



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR
EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 241 DEL
DISTRITO DE PANGO, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. PALOMINO SALOME ROSARIO DEL CARMEN

ORCID: 0000-0001-7798-785X

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERÚ

2020

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Br. PALOMINO SALOME, ROSARIO DEL CARMEN

ORCID: 0000-0001-7798-785X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Satipo,
Perú

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

JURADO

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID:0000-0002-7664-7586

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

3. Hoja de firma del jurado

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSANIA GABRIELA

MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento

Agradecimiento

Agradezco al padre eterno, a la Universidad, a mis hijos, a mis maestros, a mi tutor de investigación por darme las facilidades y apoyo moral y conducirme por buen camino para lograr mis objetivos.

La autora

Dedicatoria

Dedicado a mis padres, a mi familia, a mi asesor de tesis, a mis pequeñitos estudiantes que tanto los quiero por darme todo el apoyo moral para lograr el deseo más anhelado por mi persona que es el título profesional.

La autora

5. Resumen

Investigación titulada: Resolución de problemas para desarrollar el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa, 2020 La investigación fue de tipo aplicada trabajado con el método científico, El diseño fue pre-experimental. Y una muestra de 21 estudiantes de 5 años de edad. Con la hipótesis general La resolución de problemas influye significativamente en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020. El procesamiento y análisis de datos se halló usando el paquete estadístico SPSS versión 24 En relación al objetivo general que es: Determinar la influencia de la resolución de problemas en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020. Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación.

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, donde se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 14 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje de matemática y 7 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 66.66% de los estudiantes en el aprendizaje de matemática.

Palabras claves: Resolución de problemas y logro del aprendizaje e matemática

Abstract

Research entitled: Resolution of problems to develop the learning of mathematics in students of the Educational Institution No. 241 of the district of Pangoa, 2020 The research was applied type worked with the scientific method, The design was pre-experimental. And a sample of 21 5-year-old students. With the general hypothesis The resolution of problems significantly influences the learning of mathematics in students of the Educational Institution No. 241 of the district of Pangoa-2020. The data processing and analysis was found using the statistical package SPSS version 24 In relation to the general objective that is: To determine the influence of the resolution of problems in the learning of mathematics in students of the Educational Institution No. 241 of the district of Pangoa- 2020 Taking into account the criteria for the decision making of the hypothesis, the null hypothesis was rejected because the asymptotic significance was less than the significance established by the investigation.

With the interest of being able to determine the degree and sense of influence provided by the resolution of problems, the following table of ranges was prepared, where it was noted that there was no presence of students who were harmed after the application of the treatment, 14 students presented a better math learning performance and 7 students did not show signs of influence after the application of treatment, these results led us to determine that problem solving influenced 66.66% of students in math learning.

Keywords: Problem solving and learning and math achievement

6. Contenido

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos y tablas.....	x
I. Introducción	12
II. Revisión de la literatura	15
2.1. Antecedentes	15
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	15
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	19
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. Bases teóricas de resolución de problemas	25
2.2.2. Bases teóricas de aprendizaje de matemática.....	28
2.2.3. Bases teóricas de aprendizaje	32
III. Hipótesis	36
IV. Metodología	37
4.1. Diseño de la investigación	37
4.2. Población y muestra	38
a. Población.....	38
b. Muestra	39
4.3. Definición y operacionalización de variables resolución de problema para el aprendizaje en matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de Pangoa, 2020.....	41
4.4. Técnicas e instrumentos	43
a. Técnicas.....	43
b. Instrumentos	43
4.5. Plan de análisis	45
4.6. Matriz de consistencia de resolución de problemas ára el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa, 2020. 46	

4.7. Principios éticos	40
V. Resultados	41
5.1. Resultado	41
5.2. Análisis de resultado	58
VI. Conclusiones y recomendaciones	66
6.1. Conclusiones	66
6.2. Recomendaciones	69
VII. Referencias bibliográficas	70
ANEXOS	75

7. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

Figura N° 1: Dimensiones Aprender a aprender matemática	42
Figura N° 2: Dimensión aprendizaje matemático.....	44
Figura N° 3: Dimensión Competencias capacidades matemáticas...	46
Figura N° 4: Dimensión Aprendizaje de matemática.....	47

Índice de tablas

Tabla N° 1: Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de Pangoa-2020.....	39
Tabla N° 2: Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020	40
Tabla N° 3: Dimensión Aprender a aprender matemática	41
Tabla N° 4: Dimensión Aprendizaje matemático	43
Tabla N° 5: Dimensión Competencias capacidades matemáticas ...	45
Tabla N° 6: Variable Aprendizaje de matemática.....	47

I. Introducción

Los niños tienen una etapa muy importante que es la educación infantil, la edad perfecta para la educación matemática, tienen que tener la base fundamental de la matemática, el cimiento bien fortalecido para el aprendizaje que más adelante se desarrollará como tal en cuanto a los números, y otros componentes de la matemática, el ser humano dentro de su vida diaria y de historia dejada atrás a utilizado y seguirá utilizando la matemática en el desarrollo de los quehaceres de la vida y en el desarrollo de las necesidades como casas, muebles, vehículos y ropa.

Para la enseñanza de matemática se requirió utilizar una didáctica muy adecuada pertinente aplicada a las matemáticas, especialmente en la educación inicial. Teniendo en cuenta la línea de investigación proporcionada por la universidad que es intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular.

La matemática como ciencia exacta para comprender y dar soluciones a los problemas que nos rodea según las (Rutas de Aprendizaje 2015) el hombre desde que nace hasta que muera utiliza algún tipo aprendizaje de matemática. Surgen problemas cuando la matemática que se enseña no es significativa, por tal razón es posible ofrecer una estrategia adecuada para el aprendizaje de la matemática de acuerdo a los pasos científicos de iniciar por la idea, luego el problema y como resultado de estos procesos. Originándose el título de la investigación. Resolución de problemas para

desarrollar el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 siendo el problema general ¿De qué manera influye la resolución de problemas en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020? Y un objetivo general Determinar la influencia de la resolución de problemas en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 continuando con los objetivos específicos

Determinar la influencia de la resolución de problemas en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

Determinar la influencia de la resolución de problemas en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

Determinar la influencia de la resolución de problemas en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

La investigación científica se justificó por los resultados que manifestó ECE en la evaluación censal al estudiante año (2016), en el nivel de primaria la selva central hay una deficiencia en cuanto al aprendizaje de las diferentes áreas especialmente en el área de matemática y comunicación, en tal razón es consecuencia de la mala enseñanza en el nivel inicial, en este caso en el área de matemática se lleva a cabo la investigación porque es conveniente probar y tener un sustento científico

acerca de la utilización de la estrategia didáctica como el uso de la resolución de problemas para el aprendizaje significativo de la matemática en estudiantes de 5 años de edad de la muestra del nivel inicial, logro que fue trascendente en la comunidad educativa, siendo así el estudio científico aportó conocimientos a los futuros investigadores y estuvo desarrollado para apoyar a cualquier teoría que se pueda trabajar, respectivamente, el comportamiento de la primera variable será conocido después de la aplicación de los instrumentos procesados los resultados y hecha las conclusiones. Trabajando en una población de 249 estudiantes entre las edades de, 3 años 4 años, 5 años y siendo la muestra de 21 estudiantes de 5 años de edad.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Revisando los trabajos de investigación previa a nivel internacional y nacional se llegó a materializar los siguientes trabajos.

Bonilla, A.C. & Olmos S.P. (2017), en su labor de investigación titulado *“Caracterización de experiencias de aprendizaje personalizado en el ámbito de las relaciones lógico matemáticas en los niños y niñas de 4 a 5 años”* Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga. Ecuador. Para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, esbozando el siguiente objetivo general: Diagnosticar el proceso de la Caracterización del aprendizaje en las relaciones lógico matemáticas en los niños y niñas de 4 a 5 años para así obtener un diagnóstico real de la situación del tema en estudio, la investigación fue de tipo descriptivo, exploratorio con enfoque cuantitativa y cualitativa, haciendo de la técnica encuesta, entrevista y la observación, donde el instrumento utilizado para recoger información fue la encuesta dirigida a padres de familia y cuestionario, la población de estudio estuvo conformado por estudiantes de la Unidad Educativa Toacaso Inicial donde son 23 estudiantes del paralelo “A”, 25 estudiantes del paralelo “B”, 2 docentes un líder educativo, 35 padres de familia. Las tesis llegaron a las conclusiones siguientes: Los aprendizajes lógicos matemáticos fueron

beneficiosos para los niños entre damas y varones naturalmente debería ser estimulada desde un principio del ingreso a la Institución Educativa los juguetes y los materiales educativos son los estimulantes dentro y fuera de la Institución con respecto a su aprendizaje.

Garnica G. M. (2014), En su tesis graduada "*Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad*" Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito. Ecuador. Para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia. Trazando el siguiente objetivo general: Diseñar un manual que contenga orientaciones metodológicas para aplicarlas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la pre- matemática mediante actividades lúdicas. El tipo de investigación es descriptivo, la población de estudio fueron 50 docentes del centro de desarrollo infantil del sector de la Parroquia Conocoto que trabajan con niños de nivel pre escolar. La técnica utilizada en la investigación es la encuesta y el instrumento para recoger datos es cuestionario. La Tesista llegó a las siguientes conclusiones: En el proceso de aprendizaje educativo, el juego es un instrumento clave en el niño, que le permite crear habilidades científicas de pensamiento inteligente. El niño a través del control, la percepción de los artículos está encontrando nueva información para descubrir cómo construir su razonamiento legítimo

Peña D.C. & Prasca, M. & Pedroza M. V. (2016), en su tesis titulada "*Implementación de actividades lúdico pedagógica para mejorar la*

atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Siglo Soledad- Atlántico – Colombia” Universidad de Cartagena Colombia. Para optar el título de Licenciada en pedagogía infantil. Planteando el siguiente objetivo: Efectuar actividades lúdicas pedagógicas para mejorar la atención de los niños y niñas del grado de transición del Liceo Mixto Siglo Soledad- Atlántico, el tipo de investigación es descriptivo – exploratorio y la población de estudio son 200 estudiantes preescolares del grado de transición del Liceo y la muestra conformo 12 discípulos 6 varones y 6 mujeres de la misma institución educativa siendo el instrumento para recoger información es encuesta y ficha de observación, la técnica es la observación a los alumnos. Las estudiosas llegaron a las conclusiones siguientes: Más del 50% de los estudiantes de ambos sexos lograron ejecutar las actividades lúdicas de manera correcta y un 92% de los educandos ejecutaron los planificado con sus progenitores y mejoraron su aprendizaje de manera beneficiosa.

Gómez, T. & Molano, O. P. & Rodríguez S. (2015), en su tesis titulada *“Actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”* Universidad de Tolima. Ibagué. Colombia. Para obtener el título de licenciado en Pedagogía Infantil planteando el objetivo general: Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. El tipo de investigación es cualitativa,

haciendo uso de las técnicas observación, revisión documentaria, entrevista, cuestionario estructurado, la población de estudio son padres, docentes y estudiantes de la Institución educativa Niño Jesús de Praga. Las investigadoras llegaron a las siguientes conclusiones: Las actividades lúdicas permite que el aprendizaje sea divertido, interesante en los espacios de aprendizaje fortaleciendo las habilidades de los niños. Las actividades lúdicas mejoran las actitudes y el rendimiento en los niños. Las actividades lúdicas contribuyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera contundente teniendo un resultado favorable con el manejo de los números.

García, (2013), en su tesis titulada *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática* Universidad Rafael Landívar Guatemala, para optar el título de pedagoga con orientación en administración y evaluación educativa, trabajando en una muestra de estudio en dos secciones de este grado siendo la sección “A” el grupo control y la sección “B” el grupo experimental, cada sección cuenta con 30 alumnos el número lo cual equivale a un total de sujetos de 60, hombres y mujeres, de diferente nivel económico, se encuentran entre las edades de 15 a 18 años, utilizando los instrumentos para el recojo de datos test que consiste una prueba de diagnóstico, pruebas parciales y prueba final. Llegando a una conclusión: que en el grupo de referencia donde no se aplicaron juegos para el aprendizaje de la ciencia hubo una falta de incitación para que el suplente desarrollara completamente sus habilidades de razonamiento. A fin de

cuentas, para esta situación, el ejemplo normal del grupo de referencia es 44,96, mientras que la reunión exploratoria puntuó 59,6, con una distinción de 14,64, entre las dos reuniones. La ponderación más elevada adquirida por el grupo de referencia está en algún lugar en el rango de 58 y 61 focos, que es idéntico al 13% del ejemplo, en el grupo de prueba la ponderación está en algún lugar en el rango de 69 y 71 focos proporcional al 20% de En el caso de los suplentes, entre las dos reuniones hay una distinción del 7% con respecto a la cantidad de suplentes y alrededor de 10 propósitos de contraste, lo que nuevamente demuestra que los juegos instructivos han logrado su fin de desarrollo, lo que subraya que simplemente funcionaron durante un bimestre.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Arias C. M. & García L. (2016), En su tesis profesional *“Los juegos didáctico y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué - 2015”* Universidad Privada Norbert Wiener lima Perú. Para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Pedagogía. Quién planteó el objetivo general siguiente: Determinar de qué manera los juegos didácticos influye en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la institución educativa técnica el jardín de Ibagué- 2015. Considera como población y muestra de estudio 60 estudiantes de pre escolar de la institución educativa técnica el jardín de Ibagué- 2015 la técnica de investigación en la observación, el instrumento utilizado para recoger información es escala de Likert. La presente investigación es de tipo aplicada de nivel explicativa con diseño experimental. Las tesis llegaron a las conclusiones

siguientes: Teniendo los resultados favorables de manera positiva que favorecieron los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes del área de matemática como son en trabajar en hacer las seriaciones, conceptualización de los números y las cantidades, es decir los bloques lógicos influenciaron de manera positiva en su aprendizaje de los estudiantes.

