post test aplicado a los estudiantes, en el cual tenemos que un 43,5% (10) estudiantes obtuvieron un nivel de logro y un 56,5% (13) estudiantes obtuvieron un nivel de proceso, lo cual nos dice que los estudiantes han logrado desarrollar las competencias, sin antes que los resultados se distribuyen entre nivel de logro y proceso.

4.1.2. Aplicación de prueba de hipótesis (en caso aplique)

Tabla 20

Resultados de la prueba general de rangos con signo de Wilcoxon-Juegos lúdicos

		N	Rangos promedios	Suma de Rangos
Post-Juegos lúdicos – Pre-Juegos lúdicos	Rangos Negativos	2 ^a	0,0	2
	Rangos Positivo	17 ^b	0	189
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

a. Post-Logro matemática < Pre- Logro matemática

b. Post- Logro matemática > Pre- Logro matemática

c. Post- Logro matemática = Pre- Logro matemática

Estadísticos de contraste

Juegos lúdicos - Logro matemática

Z	-0.2419 ^a
Sig. Asintót. (bilateral)	0,001

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

De los resultados obtenidos observamos el valor Z -2,419, asimismo el p valor es 0,001 menor al nivel de significancia de 0,05, los resultados nos indican que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. En este caso: Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

DISCUSIÓN

4.2.1. Con respecto al logro de los aprendizajes en el área de matemática en los niños del tercer grado de primaria mediante un pre test, según la tabla 3 figura 1, se comprobó que el 56.5% (13) estudiantes se encontraron en nivel de inicio, de esta manera se evidenciaba el problema con respecto al desarrollo de actividades en matemática, esto se presenta en los estudiantes al momento de desarrollar sus actividades. Los resultados son comparados con los de Córdova (2020) en su investigación: “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018”. En su estudio opta por una investigación de tipo cuantitativa, de nivel pre – experimental, al respecto su población fue de 58 niños(as) y la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes, en sus resultados concluye que el 78% de los estudiantes llegaron obtener mejores resultados con las estrategias de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática, de esta manera queda demostrado que la motivación el juego es importante para el aprendizaje en este caso de la matemática. Del mismo modo, los resultados son comparados con los de Chávez (2023). En su tesis: Juego lúdico para desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín, 2020. Al procesar los datos se realizaron siguiendo el proceso estadístico, de tal manera que comprueba que el 77% de los estudiantes desarrollaron esta competencia, demostrando las habilidades para el desarrollo de los ejercicios, de esta manera concluye que los juegos lúdicos logro mejorar la resolución de problemas la competencia en los estudiantes del nivel primaria.

Desde un enfoque teórico, Mendoza (2019) refiere que los aprendizajes son procesos mentales en donde los estudiantes van adquiriendo de manera gradual; este aprendizaje se da en un contexto determinado, cuenta con técnicas y estrategias para poner o desarrollar estos aprendizajes.

Para el desarrollo del segundo objetivo, se diseñó quince sesiones de aprendizaje basado en juegos lúdicos para desarrollar la competencia en el área de matemática. Tal es así, que para el desarrollo de las actividades se aplicaron las quince sesiones en las cuales se obtuvieron resultados favorables de manera ascendente por cada sesión de aprendizaje; en este caso para la comparación y análisis tomaremos referencias de los resultados obtenidos de la sesión de aprendizaje N° 01; 02;04,08, 13; e los cuales se obtuvieron los siguientes datos:

Según la tabla 4 figura 2, podemos observar el resultado obtenido en la primera sesión el 60.9% (14) niños obtuvieron un nivel de inicio y el 39,1% (9) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso, lo cual nos dice que los estudiantes presentan problemas en cuanto al aprendizaje de matemáticas. De la misma manera, en la tabla 5 y figura 3 se comprueba el resultado obtenido de la segunda sesión en donde el 47,8% (11) niños obtuvieron un nivel de inicio, el 43,5 %(10) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso, esto demuestra que aun los infantes presentaban dificultades en el desarrollo de su aprendizaje.

En la tabla 7 y figura 5, correspondiente a los resultado obtenido en la cuarta sesión se comprobó que el 39,1% (9) niños obtuvieron un nivel de inicio y el mismo valor porcentual el 39,1 %(9) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso, aun demostrando las dificultades en el desarrollo de sus competencias. En la tabla 11 y figura 9, al respecto, podemos observar el resultado obtenido en la octava sesión en donde el 39,1%(9) de los

estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 39,1% (9) estudiantes alcanzaron un nivel de logro. Como se aprecia en la sesión los resultados ya se presentaba de manera favorable.

De la misma manera, según la tabla 16 y figura 14, con respecto a los resultados obtenidos en la décima tercera sesión, el 47,8 % (11) de los estudiantes obtuvieron un nivel en proceso y el 39,1% (9) estudiantes alcanzaron un nivel de logro, como se aprecia los resultados obtenidos se evidenciaba los resultados favorables de manera ascendente.