Yarasca P. (2015), En su tesis licenciada *“Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área lógico matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco”* Pontificia Universidad Católica del Perú. Para optar el título profesional de licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial. Planteándose el siguiente objetivo general: Identificar las estrategias metodológicas que se efectúan en la instrucción del área de lógico matemático en las aulas de 3 años de las instituciones “A” y “B” de Surquillo y Surco. El nivel de investigación es descriptiva. La población considerada para el estudio fueron: 10 docentes de las instituciones de Surquillo y Surco y la muestra de estudio son 3 docentes del colegio “A” y 3 docentes del colegio “B” la técnica utilizada es la observación, encuesta habiendo utilizado el instrumento para recoger datos: Cuestionario, guías de observación. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: Los maestros observaron que se mejoró el aprendizaje en un 75% haciendo uso de las estrategias aplicadas al estudiante y trabajando con las secuencias planificadas naturalmente haciendo uso de los materiales concretos, efectivamente los estudiantes desarrollaron sus habilidades y los principios matemáticos.

Alván P. & Brugueiro T. & Mananita, T. (2014), En su tesis graduada *“Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “niños del saber”- 2014”* Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Perú. Para optar el título de licenciada en educación especialidad inicial. Planteando el siguiente objetivo general: Comprobar la influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 657 niños de saber- 2014. El nivel de averiguación es correlacional no experimental y según su alcance es cuantitativa, la población en la presente investigación estuvo conformada por 90 estudiantes: Aula amarillo 30 niños, aula rojo 30 niños, aula azul 30 niños de la Institución Educativa Inicial N° 657 “niños del saber”- 2014. La muestra de estudio son 30 estudiantes del aula amarillo de la misma institución educativa, la técnica de investigación es la observación y el instrumento utilizado para recojo de datos es ficha de observación. Las tesis llegaron a las siguientes conclusiones:

Los estudiantes lograron el aprendizaje de manera contundente por la estrategia manejada por la maestra sacándole provecho al uso de los materiales proporcionados por el Ministerio de Educación que son los materiales didácticos y los materiales didácticos elaborados de materiales reciclados elevándose el aprendizaje en 93% más de los normalmente lograban.

Figuroa D. S. (2016), En su tesis profesional *“Juegos matemáticos como estrategias para desarrollar aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao,* Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú. Para obtener el título de licenciada en Educación Inicial. Planteando como objetivo general: Establecer de qué manera los juegos matemáticos como estrategia desarrollan los aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao 2015. Teniendo como nivel de investigación experimental con diseño cuasi-experimental, la población y muestra está conformada por 22 estudiantes de tres años de edad de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao. El tipo de investigación es aplicada de nivel experimental, la técnica utilizada es la observación, técnica del fichaje, el instrumento utilizado para recoger datos es pre test y post test. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: Del completo de todos los escolares menor de edad más del 50% aprendieron matemáticas a través de los juegos, y trabajando con las figuras geométricas en combinación con los juegos mejoraron notablemente su aprendizaje de la matemática, en cuanto a la noción de cantidades lograron aprender en 71, 65% y un porcentaje muy elevado también aprendieron la secuencialidad.

Aliaga (2017), En su tesis autorizada *“Efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Fe y Alegría Nro 41, La Era Lurigancha”* Universidad Peruana Unión. Perú.

Para obtener el título profesional de licenciada en educación, especialidad Inicial y Puericultura. Planteando como objetivo general: Determinar la efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Fe y Alegría Nro 41, La Era Lurigancho. El nivel de investigación es pre experimental, la población estuvo conformada por 27 estudiantes del aula de 5 años de edad de la Institución Educativa Fe y Alegría Nro. 41, Era, Lurigancho y la muestra de estudio son 27 estudiantes de 5 años de la misma institución y la técnica utilizada es la observación haciendo uso del instrumento para recoger datos guía de observación, ficha de cotejo. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: Dentro de la investigación hubo un propósito de que los estudiantes logren su aprendizaje de matemática con la estrategia de aprendizaje que es el uso del programa de materiales didácticos, al mismo tiempo que eleven su capacidad del pensamiento matemático. Los estudiantes después del tratamiento de trabajo con el uso de los materiales concretos llegaron al logro provisto el 100% en cuanto a las relaciones de espacio, de tiempo y numeración.

Cueto (2016) en su tesis universitaria *“Influencia de la estrategia matemática lúdica en el desarrollo de capacidades en niños/as de 04 años de la institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo, provincia y región San Martín”* Universidad Cesar Vallejo Perú para optar el grado académico de maestra en educación en la mención en

docencia y gestión Educativa con objetivo general: Determinar la influencia del taller matemática lúdica en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de la Institución Educativa Inicial N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo y región San Martín Trabajada en una población de 200 estudiantes de ambos sexos de la institución N° 304 y la muestra de 27 estudiante de ambos sexos utilizando la técnica de la observación y los instrumentos para el recojo de datos encuesta con sus indicadores llegando a la conclusión: El uso de la técnica científica amante de la diversión impacta la mejora de las capacidades numéricas fundamentalmente en hombres y mujeres jóvenes de 04 años, creando límites de solicitud, identidad y correlación a través de sistemas lúdica de la diversión que distinguen y comprenden el trabajo que desempeña la ciencia en la inventiva y la imaginación. Reflexión exhibida mediante experimentación. La aplicación de metodología "Play Mathematics" esencialmente construye el límite de proporcionalidad en niños y niñas jóvenes de 04 años de nivel introductorio que tienen una importancia increíble por dos razones: desde un punto de vista, ellos son los que inician a los niños en el reconocimiento de las reglas; Por otro lado, les permiten comenzar a tratar una variedad de artículos desde una perspectiva cuantitativa, viendo las ideas de número, espacio, volumen, peso y tiempo. La aplicación del procedimiento "Play Mathematics" desarrolla fundamentalmente la capacidad de pensar en estudiantes como damas y varones jóvenes de 04 años de nivel inicial, exhibiendo ideas naturales de

volúmenes contrastantes, superficie, longitud y diferentes cualidades que al final descubrirán cómo cuantificaron.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Bases teóricas de resolución de problemas

Perú, Ministerio de Educación (2015)

La forma de enseñar un aprendizaje va depender de como el maestro enseña las situaciones problemáticas utilizando los recursos en los diferentes trabajos con diferentes ideas de calidad.

Cuando se manifiesta de una situación problemática se habla de las caracterizaciones externos se direcciona por la parte principal del problema precisamente por la forma que está estructurado los elementos y sus relaciones lo que significa edificar la representación interior, la forma de entender, interpretar edificar, matematizar la correspondencia.

Cuando el niño aprende a la solución de los problemas se le denomina capacidades matemáticas del mismo modo se denominan también el desarrollo de capacidades como es matematizar, manejando las formas de expresar simbólicamente para mover muchos recursos.

Conocimiento matemático: Propicia que encontraban cuanto significativo y funcional es las situaciones problemáticas identifican las realidades entonces puede encontrar que las operaciones matemáticas son

instrumentos principales para desarrollar la existencia acceder a conocimientos científicos interpretar y transformar el entorno. (p-p-10-11)

Bahamonde, S. & Vicuña. J. (2011)

La resolución de problemas es una estrategia de enseñar aprender matemática, es el sumario de trabajo con los detalles intenta llegar a solucionar el problema, la oportunidad para hacer algo mejor o el más importante es también la actitud que tiene la persona ante una un problema y ante la búsqueda de una solución uso de utilizar un algoritmo la forma mecánica (p.18)

Perú, Ministerio de Educación (2007) afirma:

Juego de encaje: es hecho por una base de plástico con eje circular los niños exploran y desarrollan su conexión óculo manual y aprenden la seriación según tamaño

Cubos: dan la ocasión que los párvulos investiguen los objetos, apilan, realizan en juegos grupales aprovechando los colores utilizando los sentidos

Pelotas: son pelotas de plástico resistente de diferentes colores consienten desarrollar capacidades psicomotoras como fuerza equilibrio, coordinación óculo y los pies.

Sonaja: Producen los sonidos leves incita la percepción auditiva despliegan las capacidades perceptuales de color, forma, sonido y textura.

Tambor: alentadora para la expresión corporal incentiva a descubrir en el

estudiante la música, armonía ritmo, intensidad y tiempo.

Balde: Permite a los pequeños hacer comparaciones de cantidad, de peso, de volumen.

Carretilla: posibilita el juego simbólico incentivo en el párvulo el sentido de las actividades significativas diarias desarrollando los recorridos rectos curvos y ondulados. (p.20)

Ávila, L. R. (2012) afirma:

La observación pone en contacto directo al niño con el mundo que le rodea.

El deseo de manipular exige al educador ofrecer un material susceptible que despierte la motivación del estudiante del nivel inicial. En el área disponer de abundante material y muy económicos. Hay cosas que se encuentran en casi todas las casas y que puede aportar el estudiante, en el mundo en nuestro entorno encontramos un mundo de materiales como son frascos, tapaderas, cartones de huevos, chapas, legumbres, pinos.

Teniendo cuidado de que estén limpios y adecuados a la edad.

Estos objetos son en general elementos motivadores para los estudiantes.

El deseo de manipular objetos se observa en ellos desde que nacen. A través del movimiento explorarán, percibirán y sustituirán los objetos que estén a su alcance y además se encontrarán con los otros y establecerán nuevas comunicaciones. (p.15)

Ramírez, R. (2008) afirma:

Cita a (Beyer, 2000) Un problema es una cuestión de proposiciones y preguntas que siempre van a reflejar una situación objetiva existente

sostiene que para resolver un problema se debe pasar por las siguientes fases.

La preparación, permite al remediar analizar la complicación y buscar indagación al respecto para tratar lo definido.

El desarrollo donde solucionador examina el problema de manera instintivo.

La iluminación, que admite al solucionador percibir la solución de modo inesperado.

La verificación, donde el solucionador revisa la solución encontrada.

(p.179)

2.2.2. Bases teóricas de aprendizaje de matemática

Perú, Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje:

Dentro de la asignatura de la matemática se necesita transformar precisamente para el desarrollo del país e tanto para desarrollar la economía, intelectual y la tecnología.

Aprender a aprender matemática: mantener la constancia la continuidad hace de que el estudiante aprenda las matemáticas de manera autónoma desarrollando y experimentando los aprendizajes antelados aplicando también los valores manteniendo la eficiencia de los educandos para los posteriores del desarrollo de la humanidad en cuanto a su dominio de la matemática.

Aprendizaje matemático: el aprendizaje de las matemáticas siempre desde la aparición de la humanidad siempre se aprendió en base a resolver

problemas porque la matemática se basa en eso solo resolver problemas utilizando las grandes habilidades para que el aprendizaje de la matemática sea útil en la vida cotidiana.

Competencias capacidades y dominios: el maestro y el estudiante deben de trabajar de manera contundente con el único objetivo de poner en actividad todos los saberes de los estudiantes y los recursos que están a la mano. (P.13)

Gervais, M. L. (s.f.)

La instrucción de la matemática en los educandos es admitir lo provisional de las sapiencias de los estudiantes trabajar los números.

Saber los números: reflexión sobre el sistema de numeración, serie enumeración oral conteo recitado, serie escritura lectura y escritura, las nociones de orden.

Uso y funciones de los números: el número como memoria de cantidad, de proporción, para comparar, para anticipar

Surgen como instrumento para contar paulatinamente se constituye también objetos de conteo todas estas actividades desarrollan a partir de la adición o sustracción de unidades que corresponden al número más pequeño pasando por los soportes hasta llegar al cálculo en la cabeza. (parr.5)

Venezuela, Ministerio de Educación (2005)

En el enfoque didáctico de la matemática antes de ingresar a centros Educativos convencional o no convencional ya han construido nociones básicas de matemática en completa interacción de su entorno y claro con los adultos. Estos conocimientos previos que adquirió en su vida diaria es importante incorporar en los procesos de construcción de la matemática desde la Educación Inicial. El maestro debe pensar en las actividades que realizan diariamente los niños y empezar por ahí. Ejemplo ellos utilizan los números para marcar los números de los celulares, o seleccionan los canales de televisión, luego en situaciones vinculadas a la medición como es yo mido más que otro, cita a (G. Vergnaud 1994) donde afirma que el aprendizaje se logra si están inmersos en contextos plenos de sentido y cuando los pequeños desarrollan sus acciones para la resolución de su situación. (p.6)

Gomez, M. (2012) sostiene:

Que la matemática es extender el pensamiento lógico interpretar la realidad y la comprensión como una forma de expresión, el acceso a importancias matemáticas demanda de un largo proceso de abstracción del cual inicia en el hogar perenne en los centros educativos con la base de nociones básicas que son la clasificación y la seriación la que sintetiza y consolidan el concepto de número. Es primordial que el estudiante de inicial que entienda por sí mismo el concepto de número y del espacio y

tiempo. En el aspecto matemático en su aprendizaje inicial es muy fundamental para el desarrollo cognitivo. (p.17)

Perú, Ministerio de Educación (2013) afirma:

De acuerdo a la orientación de resolución de problemas la matemática es un conocimiento dinámico y un proceso perenne de arrojo y meditación; para adquirir dominio en las matemáticas, se quiere partir de contextos de interés para el estudiante relacionadas con su entorno, crear lugar de aprendizaje en el aula, donde los alumnos puedan construir significados para aprender matemática desde situaciones de la vida. (p.9)

Perú, Ministerio de Educación (2015) afirma:

Pensamiento lógico matemático: proceso de competencias matemáticas a partir de problemas dejando de lado actividades memorísticas para dar paso al razonamiento desarrollando capacidades conocimientos y procedimientos con juegos lúdicos en un ambiente adecuado mediante la resolución de problemas.

Aprendizaje significativo: dar confianza al niño, utilizar materiales de su zona como palitos de chupete, botellas, chapitas, semillas, cajitas, aprenden mejor haciendo las cosas a través del juego.

Historietas interactivas: las situaciones problemáticas se plantean en contexto de la vida real o contextos científicos el estudiante reconoce las condiciones, explora, experimenta particulariza uso del software Scratch en la construcción del conocimiento matemático. (p-p-p. 17, 24, 36)

2.2.3. Bases teóricas de aprendizaje

Santiago; Guzmán de Castro, Belky (2005)

(Kolb aludido por Castro, Santiago; Guzmán de Castro, Belky 2005) por quien, bajo la premisa de que para dominar algo, los datos deben elegirse a través del canal de inclinación del individuo, expresa que el De la misma manera, los datos obtenidos deben ser manejados, dependiendo de esta reflexión Honey y Mumford (referidos por Alonso, Gallegos y Honey, 1994) aceptan, en gran parte, su hipótesis, con la distinción de que las representaciones son cada vez más minuciosas y proponen cuatro tipos de estilos de aprendizaje según el método de organización y trabajo que son dinámicos, hipotéticos, inteligentes y realistas.