Los hallazgos son contrastados con los Moreno (2020), en su investigación hace referencia a los juegos lúdicos para el desarrollo de las actividades matemáticas, de la misma manera, refiere que es necesario la motivación en los estudiantes, como también es necesario conocer sus estilos de aprendizaje, en cuanto a las estrategias; el juego siempre se ha convertido como una estrategia aliada para el desarrollo del aprendizaje. De la misma manera, las apreciaciones comparamos con los de Quiroz (2020) en donde realizó un trabajo de investigación titulada “Método Pólya” para lograr las competencias matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 31834 de la provincia de Satipo, 2020, su estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, experimental, bajo un diseño pre experimental con un solo grupo, en sus hallazgos demuestra que es importante el estímulo para el aprendizaje de tal manera que es necesario la motivación como también es necesario que los docentes deben de manejar diversas estrategias para el desarrollo de sus actividades, en este sentido concluye que: el método de acuerdo a los pasos en cuanto se refiere al proceso que debemos hallar, los datos del problema, elaboración de un plan, desarrollo del problema y la

verificación de los resultados, logrando así su propósito de alcanzar el determinado desarrollo de su competencia.

En cuanto aporte teórico, Neuman (1928), refiere que el juego es una estrategia importante en el cual sirve para motivar y despertar el interés por el aprendizaje, de la misma manera desarrolla acciones interactivas, sociales, de comunicación; en tal sentido es necesario que los juegos sean aplicados para el aprendizaje.

En conclusión, el aprendizaje en el área de matemáticas, es necesario motivar, generar una cultura para el estudio y para el aprendizaje de matemática, los infantes desde su existencia están en pleno y continuo con el mundo de las matemáticas; es decir los procesos básicos como la suma, resta, multiplicación o división son básicos en el aprendizaje matemático.

Con relación al tercer objetivo, al evaluar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el área de matemática mediante un post test, según la tabla 19 y figura 17, podemos observar el resultado obtenido el post test aplicado a los estudiantes que el 43,5% (10) estudiantes obtuvieron un nivel de logro y un 56,5% (13) estudiantes obtuvieron un nivel de proceso, ante los resultados obtenidos se aprecia que han sido favorables los resultados, es decir se evidencia que los estudiantes han logrado desarrollar las competencias, sin antes que los resultados se distribuye entre nivel de logro y proceso.

En comparación con Mendoza (2019), indica que existe una variedad de juegos para motivar el estudiante para el aprendizaje, además refiere que se necesita una mejor planificación y que el docente es el mediador de este proceso de aprendizaje; de la misma manera recomienda que es necesario conocer características como el contexto, el ritmo del aprendizaje, teorías entre otros.

Asimismo, Arias (2019) realiza su investigación titulada “Calidad y creatividad en la educación matemática”, en donde en sus conclusiones refiere que el juego ayuda a determinar la contextualización de los contextos, pues ayudan a mejorar los conocimientos, desarrollando sus habilidades que se relacionan con el pensamiento de manera lógica y reflexiva en los estudiantes. Por otra parte, Chacón (2011) refiere que “el programa de juegos lúdicos son las 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” (p.56), 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.

En los aportes de Vygotsky (1933) Estableció en su teoría constructivista sobre el juego como una herramienta y un medio socio-cultural; se dice que el juego es una herramienta porque sirve para descubrir y desarrollar el proceso cognitivo, biopsicosocial en el infante.

Prueba de hipótesis

De los resultados obtenidos observamos el valor $Z -2,419$, asimismo el p valor es $0,001$ menor al nivel de significancia de $0,05$, los resultados nos indican que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. En este caso: Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

En relación a los resultados, Orellana (2010) El juego es la actividad que más realiza un niño en las diferentes etapas de su crecimiento, de tal manera que el docente debe siempre a motivar a los infantes a descubrir, analizar o realizar actividades de manera lúdica o divertida.

V. CONCLUSIONES

Al aplicar el pre test a los estudiantes del tercer grado de primaria se comprobó que el 56.5% (13) estudiantes alcanzaron un nivel de inicio, lo cual nos dice que los estudiantes presentan problemas en cuanto al aprendizaje de matemáticas embargo un significativo número de ellos demuestra alcanzar un nivel en proceso.

Al aplicar los juegos lúdicos como estrategia, se diseñaron quince (15) sesiones de aprendizaje para el desarrollo del logro en el área de matemática. De esta manera los resultados obtenidos han sido favorable y de manera gradual; es decir conforme se desarrollaba las sesiones de aprendizaje se obtenía resultados favorables.

Al evaluar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el área de matemática mediante un post test, se comprobó que el 43,5% (10) estudiantes obtuvieron un nivel de logro y un 56,5% (13) estudiantes obtuvieron un nivel de proceso, como se observa que los mejores resultados se concentran de un nivel de proceso y ascendente.

Finalmente, se comprobó que el p valor es 0,001 menor al nivel de significancia de 0,05. En este caso: Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

VI. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se le recomienda a los docentes y directivo en general de la institución educativa, a considerar el instrumento de la presente investigación ya que permitiría de manera recurrente acompañar el proceso de mejorar mediante los juegos lúdicos el aprendizaje en los infantes de la institución educativa, resaltando que dicho instrumento (lista de cotejo) ha pasado por un estricto control de calidad al ser evaluado por expertos al igual de ser considerado un instrumento de alto nivel de fiabilidad en el Alfa de Cronbach (.876).