Recursos Estas personas se involucran en las empresas de otros y se centran en cada uno de los ejercicios que intentan con entusiasmo. Son liberales, no tanto. Sus días están cargados de acción. Se imaginan que, de todos modos, una vez que necesites probar todo. Pioneros creativos y sin restricciones ansiosos por aprender y resolver problema.

Inteligentes Les gusta pensar en encuentros y verlos desde puntos de vista alternativos. Acumulan información investigándolos con cautela antes de llegar a cualquier resolución. Son juiciosos, miran bien y piensan en cada opción imaginable antes de hacer un movimiento. Se sintonizan con otras personas y no actúan hasta que se apropian de las circunstancias, son pesados, pacientes, inquisidores, lentos y entusiastas.

Los académicos adaptan e incorporan percepciones en hipótesis inteligentes y complejas. Abordan los problemas de una manera vertical asombrada, por etapas consistentes. En general, serán fanáticos. Incorporan las realidades en especulaciones racionales. A ellos les gusta romper e incorporar. Están en alguna parte inferior de su marco de razonamiento, mientras establecen estándares, hipótesis y modelos. Para ellos, en el caso de que sea coherente, es aceptable. Buscan solidez y objetividad escapando de lo abstracto y lo equívoco.

Abajo en los negocios El uso del sentido común de los pensamientos prevalece en ellos. Encuentran la parte positiva de los nuevos pensamientos y aprovechan al máximo la oportunidad principal de encontrarlos. Les gusta actuar de forma rápida y segura con esos pensamientos y tareas que les intrigan. En general estarán ansiosos. Ellos pisan el suelo cuando necesita decidirse por una opción o resolver un problema. (p.92)

Perú, Ministerio de Educación (2008)

Principios psicopedagógicos:

Principio el hacer del propio conocimiento: El hecho de lograr el legítimo conocimiento valiéndose de la relación social con los demás seres humanos el aprendizaje se dará de manera interna de manera personal.

Principio de necesidad del progreso de la información y la compañía en los aprendizajes: d se da de manera interactivo con los mismos estudiantes cogiendo los saberes previos y manifestando y relacionándolo con los

nuevos conocimientos y luego que permita dar algunas conclusiones con respecto al aprendizaje.

Principio lo significado de la comprensión: los conocimientos se darán de manera muy importante siempre en cuando sea desde los conocimientos antelados relacionado con la interacción con la sociedad. los aprendizajes serán más contundentes si se tiene en cuenta lo que aprendieron antes.

Principio de organizar los conocimientos: es la realización de las relaciones entre los conocimientos anteriores con los nuevos para ejecutar sus capacidades. Los conocimientos se dan en lo procesar la pedagogía en las sesiones de enseñanza y aprendizaje donde el maestro y discípulo son los principales actores

Principio de integrar el aprendizaje: Los instrucciones deben abarcar el desarrollo integral de los estudiantes. Debemos tener en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, necesidades especiales. (p.18)

CPES Universidad de la Habana (s.f.) afirma:

Cita a (Vigotski, L.S. 1924) El aprendizaje es una actividad social una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante el cual el niño asimila los modos sociales de la actividad e interacción y más tarde la escuela, además los fundamentos del conocimiento científico. El conocimiento pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente orientado hacia un objetivo; su interacción con otros sujetos como puede ser el profesor y otros estudiantes el resultado principal lo constituye las

transformaciones dentro del sujeto como es las modificaciones psíquicas y físicas del propio estudiante. (p.2)

III. Hipótesis

Hipótesis general

La resolución de problemas influye significativamente en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

Hipótesis específico

La resolución de problemas influye significativamente en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

La resolución de problemas influye significativamente en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

La resolución de problemas influye significativamente en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

IV. Metodología

Carrasco, S. (2009) La metodología que se utilizó en la investigación fue el método general científico, el autor al respecto menciona que es un fenómeno que se produce en sus condiciones naturales hacen observaciones a las inducciones, formulando hipótesis, y a partir de estas realizan deducción y extraen las consecuencias lógicas; infieren las consecuencias que habrían, si una relación hipotética es cierta, si dichas consecuencias son compatibles con el cuerpo organizado de conocimientos aceptables y la etapa que sigue consiste en comprobarlas a través de la recopilación de los datos empíricos. Las hipótesis son aceptadas o rechazadas. (p.46)

4.1.Diseño de la investigación

En el presente trabajo se utilizó el diseño de investigación experimental transversal Carrasco, S. (2009) al respecto manifiesta que examina la relación o asociación existente entre dos o más variables, en la misma unidad de investigación o sujetos de estudio. (p.59)

G O₁ X O₂

DONDE

G = Grupo de estudio.

O₁ = Variable independiente

O₂ = Variable dependiente.

X = Manipulación de variable independiente

4.2.Población y muestra

a. Población

En el trabajo de investigación científico el total del universo es de 249 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020. Al respecto del universo Carrasco, S. (2009) afirma que la población o universo es el conjunto de elementos que son unidades de análisis que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación. (p.236)

Tabla N° 1: Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de Pangoa-2020

GRADOS	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
3 años veraces	18	13	31
3 años bondadosos	19	17	36
4 años leales	13	9	22
4 años generosos	9	10	19
4 años respetuosos	12	13	25
4 años justos	10	13	23
5 años solidarios	7	10	17
5 años puntuales	7	10	17
5 años responsables	8	10	18
5 años honestos	13	7	20
5 años amorosos	9	12	21
Total de estudiantes			249

Nomina: Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de

Pangoa-2020

b. Muestra

En el trabajo científico investigatorio, se tomó como muestra a los estudiantes de 5 años de edad que son en total 21 estudiantes entre damas y varones de la misma Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 Al respecto Carrasco, S. (2009) afirma: Una muestra es adecuada cuando está compuesta por fragmento representativo de la población cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población. (p.237)

Tabla N° 2: Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

GRADOS	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	H	
5 años amorosos	9	12	21
Total de estudiantes			21

Fuente Nomina: Institución Educativa N° 241 del distrito de

Pangoa-2020

4.3. Definición y operacionalización de variables resolución de problema para el aprendizaje en matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de Pangoa, 2020

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Es promover formas de enseñanza aprendizaje que den respuestas a situaciones problemáticas muy cerca de la vida real, el enfoque pone énfasis en un saber actuar oportuno ante una situación problemática averiguando que moviliza una serie de recursos o saberes a través de actividades con criterios de calidad. Rutas de aprendizaje (2013)	Se desarrollarán a través de las demostraciones de las situaciones problemáticas principalmente por las características del problema que son la estructura de sus elementos y relaciones en el salón de clases con presencia de la maestra. Se desarrollarán las demostraciones de las capacidades matemáticas de resolver problemas al dominar las técnicas, los procedimientos. Con presencia de la maestra Se desarrollarán demostraciones el conocimiento matemático a través del descubrimiento de la realidad que la matemática es un instrumento fundamental para la vida y acceda a conocimientos científicos. Con presencia de la maestra		Matematiza las situaciones problemáticas principalmente por las características del problema que son la estructura de sus elementos y relaciones en el salón de clases. Utiliza las capacidades matemáticas de resolver problemas al dominar las técnicas, los procedimientos. Comunica el conocimiento matemático a través del descubrimiento de la realidad que la matemática es un instrumento fundamental para la vida y acceda a conocimientos científicos.	

<p>APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA</p>	<p>Dentro de la asignatura de la matemática se necesita transformar hacia un mayor acceso manejo aplicación de conocimientos en el la educación matemática se convierte en un valioso motor del desarrollo económico, científico, tecnológico y social. Rutas del aprendizaje (2013)</p>	<p>Se desarrollará la matemática con perseverancia reconociendo experiencias conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo que nuestros estudiantes sean eficaces en la construcción de sus conocimientos y la toma de decisiones con la supervisión de la maestra.</p> <p>Se representarán la matemática adquiriendo habilidades duraderas el aprendizaje la resolución de situaciones problemáticas es un proceso que ayuda a generar e integrar actividades en la construcción de conceptos y procedimientos matemáticos con el aplicación de la matemática con la indicación de la maestra.</p> <p>Se argumentarán la matemática utilizando con las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción que selecciona y moviliza un a diversidad de saberes propios o de recursos del entorno con la indicación de la maestra.</p>	<p>APRENDER A APRENDER MATEMÁTICA: es ser perseverante y autónomo en la organización de nuestros aprendizajes, reconociendo experiencias, conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo que nuestros estudiantes sean eficaces en la construcción de sus conocimientos y la toma de decisiones. Una matemática para la vida donde el aprendizaje se genera en el contexto de la vida y sus logros van hacia ella.</p> <p>APRENDIZAJE MATEMÁTICO: enseñar matemática está centrado en la resolución de problemas donde permite adquirir habilidades duraderas del aprendizaje la resolución de situaciones problemáticas es un proceso que ayuda a generar e integrar actividades en la construcción de conceptos y procedimientos matemáticos con la aplicación de la matemática en la vida real.</p> <p>COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS: es un actuar pertinente a las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción que selecciona y moviliza una diversidad de saberes propios y de recursos del entorno.</p> <p>Rutas del aprendizaje (2013)</p>	<p>Matematiza la matemática con perseverancia reconociendo experiencias conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo que nuestros estudiantes sean eficaces en la construcción de sus conocimientos y la toma de decisiones</p> <p>Representa la matemática adquiriendo habilidades duraderas el aprendizaje la resolución de situaciones problemáticas es un proceso que ayuda a generar e integrar actividades en la construcción de conceptos y procedimientos matemáticos con la aplicación de la matemática.</p> <p>Argumenta la matemática utilizando con las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción que selecciona y moviliza un a diversidad de saberes propios o de recursos del entorno</p>	<p>Intervalar</p>
---	--	--	---	--	-------------------

4.4. Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

En la presente investigación se utilizó la técnica de la observación directa al respecto Carrasco, S. (2009) manifestó que son procedimientos sistematizados, que se limita a observar las variables hechos, procesos, objetos, conductas que han concurrido o están ocurriendo independientemente a su voluntad, es decir que existió manipulación de las variables.

Se realizó en forma sistemática donde emplea instrumentos diseñados con previsión y anticipación a partir del cuadro de operacionalización de las variables. (p.285)

b. Instrumentos

En el presente proyecto de investigación se utilizó el instrumento pre-test y pos-test respecto Carrasco (2009) que consiste en formular ítems en forma de proposiciones positivas sobre hechos y fenómenos sociales o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de personas e instituciones, respecto a de los cuales se pide que las personas sometidas a observación expresan su opinión y actitud. (p. 296)

Variable

Variable independiente: Taller resolución de problemas.

Variable dependiente: aprendizaje de matemática.

Confiabilidad y validez del instrumento

Unos de los requisitos esenciales que debe poseer cualquier instrumento de medición son la validez y la confiabilidad. Con la validez se determina la revisión de la presentación del contenido, el contraste de los indicadores con los ítems que miden las variables correspondientes. Se estima la validez como el hecho de que una prueba sea de tal manera concebida, elaborada y aplicada y que permita evaluar lo que se espera medir. En la ejecución inicial de esta fase se realizó la prueba piloto ya validada, con el total de la muestra de los estudiantes que presentaban las mismas características de los sujetos bajo estudio que forman parte de los resultados.

Alfa de Cronbach: Un coeficiente de fiabilidad

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan al mismo constructo o dimensión teórica. La medida de la fiabilidad mediante el Alfa de Cronbach asume que los ítems miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados.

Cuanto más cerca se encuentre el valor de alfa a uno mayor es la consistencia interna de los ítems analizados.

Norma de aplicación

Se organizan los reactivos de acuerdo a la variable dependiente con respecto a los temas planteados con su respectiva puntuación.

Para la aplicación de los instrumentos se solicita responder con toda claridad de acuerdo a las variables o de acuerdo a los temas planteados.

Resultado de prueba de alfa de Crombach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,864	2

4.5. Plan de análisis

En la presente investigación se tiene un plan bien definido como es aplicar los instrumentos diseñados previamente los Items. A la totalidad de la muestra una vez aplicada por primera y segunda vez se procederá, a los pasos correspondientes se creará una base de datos temporal en el programa Excel 2013 y se procederá a la tabulación de los mismos. Para el análisis de datos, se utilizará el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 24 a través del cual se obtendrán los resultados estadísticos con las frecuencias, para realizar luego el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivos gráficos.

4.6. Matriz de consistencia de resolución de problemas ára el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa

N° 241 del distrito de Pangoa, 2020.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera influye la resolución de problemas en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿De qué manera influye la resolución de problemas en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020?</p> <p>¿De qué manera influye la resolución de problemas en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020?</p> <p>¿De qué manera influye la resolución de problemas en</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de la resolución de problemas en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p> <p>ESPECÍFICOS Determinar la influencia de la resolución de problemas en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p> <p>Determinar la influencia de la resolución de problemas en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL La resolución de problemas influye significativamente en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p> <p>ESPECÍFICOS La resolución de problemas influye significativamente en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p> <p>La resolución de problemas influye significativamente en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p> <p>La resolución de problemas influye significativamente en competencias capacidades</p>	<p>VARIABLE INDPENDIENTE Resolución de problemas</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje de matemática Matematiza la matemática con perseverancia reconociendo experiencias conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo que nuestros estudiantes sean eficaces en la construcción de sus conocimientos y la toma de decisiones Representa la matemática adquiriendo habilidades duraderas el aprendizaje la resolución de situaciones problemáticas es un proceso que ayuda a generar e integrar actividades en la construcción de conceptos y procedimientos matemáticos con la aplicación de la matemática. Argumenta la matemática utilizando con las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción que selecciona y moviliza un a</p>	<p>Tipo de Investigación: aplicada. Según su carácter: experimental Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la comprobación Diseño de la investigación pre-experimental</p> <p>G 01 X 02</p> <p>Donde: G = Grupo de estudio O₁ = pre test O₂ = pos-test X = Manipulación variable independiente</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Variable dependiente O2: APRENDIZAJE DE MATEMATICA Técnica Observación Instrumentos Pre-test y pos-y test</p>	<p>POBLACIÓN La población de estudio está constituida por 249 estudiantes 3-4-5-años de la Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p> <p>MUESTRA La muestra la constituyen 21 estudiantes de 5 años estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2061 del distrito de Pangoa-2020</p>

<p>competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020?</p>	<p>Determinar la influencia de la resolución de problemas en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p>	<p>matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020</p>	<p>diversidad de saberes propios o de recursos del entrono</p>			
--	---	--	--	--	--	--

4.7.Principios éticos

Si la ética es un tipo de saberes porque hay varios saberes. indica que una forma de caracterizar los saberes y las ciencias es definirlo por su objeto de estudio. El objeto de estudio de la ética es la moral, referida a lo que los hombres hacen o dejan de hacer para vivir humanamente. Se hace interesante conocer que dos ciencias o saberes pueden tener muy bien un mismo objeto de estudio la ética, no se diferencia de otras ciencias; la diferencia estará en su objeto formal, que es cómo deben ser las conductas humanas. Por el hecho de llevar a cabo la investigación se tendrá en cuenta el respeto a los actores de la investigación como son los estudiantes, los padres de familia, los maestros.

Respeto a las normas de investigación como es el APA el código de ética de la universidad, al reglamento de investigación versión 13 a los autores de la revisión de la literatura, a los metodólogos autores de los textos de la investigación científica,

V. Resultados

5.1.Resultado

Presentación.

Los datos que presentamos fueron operacionalizadas a través del software estadístico SPSS en su versión 25, el análisis realizado fue descriptivo e inferencial

Resultados de efectos de la variable independiente a la dependiente.

Estos resultados fueron elaborados a partir de las dos evaluaciones realizadas (pre-test y post-test), estos datos fueron categorizados en 3 categorías con el objetivo de facilitar su análisis e interpretación, a continuación, presenta el baremo utilizado para la categorización:

Baremo de categorización de variables y dimensiones

Escala	Variable	Dimensión
Deficiente	15 a 25	5 a 8
Eficiente	26 a 35	9 a 12
Muy eficiente	36 a 45	13 a 15

Tabla N° 3: Dimensión Aprender a aprender matemática

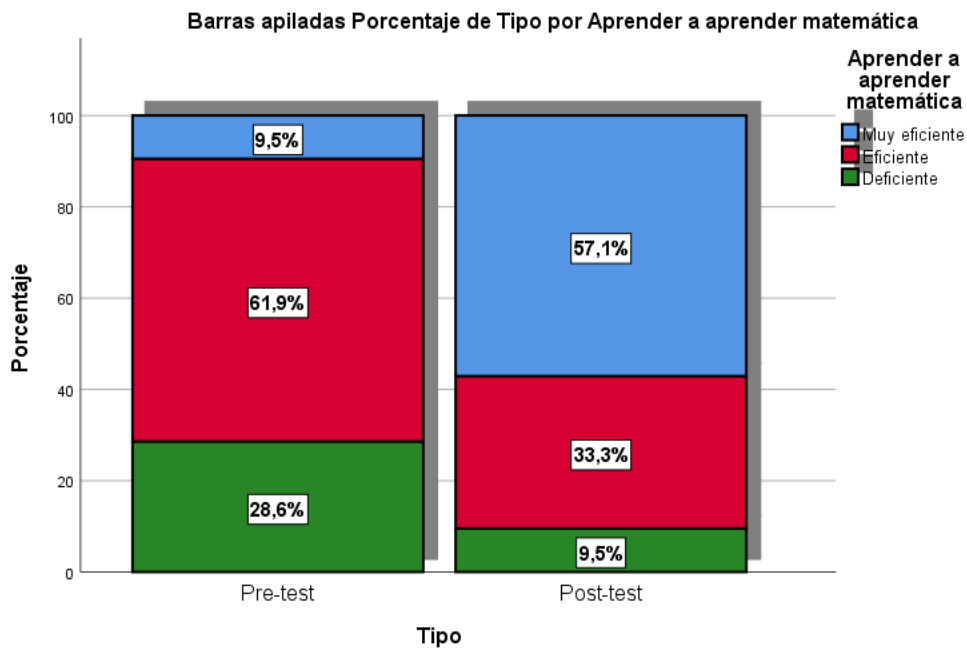
	Pre-test		Post-test		Variación	
	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Deficiente	6	28,6%	2	9,5%	-4	-19,0%
Eficiente	13	61,9%	7	33,3%	-6	-28,6%
Muy eficiente	2	9,5%	12	57,1%	10	47,6%
Total	21	100,0%	21	100,0%	0	0,0%

Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos.

Interpretación:

Se tiene en la tabla N° 3 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión aprender a aprender matemática, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción de 4 y 6 estudiantes en las categorías deficiente y eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó en 10 estudiantes llegando a un total de 12 que dominaron la matemática con perseverancia reconociendo experiencias conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo que nuestros estudiantes sean eficaces en la construcción de sus conocimientos y la toma de decisiones.

Figura N° 1: Dimensiones Aprender a aprender matemática



Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos

Interpretación:

En la figura N° 1 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión aprender a aprender matemática, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción que llevo del 28.6% al 9.5% y del 61.9% al 33.3% de los estudiantes en las categorías deficiente y eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó del 9.5% al 57.1% de estudiantes que dominaron la matemática con perseverancia reconociendo experiencias conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo que nuestros estudiantes sean eficaces en la construcción de sus conocimientos y la toma de decisiones.

Tabla N° 4: Dimensión Aprendizaje matemático

	Pre-test		Post-test		Variacion	
	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Deficiente	4	19,0%	1	4,8%	-3	-14,3%
Eficiente	13	61,9%	5	23,8%	-8	-38,1%
Muy eficiente	4	19,0%	15	71,4%	11	52,4%
Total	21	100,0%	21	100,0%	0	0,0%

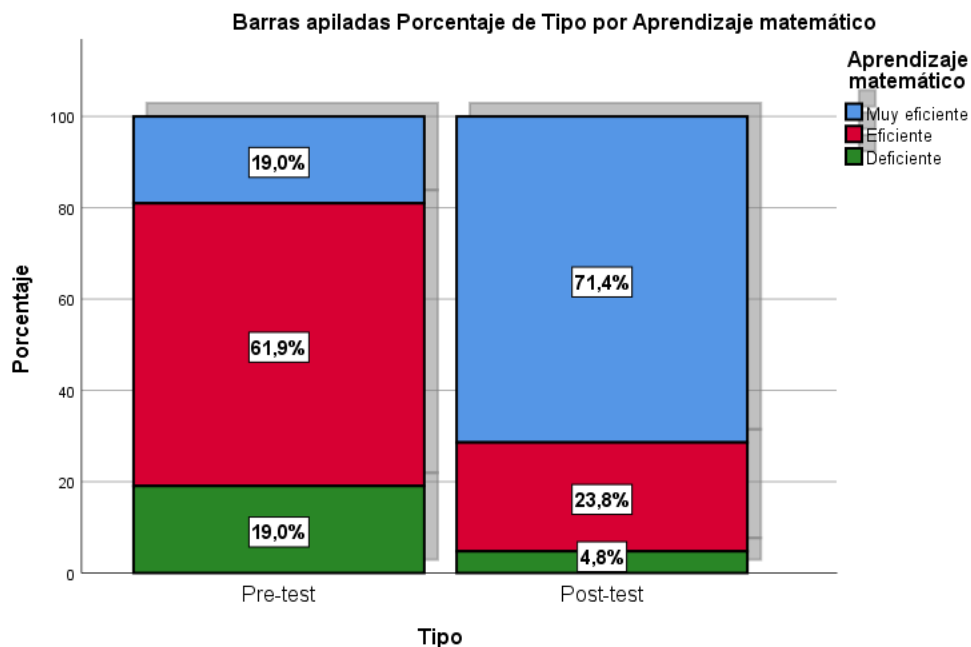
Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos

Interpretación:

Se tiene en la tabla N° 3 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión aprendizaje matemático, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción de 3 y 8 estudiantes en las categorías deficiente y eficiente

respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó en 11 estudiantes llegando a un total de 15 que representaron la matemática adquiriendo habilidades duraderas.

Figura N° 2: Dimensión aprendizaje matemático



Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos

Interpretación:

En la figura N° 2 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión aprendizaje matemático, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción que llevo del 19% al 4.8% y del 61.9% al 23.8% de los estudiantes en las categorías deficiente y eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así

que esta categoría se incrementó del 19% al 71.4% de estudiantes que representaron la matemática adquiriendo habilidades duraderas.

Tabla N° 5: Dimensión Competencias capacidades matemáticas

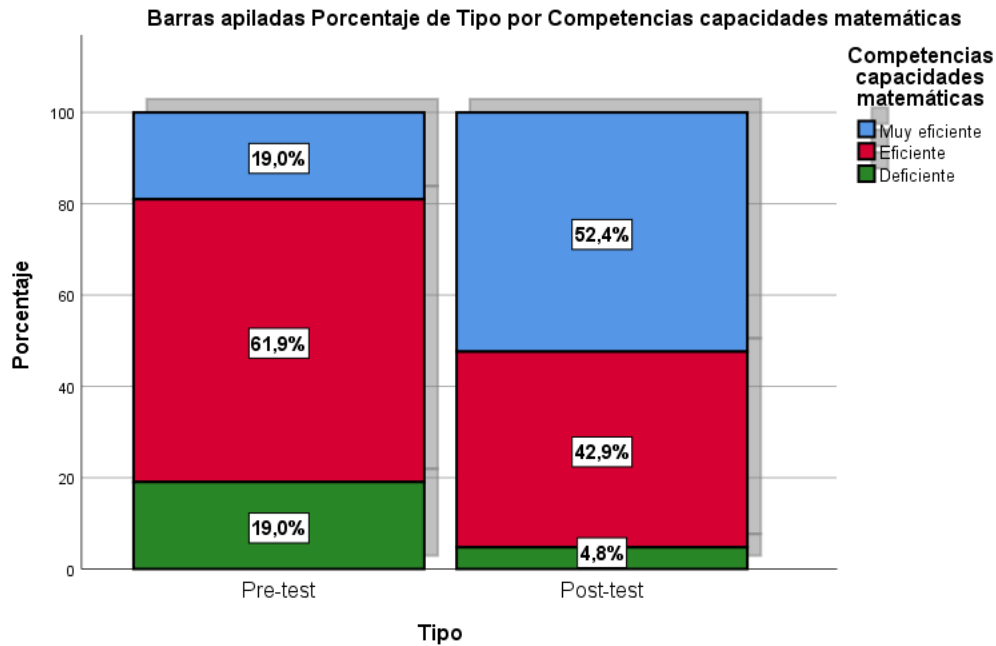
	Pre-test		Post-test		Variación	
	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Deficiente	4	19,0%	1	4,8%	-3	-14,3%
Eficiente	13	61,9%	9	42,9%	-4	-19,0%
Muy eficiente	4	19,0%	11	52,4%	7	33,3%
Total	21	100,0%	21	100,0%	0	0,0%

Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos

Interpretación:

Se tiene en la tabla N° 5 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión competencias capacidades matemáticas, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción de 3 y 4 estudiantes en las categorías deficiente y eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó en 7 estudiantes llegando a un total de 11 que argumentan la matemática utilizando las características de la situación y la finalidad de nuestra acción.

Figura N° 3: Dimensión Competencias capacidades matemáticas



Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos

Interpretación:

En la figura N° 3 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión competencias capacidades matemáticas, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción que llevo del 19% al 4.8% y del 61.9% al 42.9% de los estudiantes en las categorías deficiente y eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó del 19% al 52.4% de estudiantes que argumentan la matemática utilizando las características de la situación y la finalidad de nuestra acción.

Tabla N° 6: Variable Aprendizaje de matemática

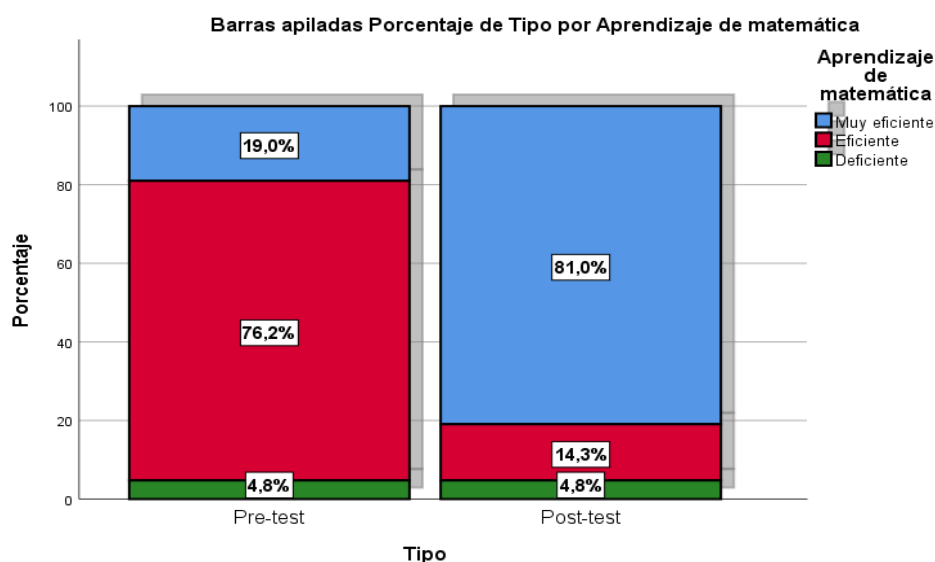
	Pre-test		Post-test		Variación	
	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Deficiente	1	4,8%	1	4,8%	0	0,0%
Eficiente	16	76,2%	3	14,3%	-13	-61,9%
Muy eficiente	4	19,0%	17	81,0%	13	61,9%
Total	21	100,0%	21	100,0%	0	0,0%

Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos

Interpretación:

Se tiene en la tabla N° 6 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión Aprendizaje de matemática, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción de 13 estudiantes en las categorías eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó en 13 estudiantes llegando a un total de 17 que dominaron la matemática.

Figura N° 4: Dimensión Aprendizaje de matemática



Fuente: Base de datos del pre-test y post-test de la aplicación de instrumentos
Interpretación:

En la figura N° 4 los datos resultantes del pre-test y post-test de la dimensión Aprendizaje de matemática, lográndose evidenciar que tras la aplicación de la estrategia didáctica de la resolución de problemas existió la reducción que llevo del 76.2% al 14.3% de los estudiantes en las categorías eficiente respectivamente. Estos estudiantes mejoraron su rendimiento logrando alcanzar un desempeño muy bueno esa así que esta categoría se incrementó del 19% al 81% de estudiantes que dominaron la matemática.