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a los docentes de la institución educativa Corazón de Jesús, hacer uso de los resultados presentados en esta investigación, ya que demuestran una realidad existente en los escolares que amerita una urgente atención por parte de los docentes y directivos elaborando o construyendo estrategias que sean de gran ayuda y beneficio para el desarrollo de sus capacidades en el área de matemáticas.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se pone a disposición de la plana directiva, estudiantes investigadores y académicos, la presente investigación que sería un extraordinario referente para ser compartido en la comunidad educativa como una realidad que aquejan los escolares en el nivel primaria y que impulse a buscar estrategias innovadoras con teorías propias y validadas que tengan como meta el desarrollo integral del educando. Por otro lado, el estudio presentado sería también un referente importante en la construcción de nuevas investigaciones de tipo aplicada para atender realidades similares en estudiantes del nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, A. (2006). Cómo desarrollar el pensamiento matemático, recuperado de:
http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5701/B9_2022_UNU_MAESTRIA_TM_2022_LIZ_SAAVEDRA_V2.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Avila, R. & Grijalva, A. (2010). El contexto y los significados matemáticos. *Relime*. 13 (4-11), recuperado de: <http://www.clame.org.mx/relime/201019d.pdf>
- Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.
<https://es.scribd.com/document/380312534/300275874-El-Juego-ComoEstrategia-Didactica-pdf>
- Briceño, G. (2017). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa No 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2401/50_LUDICOS_BRICENO_PELAEZ_GUITY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de
<http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Correa, M. (2019). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, recuperado de:
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf>
- Caro, L. (2023) Técnica e instrumentos de recolector de datos : <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recoleccion-datos>

- Chacón, P. (2011). “El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador. Disponible en paulach.elpipegmail.com.
- Chávez, P. (2023). Juego lúdico para desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32732>
- Córdova, M.(2020). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de Matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal-Chulucanas, año 2018.
- D’Amore, B. (2000). Escolarización del saber y las relaciones: efectos sobre el aprendizaje de las matemáticas. *Revista latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 3 (3), 321-338. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33503304>
- De la Peña, J. (2004). Algunos problemas de la educación en matemáticas en México. Mexico: Siglo XXI editores.
- Escobar, K. (2020). Actividades Lúdicas en Symbaloo Para Desarrollar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Preparatoria (Número 524) [Universidad Tecnológica Israel]. <https://repositorio.uisrael.edu.ehandle470002397>
- García. (2018). Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).

- García, G. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Actualidades Investigativas En Educación*, 15(3).
<https://doi.org/10.15517/aie.v15i3.21072>
- Galarza, N. (2020). Actividades lúdicas interculturales y el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los estudiantes de la Unidad Educativa “Manuel Rodríguez Orozco”, Ilapo-Guano. [Universidad Nacional de Chimborazo]. En *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Número 9).
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6770>
- Gutiérrez, M (2021) interacción lúdica, juegos serios, (revista digital de la universidad autónoma de Barcelona) recuperada de:
<https://revistes.uab.cat/jtl3/article/view/v14-n3-torres-marin-desantis>
- Huanca, S. (2019). La autoestima y su relación con el rendimiento académico en las estudiantes del cuarto ciclo de educación inicial en el curso de Investigación III del ISPP Amauta, Lima 201. Universidad Enrique Guzmán y Valle, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97197/Iparraguirre_NTA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Marcos, A. (2020). Relación entre autoestima y logros de aprendizaje en estudiantes del 3ero de secundaria i.e. 9 de diciembre pueblo nuevo – 2020. Perú,
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97197/Iparraguirre_NTA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Mendoza, A. (2010). Posibilidades y relevancia de la observación sistemática por el profesional de la psicología, recuperado de:

http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5701/B9_2022_UNU_MAESTRIA_TM_2022_LIZ_SAAVEDRA_V2.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Ortega, A, Muñoz, P, Sobrino, A. y Mozos, B. (2013). Tipología del juego Jean Piaget.

<http://juegoinfantil.wordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego-76-jean-piaget/>

Orellana, O. (2010) La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de los niños

(Tesis de Licenciatura Universidad Técnica del Norte) Recuperado de:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/653/3/FECYT%20870%20TE%20SIS>.

Ponte, M. (2018) Taller de Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático

en niños de 05 años - I.E. N° 80672.Chimbote Perú. [Universidad] recuperado

de:http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28774/HABILIDADES_MATEMATICAS_MATA_RUIZ_ELDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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>.

Quiroz (2020). “Método Pólya para lograr las competencias matemáticas en estudiantes de

la Institución Educativa N° 31834 de la provincia de Satipo, 2020”

Regalado, R. (2022). Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de

educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021.

Universidad César Vallejo, Lima, recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97197/Iparraguirre_NTA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Rodríguez, L. (2018) Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje del pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito, período 2016 – 2017.