5.2. Resultados inferenciales.

Los resultados inferenciales evalúan el grado de influencia que tuvo la resolución de problemas en el aprendizaje en matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 241 del distrito de Pangoa-2020, se utilizó la metodología descrita por Wilcoxon

Formulación de la hipótesis específica N° 01:

Se presenta la formulación de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05 y determinó la presencia de influencia.

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La resolución de problemas NO influye significativamente en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La resolución de problemas influye significativamente en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis específica N° 01:

α asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α asintótica $< \alpha$ Del investigador
Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de aceptar la hipótesis Nula	Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

Aprender a
aprender
matemática

Z	-3,419 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación, esto llevó a concluir que la resolución de problemas influye significativamente en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020

Determinación del objetivo específico N° 01:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprender a aprender matemática (Post-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Aprender a aprender matemática (Pre-test)	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	8 ^c		
	Total	21		

a. Aprender a aprender matemática (Post-test) < Aprender a aprender matemática (Pre-test)

b. Aprender a aprender matemática (Post-test) > Aprender a aprender matemática (Pre-test)

c. Aprender a aprender matemática (Post-test) = Aprender a aprender matemática (Pre-test)

Interpretación:

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 13 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprender a aprender matemática y 8 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó

al 61.9% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 en aprender a aprender matemática.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

Se presenta la formulación de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05 y determinó la presencia de influencia.

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La resolución de problemas NO influye significativamente en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La resolución de problemas influye significativamente en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis específica N° 02:

α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador
Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de aceptar la hipótesis Nula	Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

		Aprendizaje matemático
Z		-4,146 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación, esto llevó a concluir que la resolución de problemas influye significativamente en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 02:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje matemático	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
(Post-test) - Aprendizaje matemático (Pre-test)	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
	Empates	3 ^c		
	Total	21		

a. Aprendizaje matemático (Post-test) < Aprendizaje matemático (Pre-test)

b. Aprendizaje matemático (Post-test) > Aprendizaje matemático (Pre-test)

c. Aprendizaje matemático (Post-test) = Aprendizaje matemático (Pre-test)

Interpretación:

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de

rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 18 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje matemático y 3 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 85.71% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 en EL aprendizaje matemático.

Formulación de la hipótesis específica N° 03:

Se presenta la formulación de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05 y determinó la presencia de influencia

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La resolución de problemas NO influye significativamente en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La resolución de problemas influye significativamente en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis específica N° 03:

α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador
Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de aceptar la hipótesis Nula	Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Competencias capacidades matemáticas
Z	-3,317 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación, esto llevó a concluir que la resolución de problemas influye significativamente en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 03:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias capacidades matemáticas (Post-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Competencias capacidades matemáticas (Pre-test)	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	10 ^c		
	Total	21		

a. Competencias capacidades matemáticas (Post-test) < Competencias capacidades matemáticas (Pre-test)

b. Competencias capacidades matemáticas (Post-test) > Competencias capacidades matemáticas (Pre-test)

c. Competencias capacidades matemáticas (Post-test) = Competencias capacidades matemáticas (Pre-test)

Interpretación:

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 11 estudiantes presentaron un mejor desempeño en las competencias y capacidades matemáticas y 10 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 52.38% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 en las competencias y capacidades matemáticas.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,864	2

Interpretación

El análisis de la fiabilidad realizado a través del alfa de Cronbach arrojó un factor equivalente al 0,864 el cual represento una fiabilidad aceptable para los instrumentos y por tanto fiable para la recolección de datos.

Formulación de la hipótesis general:

Se presenta la formulación de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05 y determinó la presencia de influencia

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La resolución de problemas NO influye significativamente en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La resolución de problemas influye significativamente en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis genera:

α Asintótica \geq α Del investigador	α Asintótica \geq α Del investigador
Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de aceptar la hipótesis Nula	Si se cumplió este supuesto se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Aprendizaje de matemática
Z	-3,557 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación, esto llevó a concluir que la resolución de problemas influye significativamente en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo general:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje de matemática (Post-test) - Aprendizaje de matemática (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	7 ^c		
	Total	21		

a. Aprendizaje de matemática (Post-test) < Aprendizaje de matemática (Pre-test)

b. Aprendizaje de matemática (Post-test) > Aprendizaje de matemática (Pre-test)

c. Aprendizaje de matemática (Post-test) = Aprendizaje de matemática (Pre-test)

Interpretación:

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, donde se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 14 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje de matemática y 7 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 66.66% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020 en el aprendizaje de matemática.

5.2.Análisis de resultado

Hipótesis general: Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, donde se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento,

14 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje de matemática y 7 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 66.66% de los estudiantes en el aprendizaje de matemática.

Mostramos los resultados del proceso de análisis de resultado por medio del programa SPSS que fueron beneficiados los estudiantes por parte de la estrategia adecuada y que coinciden con los resultados de los autores que presentamos: Bonilla, A.C. & Olmos S.P. (2017), en su labor de investigación titulado *“Caracterización de experiencias de aprendizaje personalizado en el ámbito de las relaciones lógico matemáticas en los niños y niñas de 4 a 5 años”* poniendo sus conclusiones muy puntualmente de acuerdo a los resultados del procesamiento de datos. Los aprendizajes lógicos matemáticos fueron beneficiosos para los niños entre niñas y varones naturalmente debería ser estimulada desde un principio del ingreso a la Institución Educativa los juguetes y los materiales educativos son los estimulantes dentro y fuera de la Institución con respecto a su aprendizaje. Temiendo sustento científico en la teoría del Ministerio de Educación (2015) donde manifiesta que la forma de enseñar un aprendizaje va depender de como el maestro enseña las situaciones problemáticas utilizando los recursos en los diferentes trabajos con diferentes ideas de calidad.

Cuando se manifiesta de una situación problemática se habla de las caracterizaciones externas se direcciona por la parte principal del

problema precisamente por la forma que está estructurado los elementos y sus relaciones lo que significa edificar la representación interior, la forma de entender, interpretar edificar, matematizar la correspondencia.

Cuando el niño aprende a la solución de los problemas se le denomina capacidades matemáticas del mismo modo se denominan también el desarrollo de capacidades como es matematizar, manejando las formas de expresar simbólicamente para mover muchos recursos.

Conocimiento matemático: Propicia que encontraban cuanto significativo y funcional es las situaciones problemáticas identifican las realidades entonces puede encontrar que las operaciones matemáticas son instrumentos principales para desarrollar la existencia acceder a conocimientos científicos interpretar y transformar el entorno

Primera hipótesis: Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 13 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprender a aprender matemática y 8 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 61.9% de los estudiantes en aprender a aprender matemática.

Mostramos los resultados del proceso de análisis de resultado por medio del programa SPSS que fueron beneficiados los estudiantes por parte de la

estrategia adecuada y que coinciden con los resultados de los autores que presentamos: Garnica G. M. (2014), En su tesis graduada "*Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad*" poniendo sus conclusiones muy puntualmente de acuerdo al resultado del procesamiento de datos. La Tesista llegó a las siguientes conclusiones: En el proceso de aprendizaje educativo, el juego es un instrumento clave en el niño, que le permite crear habilidades científicas de pensamiento inteligente. El niño a través del control, la percepción de los artículos está encontrando nueva información para descubrir cómo construir su razonamiento legítimo.

Teniendo sustento científico en la teoría Ramírez, R. (2008) afirma: que Un problema es una cuestión de proposiciones y preguntas que siempre van a reflejar una situación objetiva existente sostiene que para resolver un problema se debe pasar por las siguientes fases.

La preparación, permite al remediar analizar la complicación y buscar indagación al respecto para tratar lo definido.

El desarrollo donde solucionador examina el problema de manera instintivo.

La iluminación, que admite al solucionador percibir la solución de modo inesperado.

La verificación, donde el solucionador revisa la solución encontrada.

Segunda hipótesis: Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el

siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 18 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje matemático y 3 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 85.71% de los estudiantes en el aprendizaje matemático.

Mostramos los resultados del proceso de análisis de resultado por medio del programa SPSS que fueron beneficiados los estudiantes por parte de la estrategia adecuada y que coinciden con los resultados de los autores que presentamos: Gómez, T. & Molano, O. P. & Rodríguez S. (2015), en su tesis titulada “*Actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*” poniendo sus conclusiones muy puntualmente de acuerdo al resultado del procesamiento de datos. Las actividades lúdicas permiten que el aprendizaje sea divertido, interesante en los espacios de aprendizaje fortaleciendo las habilidades de los niños. Las actividades lúdicas mejoran las actitudes y el rendimiento en los niños. Las actividades lúdicas contribuyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera contundente teniendo un resultado favorable con el manejo de los números.

Teniendo sustento científico en la teoría Perú, Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje:

Dentro de la asignatura de la matemática se necesita transformar precisamente para el desarrollo del país e tanto para desarrollar la economía, intelectual y la tecnología.

Aprender a aprender matemática: mantener la constancia la continuidad hace de que el estudiante aprenda las matemáticas de manera autónoma desarrollando y experimentando los aprendizajes antelados aplicando también los valores manteniendo la eficiencia de los educandos para los posteriores del desarrollo de la humanidad en cuanto a su dominio de la matemática.

Aprendizaje matemático: el aprendizaje de las matemáticas siempre desde la aparición de la humanidad siempre se aprendió en base a resolver problemas porque la matemática se basa en eso solo resolver problemas utilizando las grandes habilidades para que el aprendizaje de la matemática sea útil en la vida cotidiana.

Competencias capacidades y dominios: el maestro y el estudiante deben de trabajar de manera contundente con el único objetivo de poner en actividad todos los saberes de los estudiantes y los recursos que están a la mano.

Tercera hipótesis: Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 11 estudiantes presentaron un mejor desempeño en las competencias y

capacidades matemáticas y 10 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 52.38% de los estudiantes en las competencias y capacidades matemáticas.

Mostramos los resultados del proceso de análisis de resultado por medio del programa SPSS que fueron beneficiados los estudiantes por parte de la estrategia adecuada y que coinciden con los resultados de los autores que presentamos: Arias C. M. & García L. (2016), En su tesis profesional "*Los juegos didáctico y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué - 2015*" poniendo sus conclusiones muy puntualmente de acuerdo al resultado del procesamiento de datos. Teniendo los resultados favorables de manera positiva que favorecieron los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes del área de matemática como son en trabajar en hacer las seriaciones, conceptualización de los números y las cantidades, es decir los bloques lógicos influenciaron de manera positiva en su aprendizaje de los estudiantes.

Teniendo sustento científico en la teoría Gomez, M. (2012) sostiene que la matemática es extender el pensamiento lógico interpretar la realidad y la comprensión como una forma de expresión, el acceso a importancias matemáticas demanda de un largo proceso de abstracción del cual inicia en el hogar perenne en los centros educativos con la base de nociones básicas que son la clasificación y la seriación la que sintetiza y consolida el concepto de número. Es primordial que el estudiante de inicial que entienda por sí mismo el concepto de número y del espacio y tiempo. En

el aspecto matemático en su aprendizaje inicial es muy fundamental para el desarrollo cognitivo.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Objetivo general: Determinar la influencia de la resolución de problemas en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación.

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, donde se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 14 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje de matemática y 7 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 66.66% de los estudiantes en el aprendizaje de matemática.

Objetivo específico uno: Determinar la influencia de la resolución de problemas en aprender a aprender matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida por la investigación. Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 13 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprender a aprender matemática y 8 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 61.9% de los estudiantes en aprender a aprender matemática.

Objetivo específico dos: Determinar la influencia de la resolución de problemas en aprendizaje matemático en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida.

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 18 estudiantes presentaron un mejor desempeño en el aprendizaje matemático y 3

estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 85.71% de los estudiantes en el aprendizaje matemático.

Objetivo específico tres: Determinar la influencia de la resolución de problemas en competencias capacidades matemáticas en estudiantes de la Institución Educativa N° 241 del distrito de Pangoa-2020.

Teniendo en consideración los criterios para la toma de decisión de la hipótesis se procedió al rechazo de la hipótesis nula ya que la significancia asintótica fue menor que la significancia establecida.

Con el interés de poder determinar el grado y sentido de influencia proporcionada por la resolución de problemas se elaboró el siguiente cuadro de rangos, se pudo resaltar que no existió presencia de estudiantes que fueron perjudicados tras la aplicación del tratamiento, 11 estudiantes presentaron un mejor desempeño en las competencias y capacidades matemáticas y 10 estudiantes no presentaron signos de influencia tras la aplicación del tratamiento, estos resultados nos llevaron a determinar que la resolución de problemas influyó al 52.38% de los estudiantes en las competencias y capacidades matemáticas.

6.2.Recomendaciones

El investigador hace la recomendación que los estimados estudiantes deben de aprender las matemáticas basadas en la resolución de problemas porque la vida diaria es materia de solucionar los problemas.

EL investigador recomienda a las familias enteras como los padres de familia hermanos tíos cuanto a quienes apoyan a sus hijos a aprender las matemáticas por medio de la resolución de los problemas

El autor encomienda en forma general los cuerpos directivos de los centros Educativos a realizar chalas con especialista a fin de mejorar el aprendizaje en el campo de las matemáticas.

El autor hace las recomendaciones a quienes trabajan en buscar las estrategias superiores para un mejor aprendizaje hacer más extensas las investigaciones sobre cómo un estudiante pueda lograr mejor su aprendizaje de las matemáticas a largo plazo.