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, recuperado de: 2022http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5701/B9_2022_UNU_MAESTRIA_TM_2022_LIZ_SAAVEDRA_V2.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Valenzuela, M. (2020) metodología de juego, la actividad lúdica (tesis de la universidad de granada) recuperada de: <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/3577>

Vygotsky (1933). El papel del juego en el desarrollo. Madrid, Aprendizaje Visor.
<https://acortar.link/cQ8bDJ>

Yeni, T. (2020). Juegos lúdicos en el aprendizaje del área de Matemática en niños de primer grado “B” de primaria, Siervos de Dios Crucero – Puno 2021.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/23973>

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título: Los juegos lúdicos se mejora el logro de aprendizaje en el área de **matemática** en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLES	HIPÓTESIS	METODOLOGIA
¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023?	<p>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 tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote 2023</p> <p>Objetivo específico: - Conocer el logro de los aprendizajes en el área de matemática en los niños del tercer grado de primaria mediante un pre test. -Diseñar sesiones de aprendizaje basado en juegos lúdicos en el área de matemática. -Evaluar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el área de matemática mediante un post test.</p>	<p>Variable dependiente. Los juegos lúdicos -Juegos lúdicos -Juegos físicos -Juegos mentales</p> <p>Variable independiente. Logro de aprendizaje en el área de matemática. -Aprendizaje -memorístico -constructivista -repetitivo</p>	<p>H1: Los juegos lúdicos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023. H0: Los juegos lúdicos no mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de la I.E Corazón de Jesús, Chimbote-2023.</p>	<p>Tipo de investigación: La investigación es cuantitativa. Nivel: explicativo Diseño: pre-experimental pre-y pos-test. Población: 43 niños del tercer grado de primaria de la sección "A y "B". Muestra: 23 niños del tercer grado de primaria de la sección "A". Tipo de muestreo: no probabilístico. Técnica e instrumento: encuesta y guía de observación.</p>

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

Guía de observación

Instrucciones: Estimado (a) docente:

Este instrumento tiene como propósito conocer el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes criterios, se solicita marcar de acuerdo a su apreciación.

Lea detenidamente cada ítem y marque con una (X) la respuesta que considere se asemeje más a su práctica docente.

Bueno (3); Regular (2); Malo (1)

DIMENSIONES	VALORACIÓN		
	1	2	3
Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad			
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?			
Dimensión 2: 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.			
Dimensión 3: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización			
11. Reconoce la sustracción a través de juegos grupales.			
12. Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una características común.			
13. Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales			

14. Demuestra la sustracción relacionado a la vida real.			
15. Resuelve ejercicios de sustracción.			
Dimensión 4: 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			

Nota: Elaboración propia

Anexo 03 Validez del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LOGRO DE APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.	¿EL niño reconoce los números siguiendo un patrón de secuencia con ayuda de los dados?	X		X		X		
02.	¿El niño utiliza los dados como instrumentos de ayuda para realizar sumas?	X		X		X		
03.	¿El niño sigue un patrón secuencial numérico usando las tarjetas?	X		X		X		
04.	¿El niño sigue un patrón secuencial con formas geométricas?	X		X		X		
05.	¿El niño sigue un patrón secuencial usando fichas de colores?	X		X		X		

N°	DIMENSIONES Dimensión 2: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
06.	¿El niño sigue un patrón secuencial usando los juegos grupales?	X		X		X		
07.	Identifica cantidades de similitud entre dos o más grupos.	X		X		X		
08.	Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos.	X		X		X		
09.	Explica equivalencia entre número entero y número en fracción.	X		X		X		
10.	Desarrolla ejercicios de números homogéneos.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES Dimensión 3: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
11.	Reconoce la sustracción a través de juegos grupales.	X		X		X		
12.	Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una características común.	X		X		X		

13.	Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales.	X		X		X		
14.	Demuestra la sustracción relacionado a la vida real.	X		X		X		
15.	Resuelve ejercicios de sustracción.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES Dimensión 4: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
16.	Interpreta gráficos estadísticos.	X		X		X		
17.	Da lectura gráficos con porcentajes básicos.	X		X		X		
18.	Da lectura a los resultados del recibo de luz doméstica y del agua.	X		X		X		
19.	Interpreta datos cualitativos.	X		X		X		
20.	Explica resultados obtenidos de una competencia.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

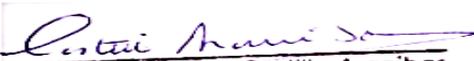
Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Castillo Aranibas, Mirtha Guadalupe

1. Grado Académico: Magister en educación
2. Profesión: Docente de Primaria
3. Institución donde labora: I.E. I.N° 1654
4. Cargo que desempeña: Directora
5. Dni: 32109939
6. Autor del instrumento: Diana Kelly Rodriguez Mejía
7. Carrera: Educación Primaria



Mirtha Guadalupe Castillo Aranibar
DNI: 32109939
Mg. ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
CODIGO: 1032109939

-----Firma y sello del experto-----

Mg. Castillo Aranibas, Mirtha Guadalupe

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

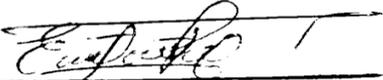
Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Nombres y apellidos del juez evaluador: Saavedra Pascual, Erick Abel

1. Grado Académico: Licenciado en educación
2. Profesión: Docente de Primaria
3. Institución donde labora: I.E. N°881991- Ramón Castilla Uchupampa
4. Cargo que desempeña: Docente
5. Dni: 47061933
6. Autor del instrumento: Diana Kelly Rodriguez Mejía
7. Carrera: Educación Primaria



ERICK ABEL
SAAVEDRA PASCUAL
LIC. EDUCACION PRIMARIA

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Nombres y apellidos del juez evaluador: Leyda García Zurita

1. Grado Académico: Magister en educación
2. Profesión: Docente de Primaria
3. Institución donde labora:
4. Cargo que desempeña: Directora
5. Dni: 46128372
6. Autor del instrumento: Diana Kelly Rodriguez Mejía
7. Carrera: Educación Primaria



The image shows a handwritten signature in black ink that reads "Leyda García Zurita". To the left of the signature is a circular official stamp. The stamp contains the text "MINISTERIO DE EDUCACIÓN" at the top, "DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN" in the middle, and "LIMA" at the bottom. Below the signature, the name "Leyda García Zurita" is printed in a bold, sans-serif font, followed by the title "DIRECTORA" and the identification number "CE 1046128372".

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

Encuestados	ITEMS										Logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de educación primaria										SUMA
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	
1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	43	
2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	51	
3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	1	45	
4	3	2	2	3	2	2	2	3	1	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	45	
5	3	1	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	51	
6	3	3	2	1	2	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	1	2	3	3	47	
7	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	49	
8	1	2	1	2	2	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	1	2	3	3	37	
9	3	3	3	2	3	1	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	53	
10	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	29	
VARIANZA	0.71	0.49	0.40	0.67	0.32	0.40	0.71	0.49	0.49	0.99	0.54	0.28	0.40	0.28	0.10	0.68	0.27	0.40	0.28	0.89	
SUMATORIA DE VARIANZAS	9.8																				
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	48																				

Donde:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k s_i^2}{s_T^2} \right]$$

K = número de ítems
 s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
 s_T^2 = varianza de los puntajes totales

α : Coeficiente de confiabilidad del instrumento	→	0.84	1	Inicio
k: Número de ítems del instrumento	→	20	2	Proceso
$\sum_{i=1}^k s_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems	→	9.778	3	Logrado
s_T^2 : Varianza total del instrumento	→	48		

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado

Anexo 06: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....
..... Este es un estudio desarrollado por
investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....
.....
.....

Procedimientos:

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

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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

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

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
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora

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

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

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
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información



«Año de la unidad, la paz y el desarrollo»

Chimbote, 14 de junio de 2023

Carta-oficio N° 0041-2023-VA/DEPED-ULADECH Católica

Señor (a)
Nelly Salinas Morales
Director (a) de la I. E. Corazón de Jesús 88005

Asunto: Presentación de: Dána Kelly Rodríguez Mejía , estudiante de Uladech Católica, para realizar investigación

De mi consideración:

Le saludo cordialmente; y a la vez, presentarle a Dána Kelly Rodríguez Mejía , con código N° 0105081001, estudiante de Educación Primaria, matriculado en Sede Central, quien desarrollará su Proyecto de investigación titulado: Juegos lúdicos para lograr el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de tercer grado de educación primaria de la I.E corazón de Jesús, Chimbote 2023, desde 19/6 al 21/7 de 2023, en la Institución Educativa Corazón de Jesús 88005, que usted dirige.

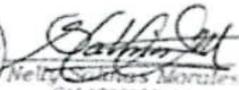
Por tal motivo, agradecemos que nos brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, la misma que beneficiará a su Institución y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Cordialmente,



Pbro. Dr. Segundo Diaz Flores
Escuela Profesional de Educación
Director

c.c./Archivo
p.d. Cualquier consulta al email: escuela_educacion@uladech.edu.pe



Nelly Salinas Morales
CMI 1032005188
CATÓLICA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:** 19-07-2023
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Resolvemos problemas de doble y triple con tarjetas numéricas

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformarlas en expresiones numéricas (modelo) de adición con números naturales de hasta tres cifras.	✗ Resolvemos problemas de doble y triple hasta tres cifras.	✗ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✗ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✗ Prevé el uso de material base 10 y tarjetas. 	Papel sabana, material base 10, plumones, cinta, imágenes, base de 10, tarjetas numéricas.