VII. Referencias bibliográficas

- Aliaga R. B. (2017), En su tesis autorizada *“Efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Fe y Alegría Nro 41, La Era Lurigancho”* Universidad Peruana Unión. Perú.
- Alván P. & Brugueiro T. & Mananita, T. (2014), En su tesis graduada *“Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “niños del saber”- 2014”* Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Perú.
- Araujo, R. L. en su texto (2010) *Teorías contemporáneas del aprendizaje* Editorial Magister Lima Perú.
- Arias C. M. & García L. (2016), En su tesis profesional *“Los juegos didáctico y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué - 2015”* Universidad Privada Norbert Wiener lima Perú.
- Bonilla, A. C. & Olmos, S. P. (2017) en su trabajo de investigación *Caracterización de experiencias de Aprendizaje personalizado en el ámbito de las relaciones lógico matemático en los niños y niñas de 4 a años.* Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador.
- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica* Editorial San Marcos Lima Perú.
- CPES Universidad de la Habana (s.f.) *Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza de Vigotski* <https://www.google.com.pe/webhp?source>

- Cueto, M. (2016) en su tesis universitaria “*Influencia de la estrategia matemática lúdica en el desarrollo de capacidades en niños/as de 04 años de la institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo, provincia y región San Martín*” Universidad Cesar Vallejo Perú
- Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Editorial Grafica Real Chimbote Perú.
- Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real
- Figueroa D. S. (2016), En su tesis profesional “*Juegos matemáticos como estrategias para desarrollar aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao.*” Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú
- Flores, P. et al (2011) *Materiales y recursos en el aula de matemáticas* Univesidad de Granada Editorial <https://www.google.com.pe>
- García, (2013), en su tesis titulada *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática* Universidad Rafael Landivar Guatemala.
<https://www.google.com.pe>
- Garnica, G. M. (2014) en su trabajo de investigación *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad.* Universidad Tecnológica Equinoccial Quito del Ecuador.
- Gervais, M.L. (s.f) *La enseñanza de la matemática en el nivel inicial*
<https://www.google.com.pe>

Gomez, M.E. (2012) en su investigación *Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial nivel preescolar*

Universidad de León España. <https://www.google.com.pe>

Gómez, T. & Molano, O. P. & Rodríguez S. (2015), en su tesis titulada “*Actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*” Universidad de Tolima. Ibagué. Colombia.

<https://es.scribd.com/doc/90654946/MATERIALES->

Peña D.C. & Prasca, M. & Pedroza M. V. (2016), en su tesis titulada “*Implementación de actividades lúdico pedagógica para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Siglo Soledad- Atlántico – Colombia*” Universidad de Cartagena Colombia

Perú Ministerio de Educación. (2007) *catálogo de recursos y materiales educativos materiales de Educación Básica Regular nivel de educación inicial.*

Perú Ministerio de Educación. (2007) fascículo 11 *estrategias meta cognitivas Educación Básica Regular nivel de educación primaria.*

<https://www.google.com.pe>

Perú, Ministerio de Educación (2015) “*Buenas practicas docentes en desarrollo del pensamiento lógico matemático ciudadanía democrática, intercultural bilingüe, ciclo básico con atención a estudiantes con discapacidad*” Editorial CARTOLAN EDITORES Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación (2013) *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden matemática nuestros niños y niñas? números y operaciones cambio y relaciones* fascículo 1 Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje comprensión y expresión de textos orales III ciclo fascículo 2 primaria*” Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje qué y cómo aprenden nuestros niños II desarrollo del pensamiento matemático ciclo fascículo 1 inicial*” Editorial Navarrete Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje hacer uso de saberes matematicos para afrontar desafíos* Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2008) *Diseño curricular básico de la Educación básica regular* Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2012) *Materiales educativos para los niños y niñas de 0-3 años* Editorial Nazca estudio grafico S.A.C Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2016) *Evaluación censal de estudiantes* Lima Perú. Editorial World Color Perú.
https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw&q=tesis+en+materiales+concretos&oq. Recuperado 10/11/17.

Venezuela, Ministerio de Educación (2005) *Educación Inicial procesos matemáticos* Editorial Noriega Caracas Venezuela.

Vidal, T. & Ruiz, K. E. & Barzola, R. (2014) en su trabajo de investigación
“Estrategias de aprendizaje y el desarrollo integral del nivel inicial de las I.I.EE. El triunfo de Cristo, Internacional ELIM, I.e. MY HOME AND SCHOL, 2014” Universidad Enrique Guzmán Y valle Lima Perú.
https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw&q=tesis+en+materiales+concretos&oq. Recuperado 08/10/17.

Yarasca P. (2015), En su tesis licenciada *“Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área lógico matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco”* Pontificia Universidad Católica del Perú

ANEXOS

BASE DE DATOS

Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test															
	Dimensión 1 Pre-test					Dimensión 2 Pre-test					Dimensión 3 Pre-test					Dimensión 1 post-test					Dimensión 2 post-test					Dimensión 3 post-test					
1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1
2	3	2	3	1	2	1	1	3	3	3	2	3	3	1	1	1	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	1	2	3	3
3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	1	1	3	1	2	2	2	3	1	2	1	3	2	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	3	3	2	1	2	3	3
5	1	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	1	2	1	3	2	1	1	3	3	1	2	3	1	2	3	2	3	3
6	3	2	1	3	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
7	2	2	3	3	1	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	1	1	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
9	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1	3	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	1	1
10	2	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
11	1	3	3	3	1	1	2	2	3	3	2	3	1	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
12	3	3	3	1	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	1
13	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	3	3	1	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1
15	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
16	1	1	1	2	2	1	3	2	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	2	3	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
18	1	2	3	3	1	2	3	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3
19	3	2	3	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
20	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	2	3	1	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3

Variable Pre-test

V1	D1	D2	D3
17	6	6	5
32	11	11	10
41	14	14	13
28	8	10	10
28	7	11	10
34	11	12	11
36	11	12	13
33	8	13	12
26	8	9	9
36	10	13	13
32	11	11	10
32	11	8	13
34	13	10	11
33	11	11	11
30	11	8	11
28	7	10	11
33	10	12	11
29	10	12	7
32	12	10	10
37	13	13	11
33	10	11	12

Variable post-test

V2	D1	D2	D3
22	6	8	8
36	12	12	12
45	15	15	15
30	9	10	11
31	8	12	11
41	14	14	13
45	15	15	15
39	11	14	14
35	12	13	10
43	14	15	14
41	13	15	13
39	15	11	13
41	13	13	15
37	11	14	12
42	15	12	15
38	10	13	15
42	14	13	15
37	12	15	10
40	13	13	14
44	14	15	15
41	14	14	13

"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"



I.E. N° 241	
SAN RAMON - PANGOA	
FECHA	18/11/2019
EXP. N°	36
FOLIO	1
HORA	8:00
FIRMA	<i>[Firma]</i>

**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO**

Solicito: Permiso para realizar
trabajo de investigación.

Señor (a): EVANGELINA VERA ROJAS
Director: De la I.E.N° 241 SAN RAMON DE PANGOA.
Ciudad. –

Yo, PALOMINO SALOME, Rosario del Carmen, identificado con DNI. N° 42545840, Bachiller de la carrera de Educación, modalidad Inicial de la Universidad Católica *LOS ANGELES DE CHIMBOTE*; con Código N° 3007140037 sede Satipo.

Por la presente me dirijo a Ud. Con el fin de solicitar que me autorice poder realizar mi trabajo de investigación y poder aplicar los instrumentos de medición de enseñanza y aprendizaje, relacionados al trabajo que estoy realizando, cuyo título es **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA** en estudiantes de la INSTITUCION EDUCATIVA N° 241 DEL C.P. SAN RAMON DEL DISTRITO DE PANGOA 2019, y así poder sustentar mi Tesis.

Agradeciendo desde ya su amable aceptación, quedo de Ud. muy agradecido.

Pangos, 18 de noviembre 2019

PALOMINO SALOME, Rosario Del Carmen
DNI N° 42545840

Jr. 1. N°301 - Urb. Villa Progreso
Telf.: (064) 546471
www.uladech.edu.pe



“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION E IMPUNIDAD”

AUTORIZACION

La Directora de la Institución Educativa N° 241 de C.P. SAN RAMON del distrito Pangoa, provincia Satipo, autoriza el proyecto de investigación científica para elaborar su tesis y optar el título profesional de licenciado, al Bachiller **PALOMINO SALOME, Rosario del Carmen**, Con código de estudiante **N°3007140037**, de la carrera de educación modalidad inicial de la universidad católica los Ángeles de Chimbote, Sede Satipo para que pueda aplicar los instrumentos de medición y enseñanza y aprendizaje en el aula de 5 años sección “Amorosos” en nuestra prestigiosa Institución Educativa,

La presente autorización se le otorga al interesado para los fines que arriba se menciona

Atentamente;

Pangoa 19 de noviembre del 2019


Evangelina Vera Rojas
EVANGELINA VERA ROJAS
C.M. 1020721474
DIRECTORA



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CONSTANCIA DE TALLER DE INVESTIGACION

El que suscribe, la Sta. VERA ROJAS, Evangelina O. Con DNI N° 20721474, Directora de la Institución Educativa del nivel inicial N° 241 del C.P. SAN RAMON del distrito de Pangoa de la Provincia de Satipo deja Constancia:

HACE CONSTAR

Que la Sra. PALOMINO SALOME, Rosario del Carmen. Con código de estudiante **N°3007140037** BACHILLER en la facultad de Educación y Humanidades de la ULADECH CATOLICA ha realizado su proyecto de investigación científica para elaborar su tesis y optar el título profesional de licenciado, desde el 18 de noviembre hasta el 20 de diciembre del año en curso cumpliendo con las diferentes sesiones de su proyecto de investigación científica en el aula de cinco años del nivel inicial en la sección "AMOROSOS" del distrito de Pangoa, según su horario desempeñándose con responsabilidad, eficiencia, colaboración e identificación con nuestra Institución.

Se otorga la presente constancia y solicitud de la Interesada para los fines que se estime conveniente.

Pangoa 20 de diciembre del 2019

Atentamente



EVANGELINA VERA ROJAS
C.M. 1020721474
DIRECTORA



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SEAS MENENDEZ AMELIA FLORA
- 1.2. Grado Académico / mención : MAESTRO CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 9868972
- 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADORA DE EDUCACIÓN
- 1.5. Autor del instrumento(s) : PALOMINO SALOME ROSARIO DEL CARMEN
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 14 DE ENERO 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	EXCELENTE	B.M.A	REGULAR	BUENA	DEF. GENERAL
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permitir un balanceo estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO
Mg. AMELIA SEAS MENENDEZ
COORD. CARRERA DE EDUCACION



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
241 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020

APELLIDOS Y NOMBRES

.....*AROLINARIO QUINTANA, Jeremy Thandel*.....

PRE-TEST

N°	ITEMS	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE
		3	2	1
APRENDER A APRENDER MATEMÁTICA				
1	Ejecutan conteos de 1 a 6 en materiales no estructurados como semillas o chapas.			1
2	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 2 y 4			1
3	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 3 y 5			1
4	Agrupar grupos de 3-4-5 por color rojo, blanco y verde		2	
5	Forma conjuntos con más de 5 elementos			1
APRENDIZAJE MATEMÁTICO				
6	Agrupar grupos de 4 elementos e incluye el elemento 2 con un color diferente			1
7	Ordenar grupos de elementos de 2-3-4 por colores diferentes			1
8	Ordenar grupos de elementos de 2-3-4 por tamaño			1
9	Agrupar elementos iguales en los conjuntos mostrados		2	
10	Agrupar 2 juguetes aumenta 1 al grupo y cuánto es la suma			1
COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS				
11	Representar 4 unidades con tus compañeros			1
12	En modo vivencial hay 4 naranjas, para cuántos niños alcanza si se reparte a uno cada uno			1
13	Relacionar el juguete del hombre araña con una persona ¿a quién le corresponde?			1
14	El cepillo de dientes con qué elemento tiene relación, con la persona o con los animales.			1
15	Armar los materiales didácticos hasta construir una torre buscando relacionar los elementos.			1

= 17



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
241 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020

APELLIDOS Y NOMBRES

.....
APOUNARIO QUINTANA, Jeremy Jhandel
.....

POS-TEST

N°	ITEMS	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE
		3	2	1
APRENDER A APRENDER MATEMÁTICA				
1	Ejecutan conteos de 1 a 6 en materiales no estructurados como semillas o chapas.			1
2	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 2 y 4			1
3	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 3 y 5			1
4	Agrupar grupos de 3-4-5 por color rojo, blanco y verde			1
5	Forma conjuntos con más de 5 elementos		2	
APRENDIZAJE MATEMÁTICO				
6	Agrupar grupos de 4 elementos e incluye el elemento 2 con un color diferente	3		
7	Ordena grupos de elementos de 2-3-4 por colores diferentes		2	
8	Ordena grupos de elementos de 2-3-4 por tamaño			1
9	Agrupar elementos iguales en los conjuntos mostrados			1
10	Agrupar 2 juguetes aumenta 1 al grupo y cuanto es la suma			1
COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS				
11	Representa 4 unidades con tus compañeros			1
12	En modo vivencial hay 4 naranjas, para cuántos niños alcanza si se reparte a uno cada uno			1
13	Relaciona el juguete del hombre araña con una persona ¿a quién le corresponde?	3		
14	El cepillo de dientes con qué elemento tiene relación, con la persona o con los animales.		2	
15	Armar los materiales didácticos hasta construir una torres buscando relacionar los elementos.			1

= 22



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : MARANI CASTRO, Alex
- 1.2. Grado Académico / mención : Magister
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 9646 80260
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : PALOMINO SALOME, Rosario del Carmen
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO, 14 DE ENERO, 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					
10. APLICACIÓN	Los datos permitan un tratamiento estadístico pertinente.					
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓ A	↓ B	↓ C	↓ D	↓ E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{\quad}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

.....

Mg. Alex Marani Castro
Contador Público Colegiado - Cuzco
Mesa de Trabajo - 000000

Firma del Juez



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
241 DEL DISTRITO DE PANGOYA, 2020

APELLIDOS Y NOMBRES

.....
.....

PRE-TEST

N°	ITEMS	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE
		3	2	1
	APRENDER A APRENDER MATEMÁTICA			
1	Ejecutan conteos de 1 a 6 en materiales no estructurados como semillas o chapas.			
2	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 2 y 4			
3	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 3 y 5			
4	Agrupar grupos de 3-4-5 por color rojo, blanco y verde			
5	Formar conjuntos con más de 5 elementos			
	APRENDIZAJE MATEMÁTICO			
6	Agrupar grupos de 4 elementos e incluye el elemento 2 con un color diferente			
7	Ordenar grupos de elementos de 2-3-4 por colores diferentes			
8	Ordenar grupos de elementos de 2-3-4 por tamaño			
9	Agrupar elementos iguales en los conjuntos mostrados			
10	Agrupar 2 juguetes aumenta 1 al grupo y cuánto es la suma			
	COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS			
11	Representar 4 unidades con tus compañeros			
12	En modo vivencial hay 4 naranjas, para cuántos niños alcanza si se reparte a uno cada uno			
13	Relacionar el juguete del hombre araña con una persona ¿a quién le corresponde?			
14	El cepillo de dientes con qué elemento tiene relación, con la persona o con los animales.			
15	Armar los materiales didácticos hasta construir una torre buscando relacionar los elementos.			

Mg. Alex Maraví Castro
Contador Público Colegiado Certificado
Mat. 06-017 Reg. 600201



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
DE MATEMATICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
241 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020

APELLIDOS Y NOMBRES

.....

.....

POS-TEST

N°	ITEMS	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE
		3	2	1
APRENDER A APRENDER MATEMATICA				
1	Ejecutan conteos de 1 a 6 en materiales no estructurados como semillas o chapas.			
2	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 2 y 4			
3	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 3 y 5			
4	Agrupar grupos de 3-4-5 por color rojo, blanco y verde			
5	Forma conjuntos con más de 5 elementos			
APRENDIZAJE MATEMATICO				
6	Agrupar grupos de 4 elementos e incluye el elemento 2 con un color diferente			
7	Ordena grupos de elementos de 2-3-4 por colores diferentes			
8	Ordena grupos de elementos de 2-3-4 por tamaño			
9	Agrupar elementos iguales en los conjuntos mostrados			
10	Agrupar 2 juguetes aumenta 1 al grupo y cuanto es la suma			
COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMATICAS				
11	Representa 4 unidades con tus compañeros			
12	En modo vivencial hay 4 naranjas, para cuantos niños alcanza si se reparte a uno cada uno			
13	Relaciona el juguete del hombre araña con una persona ¿a quién le corresponde?			
14	El cepillo de dientes con qué elemento tiene relación, con la persona o con los animales.			
15	Armar los materiales didácticos hasta construir una torres buscando relacionar los elementos.			

Mg. Alex Maravi Castro
Código Profesional: 600201
N.º 01-97978



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
241 DEL DISTRITO DE PANGOYA, 2020

APELLIDOS Y NOMBRES
.....
.....

POS-TEST

N°	ITEMS	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE
		3	2	1
APRENDER A APRENDER MATEMÁTICA				
1	Ejecutan conteos de 1 a 6 en materiales no estructurados como semillas o chapas.			
2	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 2 y 4			
3	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 3 y 5			
4	Agrupar grupos de 3-4-5 por color rojo, blanco y verde			
5	Formar conjuntos con más de 5 elementos			
APRENDIZAJE MATEMÁTICO				
6	Agrupar grupos de 4 elementos e incluye el elemento 2 con un color diferente			
7	Ordenar grupos de elementos de 2-3-4 por colores diferentes			
8	Ordenar grupos de elementos de 2-3-4 por tamaño			
9	Agrupar elementos iguales en los conjuntos mostrados			
10	Agrupar 2 juguetes aumenta 1 al grupo y cuánto es la suma			
COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS				
11	Representar 4 unidades con tus compañeros			
12	En modo vivencial hay 4 naranjas, para cuántos niños alcanza si se reparte a uno cada uno			
13	Relacionar el juguete del hombre araña con una persona ¿a quién le corresponde?			
14	El cepillo de dientes con qué elemento tiene relación, con la persona o con los animales.			
15	Armar los materiales didácticos hasta construir una torres buscando relacionar los elementos.			

53

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : Hidalgo Justiniano, Edwin
- 1.2. Grado Académico / mención : Magister
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 999772007
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : PALOMINO SALOME, Rosario del Carmen
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO - 14 DE ENERO DEL 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	NECESARIO	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					
10. APLICACIÓN	Los datos permitan un tratamiento estadístico pertinente.					

CONTEO TOTAL DE MARCAS <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>	A	B	C	D	E


CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{\quad}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

Firma del Juez


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
 Mg. Edwin Hidalgo Justiniano
 COORDINADOR DE RESPONSABILIDAD SOCIAL
 FILIAL SATIPO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
DE MATEMATICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
241 DEL DISTRITO DE PANGO, 2020

APELLIDOS Y NOMBRES

.....
.....

PRE-TEST

N°	ITEMS	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE
		3	2	1
APRENDER A APRENDER MATEMATICA				
1	Ejecutan conteos de 1 a 6 en materiales no estructurados como semillas o chapas.			
2	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 2 y 4			
3	Agrupar los materiales de trabajo en grupos de 3 y 5			
4	Agrupar grupos de 3-4-5 por color rojo, blanco y verde			
5	Forma conjuntos con más de 5 elementos			
APRENDIZAJE MATEMATICO				
6	Agrupar grupos de 4 elementos e incluye el elemento 2 con un color diferente			
7	Ordena grupos de elementos de 2-3-4 por colores diferentes			
8	Ordena grupos de elementos de 2-3-4 por tamaño			
9	Agrupar elementos iguales en los conjuntos mostrados			
10	Agrupar 2 juguetes aumenta 1 al grupo y cuanto es la suma			
COMPETENCIAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS				
11	Representa 4 unidades con tus compañeros			
12	En modo vivencial hay 4 naranjas, para cuantos niños alcanza si se reparte a uno cada uno			
13	Relaciona el juguete del hombre araña con una persona ¿a quién le corresponde?			
14	El cepillo de dientes con qué elemento tiene relación, con la persona o con los animales.			
15	Armar los materiales didácticos hasta construir una torres buscando relacionar los elementos.			



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
DE CHIMBOTE

Mg. Edwin Hidalgo Justiniano
COORDINADOR DE RESPONSABILIDAD SOCIAL
FILIAL SATEPO

PROYECTO DE APRENDIZAJE - 01

NOMBRE	“Juguemos a seriar y Descubrimos el mundo de los números”		AÑO
			2020
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
• I.E.I.	241		
• UGEL	Pangoa		
• SECCIÓN	AMOROSOS	EDAD	5 Años
• DIRECTOR	EVANGELINA VERA ROJAS		
• DOCENTE	PALOMINO SALOME, Rosario del Carmen		

2.- SITUACIÓN DE CONTEXTO:

El presente proyecto tiene por objetivo que los niños y niñas identifiquen las seriaciones ya que son operaciones fundamentales para llegar a los números a través de los juegos, conectar los nombres de los números exacto con el fin de que nuestros niños aprendan las matemáticas iniciándolo a su pensamiento lógico y de ejercitación a prestar atención a representar diferentes cantidades de objetos. Este entendimiento de los símbolos numéricos es realmente importante cuando ellos empiezan a trabajar con cantidades mucho más grandes y complejas durante el proceso escolar. Que los niños aprendan la secuencia de los números, el conteo.

3.- DURACION: 08 días

4.- GRUPO DE ESTUDIANTES: Niños y niñas de 5 Años.

5.- PRODUCTOS:

- Realizan seriaciones de objetos con diferentes criterios.
- Crean sus propias secuencias
- Elaboran tarjetas de números, relacionando número y la cantidad.
- Elaboran juegos matemáticos.
- Cuentan correctamente.
- Completa una serie numérica.

6.- DESARROLLO DEL PROYECTO:

6.1 PLANIFICACIÓN:

6.1.1 PRE-PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿QUÉ HARÉ?	¿CÓMO LA HARÉ?	¿QUÉ NECESITARÉ?
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar en forma creciente - Ordenar en forma decreciente - Ordenar por tamaño - Completar secuencias por color, forma, tamaño, etc. - Crear nuestras secuencias. - Vamos a contar - Conocer los números - Dibujar los números - Relacionar número y cantidad. - Representar una cantidad - Conocer la recta numérica - Completar una serie numérica 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenando siluetas - Ordenando objetos - Observando y comparando tamaños, grosores, etc. - Comparando - Jugando - Pintando - Recortando - Contando varios objetos - Presentación de los números - Trazado de los números. - Completando cantidades - Elaboramos la recta numérica. 	<ul style="list-style-type: none"> - siluetas - objetos - tarjetas - video - tijera - plumones - papelote - goma - video - siluetas - tarjetas - tizas

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el número anterior y posterior. - Elaboramos nuestros juegos matemáticos 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajando series numéricas - Comparando los números. - Siguiendo las indicaciones elaboro los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - tijera - plumones - papelote - goma - fichas - cartulina - papel de colores - botones. - Cartulina cartón
---	--	---

6.1.2 PROPÓSITOS DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	1. RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	1.2 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 2.1. Matematiza situaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. - Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas
	2 RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	2.2 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
		2.3 Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <ul style="list-style-type: none"> - comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.
	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

6.1.3. ACTIVIDADES PREVISTAS:

UIP	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
PROYECTO: JUGUEMOS A SERIAR Y DESCUBRIMOS EL MUNDO DE LOS NÚMEROS.	DESCUBRIENDO LA SERIACIÓN CRECIENTE Y DECRECIENTE.	FORMANDO SERIACIÓN POR CANTIDAD	SERIAMOS COMPARANDO LAS DIMENSIONES.	VAMOS A FORMAR SECUENCIAS POR COLOR FORMA Y TAMAÑO.	APRENDEMOS A CONTAR
	REPRESENTA GRÁFICAMENTE CANTIDADES	REPRESENTA GRÁFICAMENTE CANTIDADES.	ELABORAMOS NUESTROS JUEGOS MATEMÁTICOS DE NÚMEROS.		

7.- DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

<p>Inicio Descubriendo la seriación creciente y decreciente</p>	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <p>- Los niños escuchan el cuento: “UN RICO PASTEL ”</p> <p>Un día mamá jirafa salió muy temprano de casa a recoger hojas frescas y muy verdes de los arboles más altos que encontró, cuando ya tenía muchas hojas regresó a casa y preparó un rico pastel para sus hijitos. Mamá jirafa siempre les dejaba tareas porque quería que sus hijos fueran muy inteligentes ellos tenían una biblioteca llena de libros que cuando mamá preguntaba algo recurrían a sus libros para encontrar la respuesta, mamá jirafa mientras que preparaba el pastel dijo a sus hijos que vayan a jugar que cuando este el pastel listo los llamaría. Así fue salió un delicioso pastel y lo puso en la mesa. Luego llamó a sus hijos a lavarse y sentarse en la mesa, mamá jirafa les preguntó ¿quieren comer este rico pastel? todos dijeron siiiiiii yo quiero. Entonces como siempre la mamá les dejó una tarea les pidió que se ordenaran en forma creciente para darles su pedazo de pastel. Los hijos se miraban y no sabían en qué orden tenían que se, cada uno decía lo que creía y se ordenaban, mamá los miraba y movía la cabeza ellos seguían intentando; hasta que el hermano mayor dijo vamos a la biblioteca y busquemos un libro de matemáticas ahí debe estar la respuesta. y así fue buscaron y encontraron la respuesta tenían que formarse en forma de escalera subiendo ósea del más pequeño al más grande. Los hijos se formaron y vino el gran premio un pedazo grande de pastel para cada uno por cumplir con la tarea de mamá jirafa. Así estas jirafitas cada día se hacían más inteligentes y fuertes con los pasteles tan ricos que preparaba su mamita. Y colorin colorado este cuento se ha acabado.</p>  <p>- Dialogamos acerca del cuento. - En qué orden se formaron las jirafas. - Y si se formarían de otra manera de la más grande a la más pequeña. - Esta seriación sería decreciente, sería como una escalera pero en bajada ya no en subida.</p>	<p>cuento</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Comprensión del problema:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a cada grupo una cajita con siluetas de animalitos de diferentes tamaños. (dos animales para cada grupo. - Les pedimos a los niños que las observen y las comparen. - Quiero que un animalito lo ordenaran en forma creciente como mamá jirafa lo pidió y el otro animalito en forma decreciente.(cada animalito tendrá unos 8 tamaños) 	
	<p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pregunta a los niños como ordenamos estos animalitos en forma creciente y decreciente. - Los grupos comienzan a sacar sus siluetas para ordenarlas. - Los niños observan y comparan los tamaños de los animalitos que les tocó. - Les repartimos a cada grupo dos papelotes para que en uno ordenen: creciente y decreciente. - Los niños piensan y buscan estrategias como pueden hacerlo. - Los niños se organizan de cómo van a pegar las siluetas en los papelotes. - Esperamos como lo hizo cada grupo. - Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien. - Los niños reconocen en qué orden están los pescaditos. 	<p>Siluetas papelotes goma</p>
	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja como ordenaron el pescadito que les tocó. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha ordena en forma creciente <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las cosas se pueden ordenar por su tamaño en forma creciente y decreciente - En casa vamos a ordenar los miembros de nuestra familia en forma creciente y decreciente. 	<p>papelote Ficha tijera goma</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado. - La maestra, niños y niñas extraen sus conclusiones de lo que realizaron. que podemos ordenar en forma creciente y decreciente por su tamaño. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos? 	

SESIÓN N° 02

1. TÍTULO

Seríamos comparando las dimensiones.

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	5. resuelve problemas de cantidad.	1.2 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. 	CD Canción
	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Seríamos comparando las dimensiones. 	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Seríamos comparando las dimensiones.	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - La docente les muestra un cofre grande y les pregunta que tengo aquí. ¿qué creen que habrá en este cofre? - Lo movemos para despertar la curiosidad de los niños. - Vamos por cada grupo moviendo el cofre para que escuchen y así puedan adivinar qué cosas hay. - Los niños comienzan a decir que hay. - ¿les gustaría saber que hay? - La docente saca: velas de diferente altura, correas con dimensiones diferentes. Hileras o pasadores .sogas, palos, tubos. Etc. - Con ayuda de un niño se coloca todo en una mesa. - Observamos los objetos. - En asamblea vamos a ordenar estos objetos según nos indique la docente. - Algún niño voluntario sale y le damos los palos para que los ordene del más grueso al más delgado, los demás observamos si lo hace bien nuestro compañero o necesita ayuda. - Luego otro niño voluntario y le pedimos que ordene las correas de la más corta a la más larga. 	Cofre objetos

	<ul style="list-style-type: none"> - Otro niño voluntario que ordene las sogas de la gruesa a la más delgada. - Dialogamos sobre lo que se hizo y recordamos las dimensiones de los objetos. - La docente le propone a cada grupo ordenar algunas siluetas de acuerdo a su dimensión. - Regresan a sus grupos en orden. 	
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente reparte a cada grupo siluetas para ser ordenadas. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se organizan en los grupos como lo harían poder ordenar estas siluetas tomando en cuenta sus dimensiones: alto-bajo, largo-corto, grueso-delgado. - Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo - Cada grupo expone como lo hizo y como se organizaron. - Un voluntario sale a exponer en qué orden pegó las siluetas. 	
	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan como ordenaron la silueta que les tocó. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha ordena por sus dimensiones. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. - Qué importante es diferenciar las dimensiones para poder ordenar. <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora ya puedo ordenar objetos por su dimensión sin equivocarme. 	Papelote colores ficha
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	

SESIÓN N° 03

1. TÍTULO

Vamos a formar secuencias por color forma y tamaño

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	2. RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	2.1. Matematiza situaciones	- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas



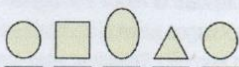

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

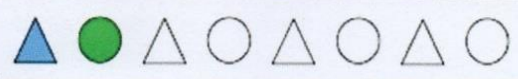
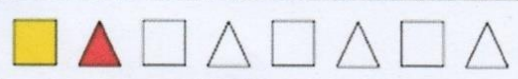
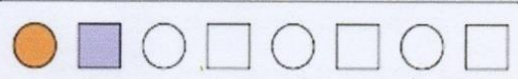
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. 	CD Canción
	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Vamos a formar secuencias por color forma y tamaño 	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Vamos a formar secuencias por color forma y tamaño.	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - Dinosaurios para niños. Aprende los patrones, secuencias y los colores - ¿Qué observamos en el video? - ¿Qué secuencia de colores había en los dinosaurios? - ¿Qué otras secuencias observamos? - ¿Supieron que seguía en las secuencias? 	Video
Desarrollo	Comprensión del problema: <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños de que vamos a completar algunas secuencias de color, de forma o tamaño. 	
	Búsqueda de estrategias:	Papelotes de secuencias colores

- Les repartimos a los niños papelotes donde hay secuencias para que ellos las completen.