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿yo tengo 15 plumones, pero Juan tiene el doble?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “hoy aprenderemos a resolver problemas de doble y triple” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los precios con material base.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que escriba en una hoja tres cantidades en orden creciente (menor a mayor) y tres decreciente de (mayor a menor) usando representación gráfica.
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ADICIÓN

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformarlas en expresiones numéricas de adición con números naturales de hasta 3 cifras	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:** 21-07-2023
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Resuelve problemas de tres cifras con dados

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformarlas en expresiones numéricas (modelo) de sustracción con números naturales de hasta tres cifras.	<input checked="" type="checkbox"/> Resolvemos problemas de doble y triple hasta tres cifras de restas.	<input checked="" type="checkbox"/> Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<input checked="" type="checkbox"/> Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. <input checked="" type="checkbox"/> Prevé el uso de material con los dados	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, dados

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿yo tengo 134 naranjas, y Juan tiene 56?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “hoy aprenderemos a resolver problemas de 3 cifras” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen problemas con ayuda de los datos.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que escriba en una hoja tres números de 3 cifras en orden ascendente de menor a mayor.
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: Resuelve problemas de tres cifras con dados

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformarlas en expresiones numéricas de adición con números naturales de hasta 3 cifras	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Aprendemos sucesiones con figuras geométricas

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformarlas en una forma de aprendizaje	✂ Resolvemos secuencias con figuras geométricas	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material con figurad geométricas 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes con figuras geométricas,

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿yo tengo una mesa cuadrada, una pizarra rectangular?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “hoy aprenderemos a resolver sucesiones con figuras geométricas” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos que nos brindan? ¿Qué pide resolver la ficha?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los problemas con las figuras geométricas.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que use la representación gráfica.
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unos datos para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ✎ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformar los problemas de sucesiones con figuras geométricas.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Usamos un patrón secuencial usando los juegos grupales

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio <ul style="list-style-type: none"> • Identifica cantidades de similitud entre dos o más grupos. • Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos. • Explica equivalencia entre numero entero y número en fracción. • Desarrolla ejercicios de números homogéneos. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar para transformarlas en una secuencia	✂ Resolvemos problemas de sucesiones	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material. 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, juegos grupales.

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre las personas que hay en el aula. ¿yo tengo una compañera y luego un compañero delante de mí?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: Usamos un patrón secuencial usando los juegos grupales” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelografo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen las secuencias en grupos.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que organice un grupo y arme sus sucesiones.
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ✗ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ✗ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ✗ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre una o más acciones que permitan armar y resolver problemas con juegos grupales.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos usando números naturales.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones que permiten desarrollar situaciones de compra y venta de objetos usando números naturales .	✂ Resolvemos problemas de ventas de objetos usando números naturales.	☞ Lista de cotejo.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿ Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ☞ Prevé el uso de imágenes de objetos para operaciones naturales. 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes de objetos.

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO	Tiempo aprox 10 min
<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes. ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantamos la mano para opinar. ✓ Prestamos atención cuando alguien habla. ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material. ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿Qué objetos puedes visualizar en el aula? ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos. ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Desarrolla ejercicios relacionados a compra y venta de objetos usando números naturales” pide a los estudiantes que lo parafraseen. ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar. ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar. 	
Desarrollo	tiempo aprox. 45 min
<p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelografo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema? <p>BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar? ❖ Pide que representen los problemas usando los objetos para representar. <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pide a un estudiante que presente un problema usando los objetos que pudo recoger en los saberes previos. ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo. <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto. ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje. <p>PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento 	
CIERRE	Tiempo aprox. 10 min
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas. 	
<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?</p> <p>La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.</p>	
REFLEXIONES	
<ul style="list-style-type: none"> ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no? 	

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

	NOMBRES Y APELLIDOS	Desarrolla ejercicios y problemas relacionados en compra y venta de objetos usando números naturales	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Resuelve ejercicios de sustracción de hasta 3 cifras

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones que permitan desarrollar resolver ejercicios de sustracción de hasta tres cifras.	<input checked="" type="checkbox"/> Resolvemos problemas de ejercicios de sustracciones hasta tres cifras.	<input checked="" type="checkbox"/> Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<input checked="" type="checkbox"/> Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. <input checked="" type="checkbox"/> Prevé el uso del ábaco.	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, ábaco.

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre lo que observa en el aula. ¿yo tengo 120 manzanas, Andrea tiene 96 manzanas y Carlos 102 manzanas, cuántas tienen en total?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “hoy aprenderemos a ejercicios de sustracción” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los precios con material base.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que escriba en una hoja problemas de hasta tres cifras de sustracción
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE SUSTRACCIÓN

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos y una o más acciones que permitan desarrollar resolver ejercicios de sustracción de hasta tres cifras.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Explica equivalencias entre números enteros con fichas

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos de equivalencia con números enteros usando fichas.	✂ Resolvemos ejercicios de equivalencias entre números enteros usando fichas	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material de fichas con números enteros 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿en la mesa amarilla hay seis integrantes y en la mesa verde también hay seis integrantes?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Explica equivalencias entre números enteros con fichas” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejercicios con números enteros

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que relacione equivalencias con números enteros
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD EQUIVALENCIA Y CAMBIO

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos de equivalencia con números enteros usando fichas.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización • Reconoce la sustracción a través de juegos grupales. • Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común. • Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales. • Demuestra la sustracción relacionado a la vida real. 	Establece relaciones entre los objetos y los clasifica de acuerdo a sus características.	<ul style="list-style-type: none"> ✂ Resolvemos ejercicios de relación y los clasifica de acuerdo a sus características 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Lista de cotejo.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ☞ Prevé el uso de material de fichas con objetos. 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes de objetos, fichas de objetos.

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿Cómo podemos clasificarlos según su característica?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen ejercicios donde clasifiquen objetos de acuerdo a su característica
- ❖ **SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES**
- ❖ Pide a un estudiante que clasifique los objetos de acuerdo a sus características.
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE MOVIMIENTOS
FORMAS Y LOCALIZACIÓN

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre los objetos y los clasifica de acuerdo a sus características.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Explica equivalencia entre números enteros y números en fracción con fichas.

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos de equivalencias entre números enteros y números en fracción	✂ Resolvemos ejercicios de equivalencias entre números enteros y números en fracción	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿ Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material de fichas con números enteros y fracciones. 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes. ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantamos la mano para opinar. ✓ Prestamos atención cuando alguien habla. ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material. ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos. ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Explica equivalencias entre números enteros y números con fracción” pide a los estudiantes que lo parafraseen. ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar. ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar. 	
Desarrollo	tiempo aprox. 45 min
FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema? 	
BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar? ❖ Pide que representen los ejercicios con números enteros y números con fracción 	
SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pide a un estudiante que relacione equivalencias con números enteros ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo. 	
REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto. ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje. 	
PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento 	
CIERRE	Tiempo aprox. 10 min
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas. 	
Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?	
La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.	
REFLEXIONES	
<ul style="list-style-type: none"> ✎ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ✎ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes? ✎ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no? 	

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD EQUIVALENCIA Y CAMBIO

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos de equivalencias entre números enteros y números en fracción	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Desarrolla ejercicios de números homogéneo usando fichas didácticas.

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos de desarrollando ejercicios de números homogéneos usando fichas didácticas.	✂ Resolvemos ejercicios de números homogéneos usando fichas didácticas.	☒ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ☒ Prevé el uso de material de fichas con número homogéneos. 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas con números homogéneos

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula.
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Explica los números homogéneos con fichas didácticas” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejercicios con números homogéneos

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que relacione problemas con números homogéneos
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD EQUIVALENCIA Y CAMBIO

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos de desarrollando ejercicios de números homogéneos usando fichas didácticas.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** Resuelve problemas de ecuaciones con datos

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos para resolver problemas con ecuaciones con números naturales usando los datos.	✂ Resolvemos ejercicios con problemas de ecuaciones usando datos	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material de dados e imágenes 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas, dados

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre números que conocemos.
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Resuelve problemas de ecuaciones con dados” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejercicios con números naturales

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que relacione equivalencias con números naturales
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ✎ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD EQUIVALENCIA Y CAMBIO

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos para resolver problemas con ecuaciones con números naturales usando los datos.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 12

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** sumas llevadas con base 10

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Interpreta datos y procedimientos de gestión. • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos de sumas llevadas utilizando la base 10 para asegurar los resultados.	✂ Resolvemos ejercicios de sumas usando la base 10	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material de fichas y base 10 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas, base 10

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre cuántos objetos hay en el aula.
¿sumas llevadas con base 10?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Explica las sumas llevadas” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a explicar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejercicios de sucesiones con base 10

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que relacione sucesiones con números naturales
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ✎ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos de sumas llevadas utilizando la base 10 para asegurar los resultados.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 13

I. DATOS INFORMATIVO

- Institución educativa: N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- Directora: Nelly Salinas Morales
- Sub director: Elver
- Fecha:
- Docente: Diana Kelly Rodriguez Mejia
- Grado: 3ero
- Sección: A
- Título de la sesión: Resuelve e interpreta problemas con gráficos estadísticos

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones. • comunica su comprensión sobre los números y operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimulación y calculo • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y operaciones. 	Establece relaciones entre datos e interpreta problemas con gráficos estadísticos de manera clara y precisa.	✂ Resolvemos ejercicios y problemas con gráficos estadísticos	✂ Lista de cotejo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿ Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✂ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ✂ Prevé el uso de material de fichas con ejercicios 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre lo que observamos en el aula. ¿
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Explica gráficos estadísticos con fichas” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejercicios con gráficos estadísticos

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que relacione los ejercicios de gráficos estadísticos con fichas
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD EQUIVALENCIA Y CAMBIO

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre datos e interpreta problemas con gráficos estadísticos de manera clara y precisa.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 14

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A
- **Título de la sesión:** secuencias a través de dinámicas grupales

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización. <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la sustracción a través de juegos grupales. • Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común. • Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales. • Demuestra la sustracción relacionado a la vida real. 	Establece relaciones de secuencias grupales, las sigue a través de juegos, que les permita resolver la problemática.	✂ Resolvemos ejercicios de secuencias grupales y seguimos patrones.	☞ Lista de cotejo.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ☞ Prevé el uso de material de fichas con imágenes ☞ Salen al patio. 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, fichas, patio

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO	Tiempo aprox 10 min
---------------	----------------------------

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
 - ✓ Salimos al patio
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes si saben que es una secuencia. ¿si ponemos a julia antes de pedro, a quien pondremos después?
- ❖ Partir de las respuestas, pide que se ordenen por género, uno tras otro
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “**secuencias a través de dinámicas grupales**” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelografo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejemplos con secuencias grupales.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que ejemplifique una secuencia grupal
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ✎ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ✎ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE MOVIMIENTO, FORMA Y LOCALIZACIÓN.