Secuencia por forma

1. Continúa la secuencia.

	_____
	_____
	_____
	_____

- Los niños observan sus papelotes y las secuencias que hay en ellos.
- Descubren y completan las secuencias se organizan en parejas o todos trabajan juntos
- La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo y para que le expliquen como lo hicieron.
- Pegan sus trabajos en la parte de adelante.

Representación (de lo concreto a lo simbólico):

- Cada grupo dibujan una secuencia de las que trabajaron.

Formalización

- En una ficha completa las secuencias.


Reflexión

- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.

Transferencia

- La docente preguntará a los niños y niñas ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?
- Observamos algunas telas y descubrimos la secuencia de colores y formas que tiene.

Papelote
ficha

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observamos una lliclla y descubrimos la secuencia de colores y formas que tiene.  <ul style="list-style-type: none"> - En casa observarás una lliclla y dibujarás en una hoja la secuencia de colores o formas. - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	<p>Tela lliclla</p>
----------------------	---	---------------------

Fase	Actividad	Recursos
Inicio	<p>Actividades Preconstrucciones de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canción de bienvenida a los niños. - Formación - Saludo a Dios - Exposición una canción nueva. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <p>Vamos a formar secuencias por color forma y tamaño</p>	<p>CD Canción</p>
Desarrollo	<p>Intención Pedagógica del Día:</p> <p>Utilización Libre de los Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rolón 	
Desarrollo	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diálogo con los niños de que vamos a completar algunas secuencias de color, de forma o tamaño. <p>Diagnóstico de estrategias:</p>	<p>Vídeo</p>
Desarrollo	<p>Comprender el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogar con los niños de que vamos a completar algunas secuencias de color, de forma o tamaño. <p>Diagnóstico de estrategias:</p>	<p>Fichas de secuencias colores</p>


SESIÓN N° 04

1. TÍTULO Formando conjuntos por varios criterios: color forma y tamaño.

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p style="text-align: center;">Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción 	Canción
	<p style="text-align: center;">Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formando conjuntos por varios criterios: color forma-tamaño. 	
Juego Libre en Sectores	<p style="text-align: center;">Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
<p style="text-align: center;">Inicio</p> <p>Formando conjuntos por varios criterios: color forma-tamaño</p>	<p style="text-align: center;">Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos a los niños un video como la niña agrupa - A ver yo tengo acá unos cubiertos de colores que les parece si los agrupan. <div style="text-align: center;">  </div>	Cubiertos de colores
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Repartimos el material. - Cada niño agrupa libremente. - La docente observa las agrupaciones que realizan los niños. - Les pregunta porque los agrupo y de que otra manera podría agruparlos. - Guardamos el material. <p style="text-align: center;">Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a cada grupo diferente material. - Les pedimos a los niños que formen conjuntos por color, forma o tamaño. 	

	<p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños en grupos se organizan y proponen como podrían formar estos conjuntos. - Un grupo formará sus conjuntos con bloques lógicos - Un grupo formará conjuntos con animalitos (material donado por MINEDU). - Otro grupo formará sus conjuntos con botones de diferente color y tamaño. - Otro grupo formará sus conjuntos con chapas tapa rosca de colores. - Otro grupo formará sus conjuntos con ganchos de ropa de diferentes formas colores y tamaños. - Los niños se organizan solos ,pedimos que todos participen - Cada conjunto que formen lo encerraran con una cuerda. - Respetar el espacio, material y las opiniones de sus compañeros para resolver el problema de formar conjuntos. - La docente pasara grupo por grupo a ver los conjuntos que están formando y que todos participen. - Al final invitamos a todos los grupos a observar los conjuntos de otros grupos. 	<p style="text-align: center;">Materiales Bloques lógicos Animalitos chapas canchos botones</p>
	<p style="text-align: center;">Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja lo que hicieron en un papelote. <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha forma conjuntos por color, forma o tamaño. <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos - Los niños expresan sobre los diferentes criterios para formar conjuntos. <p style="text-align: center;">Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora formaremos un conjunto de niños por el color del zapato, otro conjunto de loncheras rosadas, grades y pequeñas. 	<p style="text-align: center;">Papelote Ficha colores</p>
<p style="text-align: center;">Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil. 	

Aprendemos a contar.

- la docente saca siluetas de los números y les dice ahora les voy presentar los números.
- los saca uno por uno y los pega en pizarra.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

- luego de pegar todos los números contamos con los niños 1.2.3.4.4, 5, 6,7,8, 9.
- preguntamos para que sirven los números el 1 que nos dice que cantidad representa.
- los números representan cantidades como ahora lo veremos.
- la docente con ayuda de niños voluntarios pegara las tarjetas y los niños contarán.



Los niños

- descubren que el número tiene relación con la cantidad, número 1 un dinosaurio, el número 2 dos elefantes...
- Ahora les presentamos estas tarjetitas y vamos a contar cada punto y descubrimos que número es.

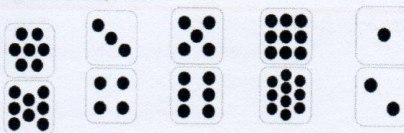
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●

- Contamos cada punto, luego damos aplaudimos por cada punto y contando.
- Ahora que les parece si contamos con nuestros dedos. 1, un dedo, el 2 dos dedos... y así hasta llegar hasta el 10.
- Ahora como ya saben contar, quiero que cuenten estas tarjetas y coloquen el número que corresponde.
- Pueden tomar en cuenta las tarjetas de números de la pizarra.

Desarrollo

Comprensión del problema:

- Les repartimos a cada grupo las tarjetas con diferentes cantidades para que las cuenten.



- También les repartimos los números para que los recorten y peguen en la cantidad que representa.



Les pedimos a los niños que las pegaran en cada hoja la tarjeta con su número.

Números

Tarjetas

Tarjetas

Tarjetas

Números

	<p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se organizan como van a trabajar. - Quien recorta los números, pegar las tarjetas y luego contar para poder pegar el número. - Los niños trabajan sus tarjetas. - La docente se acerca a cada grupo y observa que estén todos trabajando, si que algún grupo le pregunta qué número es, solo en ese caso la docente ayudara y le dirá a los niños del grupo que los números están adelante que solo cuento y descubro el número que quiero, si quiero el numero 6 entonces cuento los números que están adelante 1, 2, 3, 4, 5,6 y así sé que es el seis y pego en la tarjeta que tiene seis puntos. - Esperamos que terminen todos los grupos sus trabajos. - Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien. - Los niños ayudan a contar para ver si se corresponde ese número. 	<p>Hojas goma tijeras</p>
	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja lo que hicieron <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha cuenta y colorea la cantidad que se te pide. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora que ya sabemos contar, vamos a contar cuantas macetas hay en el patio. Cuantos columpios hay cuantos banquitas hay en el patio. - Cuantas profesoras hay en nuestro colegio. - Cuantas aulas hay, cuántos niños no vinieron al jardín. - En casa contaras cuantas mascotas tienes, cuantos hermanos, cuantas camas hay. 	<p>Papelote Ficha colores</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos? 	

SESIÓN N° 06

1. TÍTULO

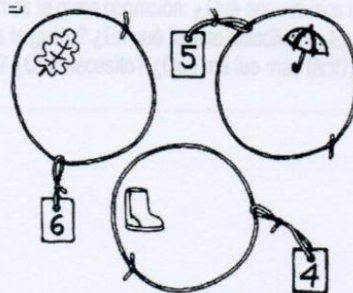
Representa gráficamente cantidades.

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

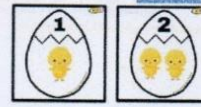
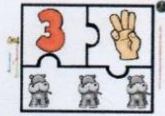
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	1. resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. 	CD Canción
	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Representa gráficamente cantidades. 	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Representa gráficamente cantidades..	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra a los niños láminas de algunos conjuntos vacíos, pero en su etiqueta tiene un número. - Vamos a completar estos conjuntos dibujando sus elementos en la cantidad que nos indica el número. - Pedimos a los niños que los observen - Pedimos algunos niños voluntarios para que dibujen los elementos de los conjuntos. 	Láminas plumones



	<ul style="list-style-type: none"> - Les preguntamos ¿está bien lo que hizo su compañero? - Contamos los elementos que dibujo. - Ahora yo les voy a dar a cada grupo un papelote con 6 conjuntos vacíos los cuales ustedes tendrán que completar según el número que encuentren en su etiqueta. 	
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente reparte a cada grupo los papelotes y plumones. <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se organizan en los grupos como lo harían poder completar estos conjuntos dibujando los elementos que nos indica el número. - Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo - La docente se acercará y observará a cada grupo como está trabajando. - El grupo que termine pegar su papelote en parte de adelante. - Esperamos que todos los grupos terminen y peguen sus papelotes, - Cada grupo expone como lo hizo y como se organizaron. - Un voluntario sale a exponer lo que hicieron. 	
	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - cada grupo dibujan lo que trabajaron <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha dibuja y completa los conjuntos. <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos - Qué importante es reconocer las cantidades que representan los números y poderlos dibujar. <p>transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora ya puedes dibujar diferentes cantidades en casa con tus papitos vas a confeccionar uno casinos en el cual tu dibujaras la cantidad del número del casino. - Mañana los traes para jugar. 	Papelote colores ficha
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	



rompecabezas

- Les explicamos a los niños en que consiste cada uno de los juegos
- Proponemos que cada grupo elaborara un juego matemático
- Hacemos un sorteo para que cada grupo haga su juego matemático según el sorteo.

Desarrollo

Comprensión del problema:

- Cada grupo elaborara el juego que le tocó en el sorteo.
- Lo harán de acuerdo a lo observado

Búsqueda de estrategias:

- Se les reparte a cada grupo el material que necesita para que elabore su juego matemático.
- Cada grupo se organiza como va a trabajar tratando de que todos participen
- Observamos a cada grupo que estrategias aplica para organizarse
- La docente irá de grupo en grupo y observara como están trabajando.
- Exponen sus juegos terminados
- Comentamos sobre lo que hicieron

tijera plumones
cartulina

Representación (de lo concreto a lo simbólico):

- Cada grupo dibujan lo el juego matemático que hicieron.

Formalización

- Cada grupo juega con el juego matemático que hicieron.
- Pueden intercambiar sus juegos con los demás grupos.

reflexión

- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos

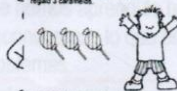
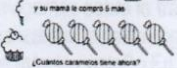

Transferencia

- La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy
- Encasa vamos a jugar ludo con la familia.

Papelote

Cierre

- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.
- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?

	<p>Resuelvan este problema Resuelva este problema</p> <p>Carlos está feliz porque su papa le regaló 3 caramelos.</p>  <p>y su mamá le compró 5 más.</p>  <p>¿Cuántos caramelos tiene ahora?</p> $\square + \square = \square$ <p>Habia una vez un cargueño hambriento que salió a pescar su cena. No sacando 10 pecesitos y logró atrapar 3.</p> <p>Gráfica los números de esta operación.</p>  <p>Tacha los peces que atrapó.</p> $\square - \square = \square$	
Desarrollo	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a cada grupo un papelote con 3 problemas para que lo resuelvan. - Leemos a cada grupo sus problemas. 	papelote
	<p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan sus problemas de agregar. - Los niños se organizan como van a resolver estas sumas. - Se organizan y trabajan en grupo. - La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo. - Pegan sus trabajos en la parte de adelante. - Observamos los papelotes. - Revisamos las sumas 	Papelotes colores
	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja como sumamos las manzanas tirando el dado. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha resuelve problemas de agregar. <p>reflexión</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</p>	papelote ficha

SESIÓN Nº 02

	Transferencia - ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - Reconocemos lo que es sumar, ya puedo sumar y resolver problemas.	
Cierre	- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	

Actividad	Contenido	Recursos
Saludo	Actividades Permanentes de Entrada: - Saludo la bienvenida a los niños. - Presentación. - Rolito a Dios. - Entendemos una canción nueva. Momento Pedagógico del Día: - Aprender a contar.	CD Canción
Juego Libre en sectores	Utilización Libre de los Sectores: - Juegos de Puzos	
Inicio Aprendizaje a agregar	Ejercicio del Proyector: - ¿Se acuerdan que hicimos ayer? - Cuando tenemos que comprar dos juguetes que tienen que hacer para poder pagar agregar el precio del segundo juguete. - Un juguete costaba 2 soles y quería otro más que costaba 5 soles y quería saber que pagar. - Al juntar los dos precios eso es sumar agregar el precio del segundo juguete. - Venimos a observar un video. - Que observaron en el video. - Que aprendimos con el video. - Resolvemos estos problemas de agregar. - Leamos el problema a los niños y solucionamos con ayuda de algunos niños voluntarios.	video