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones de secuencias grupales, las sigue a través de juegos, que les permita resolver la problemática.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO X NO LOGRADO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 15

I. DATOS INFORMATIVO

- **Institución educativa:** N° 88005- “CORAZÓN DE JESÚS”
- **Directora:** Nelly Salinas Morales
- **Sub director:** Elver
- **Fecha:**
- **Docente:** Diana Kelly Rodriguez Mejia
- **Grado:** 3ero
- **Sección:** A

Área	Competencias y capacidades	Criterios de evaluación	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
M A T E M Á T I C A	Competencia: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la sustracción a través de juegos grupales. • Desarrolla la sustracción a través de dinámicas grupales. • Demuestra la sustracción relacionado a la vida real. • Resuelve ejercicios de sustracción. 	Establece relaciones entre objetos, los selecciona y los clasifica de acuerdo a una característica.	✂ Resolvemos ejercicios seleccionándolos y clasificándolos de acuerdo a una característica.	☒ Lista de cotejo.

- **Título de la sesión:** Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Orientación al bien común	Responsabilidad: los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades en sus grupos de trabajo tomando en cuenta su bienestar y el de la colectividad.
Competencias transversales	Capacidades
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta. Plantea alternativas de cómo se organizara y elige la más adecuada.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué se debe hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales usaran en la actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Prepararse para esta actividad una lista de cotejo con los nombres de los estudiantes. ☒ Prevé el uso de material fichas con objetos 	Papel sabana, plumones, cinta, imágenes, cuadernos, libros

IV. MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA ACTIVIDAD

INICIO

Tiempo aprox 10 min

- ❖ La docente se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes.
- ❖ La docente realiza acuerdos de convivencia, junto con los estudiantes para el desarrollo de la actividad.
 - ✓ Levantamos la mano para opinar.
 - ✓ Prestamos atención cuando alguien habla.
 - ✓ Compartimos y usamos adecuadamente el material.
- ❖ Recoge los saberes previos, para ello dialoga con los estudiantes sobre objetos que hay en el aula. ¿muestra un libro y un cuaderno detalla las características?
- ❖ Partir de las respuestas, pega en la pizarra las imágenes con los instrumentos y cartulinas con sus respectivos datos.
- ❖ Presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: “Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica” pide a los estudiantes que lo parafraseen.
- ❖ Presenta la lista de cotejo y explica los criterios que se va a evaluar.
- ❖ Presenta también que evidencia se va a presentar.

Desarrollo

tiempo aprox. 45 min

FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:

- ❖ La profesora presenta la situación problemática en un papelógrafo y realiza las siguientes preguntas:
¿de qué trata el problema? ¿cuáles son los datos? ¿Qué pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS

- ❖ Motiva a los niños y a las niñas para que en grupo planteen sus estrategias de resolución del problema, pregunta: ¿con qué material podemos ayudarnos a representar el problema? ¿han resuelto algún problema similar?
- ❖ Pide que representen los ejercicios clasificando objetos según su tamaño

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES

- ❖ Pide a un estudiante que clasifique objetos según su color
- ❖ Estimula con aplausos a cada participante que presenta su trabajo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ❖ Luego pregunta: que procedimiento sugirieron para resolver el problema propuesto.
- ❖ Escribe en la pizarra la formalización del aprendizaje.

PLANTEAMIENTOS DE OTROS PROBLEMAS

- ❖ Entrega unas fichas para resolver situaciones similares y que creen problemas comprando otro instrumento

CIERRE

Tiempo aprox. 10 min

- ❖ Dialoga con los estudiantes realizando las siguientes preguntas.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿cómo lo hicieron? ¿qué tuvieron que tener en cuenta? ¿Para qué les servirá lo que hicieron hoy? ¿cuándo lo van a poner en práctica? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?

La profesora recoge los trabajos para evaluarlos y determinar los logros y dificultades del grupo en la casa.

REFLEXIONES

- ☒ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ☒ ¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad, qué funciono y que no?

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE MOVIMIENTO, FORMA Y LOCALIZACIÓN

	NOMBRES Y APELLIDOS	Establece relaciones entre objetos, los selecciona y los clasifica de acuerdo a una característica.	
1.	Niño	✓	
2.	Niño	✓	
3.	Niño	✓	
4.	Niño	✓	
5.	Niño	✓	
6.	Niño	✓	
7.	Niño	✓	
8.	Niño	✓	
9.	Niño	✓	
10.	Niño	✓	
11.	Niño	✓	
12.	Niño	✓	
13.	Niña	✓	
14.	Niño	✓	
15.	Niño	✓	
16.	Niña	✓	
17.	Niña	✓	
18.	Niño	✓	
19.	Niño	✓	
20.	Niño	✓	
21.	Niña	✓	
22.	Niño	✓	
23.	Niño	✓	

✓ LOGRADO
X NO LOGRADO